

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

TABLE OF CONTENTS

Démarrage	4	Classes	34	Combat	105	Appendice	146
Introduction	4	Barbare	34	Principes de base	105	Contrôles au clavier	146
Le fichier Lisezmoi	4	Barde	37	Blessures et mort	105	Abréviations	147
Configuration minimale	5	Prêtre	42	Sauvegardes	106	Changement	149
Setup et installation	5	Druide	46	Attaques d'opportunité	106	Recette	152
Démarrage rapide	6	Guerrier	49	Actions	106		
Menus du jeu	6	Moine	50	Situations de combat spéciales	111		
Démarrer une Nouvelle partie	6	Paladin	53				
Création de personnage	8	Rôdeur	56	A l'aventure !	115		
Jouer	12	Roublard	60	Expérience	115	Index Glossary	173
Portraits du personnage	12	Ensorcelleur	64	Trésors	115	Index Table	179
Barre d'icônes principale	13	Magicien	67	Réputations	116	Credits	180
Menu radial	17	Personnages multiclassés	69	Ajouter et enlever des personnages joueurs	116	Index	181
Ecran du personnage	19	Compétences	70	Suivants	117	Support technique	181
Scores de caractéristiques	24	Résumé des compétences	70	Magie	118		
Force (FOR)	24	Utilisation des compétences	70	Lancer des sorts	118		
Dextérité (DEX)	24	Descriptions des compétences	72	Profane	120		
Constitution (CON)	24	Dons	76	Divine	121		
Intelligence (INT)	25	Description des Dons	78	Ecoles de magie	121		
Sagesse (SAG)	25	Équipement	95	Sorts	123		
Charisme (CHA)	25	Charge maximale	95	Sorts de Barde	123		
Races	27	Argent	96	Sorts de Druide	126		
Humains	27	Clefs	96	Sorts de Paladin	135		
Nains	28	Weapons	96	Sorts de Rôdeur	138		
Elfes	29	Armour	101	Sorts d'Ensorcelleur/ de Magicien	139		
Gnomes	30	Objets magiques	103				
Demi-elfes	31	Objets divers	104				
Demi-orques	32						
Halfelins	33						

DÉMARRAGE

Introduction

Bienvenue dans Le Temple du Mal Élémentaire : A Greyhawk Adventure, ou TdME en abrégé. Le TdME est le premier scénario situé dans Greyhawk, qui est le premier cadre de campagne de DONJONS & DRAGONS créé par Gary Gygax. Ce qui a commencé en 1975 comme un petit supplément détaillant les terres d'Oerth est devenu le coeur de la dernière génération des règles de Donjons et Dragons. Comme Bigby, Leomund ou Otiluke, que nous connaissons par les sorts puissants qui portent leurs noms ; aux dieux eux-mêmes, les personnages de Greyhawk imprègnent tout l'univers de D&D de leur style si particulier.

TdME est aussi le premier jeu de l'histoire à utiliser la nouvelle version 3.5 des règles. Nous pensons que ces règles clarifient et améliorent le système de jeu. Toutefois, même si vous ne connaissez pas D&D, sachez qu'il n'est pas nécessaire de maîtriser les règles pour apprécier TdME. Vous pourrez facilement créer un groupe d'aventuriers et entreprendre d'explorer Oerth sans tout savoir sur les jets d'attaques ou de sauvegardes, ou toute autre terminologie D&D. Ces renseignements vous sont disponibles (voyez l'Index à la page 173), mais vous pouvez aussi vous laisser porter, et laisser l'ordinateur se charger des détails.

Gardez en tête que TdME est un jeu réactif. Vous en aurez une expérience différente selon la classe que vous jouez, l'alignement que vous choisissez et les Compétences que vous développez. Nous vous recommandons de jouer plusieurs fois, ne serait-ce que pour explorer les différentes voies qui s'ouvrent aux groupes bons ou mauvais. Vous pourriez aussi apprécier d'avoir au moins un personnage bête (possédant un score d'intelligence inférieur ou égal à 7) dans votre groupe, pour voir comment les réponses des dialogues changent quand elles sont filtrées par un esprit aussi lent. Mais avant tout, prenez plaisir à explorer le monde merveilleux de Greyhawk. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer à ce jeu que nous en avons eu à le faire pour vous.

L'équipe Troika.
Été 2003

LE FICHIER LISEZMOI

Le CD-ROM du jeu du Temple du Mal Élémentaire possède un fichier LisezMoi dans lequel vous pourrez lire à la fois le contrat de licence d'utilisateur final et quelques informations mises à jour sur le jeu. Nous vous encourageons fortement à lire ce fichier pour bénéficier des changements faits après l'impression de ce manuel.

Pour voir ce fichier, double-cliquez dessus dans le répertoire du Temple du Mal Élémentaire sur votre disque dur (généralement C:\Program Files\Atari\ToEE).

Vous pouvez aussi voir ce même fichier en passant par le bouton Démarrer, puis Programmes, Atari, Temple du Mal Élémentaire, puis sur le fichier LisezMoi.

Configuration minimale

Système d'exploitation :	Windows® 98/Me/2000/XP
Processeur :	700 MHz (1.7 GHZ ou plus recommandé)
Mémoire :	128 MB Ram (256 MB RAM recommandé)
Espace disque dur :	800 MB libres (1.1 GB recommandé)
Lecteur CD-ROM :	Vitesse 4X (vitesse 10X recommandé)
Vidéo :	carte vidéo 32 MB* (64 MB recommandé)
Son :	Nécessaire – compatible DirectX 9.0b
DirectX® :	DirectX version 9.0b

* Indique que le dispositif devrait être compatible avec DirectX version 9.0b

SETUP ET INSTALLATION

1. Démarrer Windows ® 98/Me/2000/XP
2. Insérer le CD-ROM du jeu Temple du Mal Élémentaire dans votre lecteur CD-ROM.
3. Si l'AutoPlay est activé, un écran titre devrait apparaître. Sans cela, ou si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de votre barre des tâches Windows, puis sur Exécuter. Tapez D:\Setup puis cliquez sur OK. **Note** : Si votre lecteur CD-ROM est affecté à une autre lettre que D, remplacez D par cette lettre.
4. Suivez la suite des instructions à l'écran pour finir d'installer le jeu du Temple du Mal Élémentaire.
5. Une fois l'installation complète, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows et choisissez Programmes\Atari\TdME\TDME pour lancer le jeu.

Note : Vous devez avoir le CD-ROM de jeu du Temple du Mal Élémentaire dans votre lecteur de CD pour jouer.

Installation de DirectX®

Le CD-ROM du Temple du Mal Élémentaire nécessite DirectX® 9.0 ou plus récent pour fonctionner. Si vous n'avez pas installé DirectX® 9.0 ou plus récent sur votre ordinateur, cliquez sur « Oui » quand le programme vous demande si vous désirez l'installer.

DEHARRAGE RAPIDE

MENUS DU JEU

Menu principal

Quand le jeu commence, vous verrez le Menu Principal, qui contient les options suivantes :

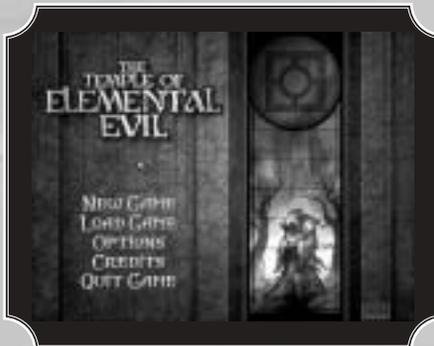
Nouvelle partie : commencer un nouveau jeu. Vous choisirez entre les modes Normal et Homme de Fer.

Charger une partie : charger une sauvegarde antérieure.

Options : ajuster les graphismes, les contrôles et les options de son (voir Options, page 15)

Crédits : voir les noms des gens qui ont aidé à faire ce jeu

Quitter : retourner sous Windows



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Choisir un mode de jeu

Pour commencer une partie, choisissez Nouvelle partie sur le menu principal. Votre premier choix sera sur le mode : Normal ou Homme de fer ?

Homme de Fer simule autant que possible la façon dont se joue le jeu D&D « sur table ». Vous ne pouvez pas relancer les scores de caractéristiques de vos personnages, ni acheter de points de caractéristiques. Vous ne pouvez pas sauvegarder avant d'ouvrir la porte d'un donjon, de chercher un piège, d'attaquer un PNJ (personnage non-joueur) ou toute autre situation potentiellement dangereuse. Tout comme quand vous jouez « sur table, » vous devez accepter les conséquences de vos actes.

Quand vous quittez une partie Homme de Fer, votre état actuel est automatiquement sauvegardé, et vous pouvez revenir à cette sauvegarde pour continuer de jouer. Toutefois, si votre groupe meurt, le jeu s'arrête et vous ne pouvez plus le charger – vous devez commencer une nouvelle partie.

De plus, en raison du jet de dés unique lors de la création des personnages Homme de Fer, ces personnages sont enregistrés dans un Pool de personnages différent de celui des personnages du mode Normal. On ne peut pas mélanger des personnages entre les deux groupes.

Choisir l'Alignement du groupe

Après avoir sélectionné le mode Normal ou Homme de fer, vous devez choisir l'Alignement de votre groupe. C'est une façon de dire au jeu quel genre de personnages vous allez incarner, et comment vous comptez agir. Le jeu réagit à l'Alignement de votre groupe en changeant son point de départ, qui donne au groupe ses raisons pour partir à l'aventure, et en modifiant les options de dialogue ou les scénarios du jeu. Le jeu a différentes fins possibles, certaines réservées à certains alignements de groupe.



Votre choix d'alignement limitera aussi l'alignement des personnages que vous pouvez ajouter. Seuls les alignements surlignés quand vous choisissez un groupe peuvent être acceptés dans votre groupe. Par exemple, si vous créez un groupe Neutre, vous pourrez ajouter des personnages Neutre, Neutre Bon, Loyal Neutre, Neutre Mauvais et Chaotique Neutre.

Certains alignements de groupe interdisent certaines classes à restriction d'alignement. Par exemple, un Moine ne peut pas trouver sa place dans un groupe chaotique, car un moine doit être loyal ; un Paladin ne peut pas être dans un groupe mauvais ou chaotique. En fait, les Paladins apportent une contrainte supplémentaire, car ils ne peuvent pas être dans le même groupe qu'un personnage mauvais. En théorie, un groupe Loyal Neutre pourrait contenir des personnages Loyal Bon et Loyal Mauvais, mais un tel groupe ne peut pas contenir à la fois un Paladin et un personnage Loyal Mauvais. Une fois que l'un de ces personnages est inclus dans le groupe, l'autre est exclu.

Sélection des personnages

Après avoir choisi l'alignement de votre groupe, vous pouvez former le groupe en choisissant des personnages du Pool. Vous pouvez choisir un ou plusieurs des personnages pré-tirés dans le jeu, ou créer intégralement vos propres personnages en cliquant sur le bouton Créer (voir la Création des personnages page 8)). Quoi qu'il en soit, vous pouvez ajouter des personnages à votre groupe en cliquant sur un personnage puis sur le bouton Ajouter. **Note** : tout personnage dont l'alignement est interdit en raison de l'alignement du groupe sera surligné en rouge et ne pourra pas être incorporé dans le groupe.



Commencer l'aventure

Pour commencer votre partie, cliquez sur le bouton Commencer l'aventure. Vous pourrez alors acheter de l'équipement pour votre groupe (voir Commencer en page XX pour savoir comment acheter de l'équipement). Vous avez 500 pièces d'or pour acheter l'équipement, quel que soit le nombre de membres dans votre groupe. Les grands groupes devront donc se restreindre, tandis que les autres pourront se faire plaisir. Pour passer d'un acheteur à l'autre, cliquez simplement sur le portrait du personnage en bas de l'écran. De cette façon, tout le monde dans le groupe peut acheter de l'équipement.

Après que vous ayez fini vos achats et équipé votre groupe, vous pouvez sélectionner les sorts mémorisés pour les Prêtres, Druides ou Magiciens du groupe. Vous pouvez choisir les sorts dans l'écran de Personnage/Inventaire. Après avoir choisi les sorts, appuyez sur la flèche rouge en bas à droite de l'écran et votre aventure commencera avec une saynète d'ouverture convenant à l'alignement de votre groupe.

Note : Si vous ne choisissez pas de sorts mémorisés pour votre prêtre, druide ou magicien, le jeu vous demande de le faire. Vous pouvez aussi laisser le jeu choisir les sorts pour vous.

CREATION DE PERSONNAGES

Pour créer un nouveau personnage, cliquez sur le bouton Créer dans le Pool de personnages. La création de personnages se fait en plusieurs étapes, que vous enchainerez en cliquant sur des boutons à la droite de l'écran. À mesure que vous complétez chaque étape, le bouton Suivant s'allumera, indiquant que vous pouvez cliquer dessus pour passer à l'étape suivante.

À tout moment au cours de la création des personnages, vous pouvez revenir à une étape antérieure ou revoir vos choix précédents en cliquant sur le bouton approprié mais vous devrez répéter les étapes ultérieures. Par exemple, si vous choisissez votre classe et voulez changer de race, cliquez sur le bouton Race. Vous devrez ensuite choisir de nouveau votre sexe, taille et style de cheveux avant de choisir la classe.

Étape 1 : scores de caractéristiques

Vous devez choisir pour votre personnage les valeurs de six scores de caractéristiques : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Ces valeurs sont normalement générées avec quatre dés à six faces, le résultat le plus faible étant écarté, donnant un total compris entre 3 et 18. Pour plus de renseignements sur les scores de caractéristiques, voir Scores de Caractéristiques aux pages 24 – 26.

En mode Normal, vous pouvez choisir de lancer (et relancer) vos scores ou de les acheter directement. L'achat de points permet de personnaliser les scores de vos personnages, mais une génération aléatoire finit toujours par donner des scores plus élevés.

Si vous choisissez de lancer vos scores, six valeurs seront générées aléatoirement. Vous pouvez les attribuer comme vous le désirez en faisant glisser ces valeurs de la colonne de droite jusqu'à la case du score de caractéristiques que vous voulez faire correspondre, dans la colonne de gauche. Si les résultats ne vous satisfont pas, vous

peuvent relancer autant de fois que vous le désirez. Toutefois, le jeu compte le nombre de relances utilisées et les affiche sur la Feuille d'Info de votre personnage.

Vous pouvez aussi acheter vos scores de compétences directement en mode Normal. Avec ce système, votre personnage commence avec toutes les caractéristiques à 8, et vous attribue 25 points à dépenser pour augmenter vos capacités. L'augmentation coûte un point par point jusqu'à 14, deux points par point pour 15 et 16, et trois points par point pour 17 et 18. Cliquez sur l'onglet Avancé pour utiliser cette méthode.

En mode Homme de Fer, vous ne pouvez que lancer vos scores (pas d'achat de point), et devez accepter le premier jet. Toutefois, c'est vous qui affectez ces scores aux caractéristiques.

Étape 2 : Race

Choisissez l'une des sept races pour votre personnage. La race affecte certains scores de caractéristiques et détermine une classe préférée (voir Races aux pages 27–33). Cela change également l'apparence de votre personnage dans le jeu.

Étape 3 : Sexe

Comme la race, le sexe affecte l'apparence de votre personnage. Cela joue aussi sur certaines options de dialogue généralement dans les quêtes secondaires, mais le jeu n'est pas plus difficile à finir avec un sexe qu'avec l'autre.

Étape 4 : Taille

Choisissez une taille, qui dépend selon la race et le sexe de votre personnage. La taille n'affecte pas les caractéristiques de votre personnage.

Étape 5 : Classe

Choisissez une classe de départ pour votre personnage. La sélection de la classe est très importante, mais pensez bien que votre personnage n'est pas limité à cette seule classe dorénavant : il pourra changer et prendre une nouvelle classe quand il gagnera un niveau (voir Personnages multiclassés en page XX).

Une petite mise en garde s'impose à cette étape : le succès de votre personnage dans une classe particulière dépend beaucoup de ses scores de caractéristiques. Des scores faibles dans les caractéristiques importantes pour sa classe peuvent rendre le personnage inutile. A moins que vous comptiez aller à l'encontre du stéréotype d'une classe particulière, nous vous conseillons de conserver vos scores de caractéristique les plus élevés pour les caractéristiques primaires de cette classe (voir Classes aux pages 34–69 pour les détails sur les caractéristiques de classe).

Étape 6 : Alignement

Choisissez un alignement. Si certaines classes recommandent certains alignements (les Roublards sont plus souvent chaotiques que loyaux, par exemple), certaines classes ont des restrictions de classe. Les Barbares et les Bardes ne peuvent pas être loyaux, tandis que les Moines doivent l'être. Les Druides doivent être neutres et les Paladins sont les plus limités – ils doivent être d'alignement Loyal Bon.

L'alignement affecte le choix de la divinité de votre personnage et c'est une décision très importante pour les Prêtres, qui tirent tous leurs pouvoirs de domaines et leurs sorts de ces divinités. L'alignement affecte également les choix de dialogue, parce que certains PNJ vous traitent différemment selon votre alignement et parce que votre alignement modifie les différentes réponses que vous pouvez faire. La

disponibilité des quêtes et même leur solution peuvent être modifiées par l'alignement d'un personnage. En résumé, l'alignement est capital.

Étape 7 : Divinité

Seules les divinités appropriées à la classe, la race et l'alignement du personnage peuvent être sélectionnées (les autres sont grisées). À la différence des autres classes, les Prêtres doivent impérativement choisir une divinité et ce choix est très important car il influence leurs pouvoirs de domaines et les sorts qu'ils reçoivent. Si vous ne choisissez aucune divinité, pour les personnages autres que Prêtres, ils ne pourront jamais se multi-classer en Prêtre.

Étape 8 : Éléments

Parfois, comme c'est le cas pour le domaine du Prêtre ou l'ennemi juré du Rôdeur, vous devez sélectionner des informations supplémentaires. Dans les autres cas, comme pour la spécialisation en école d'un magicien, cette sélection est optionnelle, et vous pouvez sauter cette étape.

Étape 9 : Dons

Sélectionnez le ou les don(s) disponible(s) pour votre personnage. Vous pouvez faire glisser le don jusqu'à son emplacement sur la droite. Certaines classes, comme les Guerriers, ont des dons supplémentaires spécifiques, qui sont écrits en doré. Vous pouvez faire glisser ces dons supplémentaires dans les emplacements blancs ou les emplacements dorés (toutefois, vous ne pouvez pas faire glisser un don blanc dans l'emplacement doré).

Certains dons ont des prérequis et vous ne pouvez pas les choisir si vous n'avez pas ce prérequis (en général, un autre don, une compétence ou un score minimal de caractéristique). Ces dons sont grisés s'ils ne sont pas disponibles. Pour plus de renseignements, lire Dons aux pages 76–94.

Étape 10 : Compétences

Utilisez les points de compétence de votre personnage, qui dépendent de son score d'intelligence, de sa classe et de sa race, pour acheter des rangs des différentes compétences. Les Compétences de classe (en blanc) coûtent 1 point par rang, tandis que les Compétences d'autres classes (or) coûtent deux points par rang. Vous devez dépenser tous vos points de compétence avant de continuer. Pour plus de renseignements, voir Compétences en pages 70–75.

Étape 11 : Sorts

À cette étape, vous devez choisir les sorts pour les personnages lanceurs de sorts profanes (Bardes, Ensorceleurs et Magiciens). Vous devez choisir les sorts que vos lanceurs de sorts connaissent dans la liste de tous les sorts profanes accessibles aux lanceurs de sorts de niveau 1. Par la suite, avant de partir à l'aventure, vous choisirez les sorts que le personnage a effectivement en mémoire. Pour plus de renseignements, voir À l'aventure ! (page 8), Classes (pages 34–69) et Sorts (pages 123–145).

Étape 12 : Portrait

Sélectionnez le portrait de votre personnage dans la liste des portraits disponibles. Bien que certains soient plus appropriés pour votre race et votre sexe, vous êtes libre de choisir celui que vous voulez. Le portrait est affiché dans la barre du groupe à côté de votre indicateur de santé et de conditions. Les portraits

indiquent aussi votre ordre d'initiative au combat.

Étape 13 : Voix / Nom

Donnez un nom à votre personnage, et choisissez une voix. Votre personnage utilisera cette voix pour répondre aux ordres que vous lui donnez, au cours du combat, ou de façon aléatoire au cours de l'aventure.

Et voilà ! Vous avez créé un personnage de D&D !

JOUER

Le jeu a été conçu avec une interface minimale, qui vous permettra d'avoir accès à la richesse et la variété proposée par D&D. Vous pouvez effectuer la plupart des actions courantes du jeu avec un clic droit ou gauche suivi d'une sélection dans un menu.

Cliquez sur un emplacement pour déplacer l'ensemble des personnages sélectionnés vers cet endroit. Cliquez sur un PNJ pour commencer le dialogue. Cliquez sur un objet pour ordonner à un personnage de le ramasser. Cliquez sur n'importe quel autre objet pour dire à un personnage d'essayer de l'utiliser. Cliquez sur un corps ou un réceptacle pour afficher son contenu. Pour utiliser une icône de passage (qui ressemble à une porte, un escalier ou une échelle), cliquez dessus et tout le groupe sera transportée, généralement à une nouvelle carte.

Et de l'autre côté (littéralement), un clic droit vous permet d'accéder au menu radial, qui vous donne accès à toutes les capacités des personnages et leur inventaire. Voir le Menu radial en page 17 pour plus de renseignements.

PORTRAITS DES PERSONNAGES

Les portraits des personnages le long du bas de l'écran représentent votre groupe actuel, y compris les suivants PNJ que vous avez pu engager.

Chaque portrait affiche la santé de ce personnage sous la forme d'une barre rouge qui diminue à mesure que le personnage encaisse des dégâts. Si la barre rouge atteint zéro et disparaît, le personnage est Chancelant (voir Combat en pages 105-110). Tout dégât supplémentaire, jusqu'à - 10 points de vie, fait perdre connaissance au personnage. Votre personnage meurt quand ses points de vie sont égaux à - 10 PV ou moins.

De plus, tout dégât non-mortel qu'un personnage encaisse est représenté par une barre bleue. Si la longueur de ces dégâts dépasse la barre rouge (c.-à-d. si le personnage a encaissé plus de dégâts non-mortels qu'il n'a de points de vie), ce personnage perd connaissance jusqu'à ce qu'il guérisse une partie de ces points de dégâts non-mortels. Les dégâts non-mortels disparaissent plus vite que les dégâts normaux. Un personnage récupère un point de dégât non-mortel par niveau de personnage par heure.

Faites un clic gauche sur un portrait pour sélectionner ce personnage (comme si vous aviez cliqué sur lui) et centrer l'écran sur lui. Vous pouvez sélectionner plusieurs personnages en maintenant enfoncée la touche Shift pendant que vous cliquez sur les portraits. Vous pouvez aussi utiliser la touche « Sélectionner tous » dans la barre d'icônes principale (voir Barre d'icônes principale en page 15) pour sélectionner tout le groupe.

Conditions

Les portraits du personnage montrent aussi les différentes conditions qui peuvent être appliquées à vos personnages pendant que vous jouez. Il y a trois sortes de conditions qui peuvent surgir : conditions négatives temporaires, conditions positives temporaires, et autres conditions.

Les conditions négatives temporaires sont celles qui nuisent à votre personnage ou

réduisent ses performances. En général, elles résultent d'un combat, par exemple si le personnage est empoisonné par la morsure d'un grand serpent venimeux ou paralysé par un lanceur de sorts ennemi. Toutefois, certaines capacités de classe peuvent entraîner des conditions négatives, comme la fatigue qui affecte les Barbares après leur rage. Toute condition négative temporaire est signalée au-dessus du portrait du personnage.

Les conditions positives temporaires sont les conditions qui aident votre personnage. Ces conditions sont toujours le résultat de l'utilisation de pouvoirs ou de la magie. Par exemple, un Barde peut utiliser sa chanson pour inspirer le courage à ses camarades de groupe, qui recevront tous une condition temporaire « Encouragé ». Ou un guerrier peut boire une potion de Force de Taureau et recevoir cette condition. Toutes les conditions positives temporaires sont signalées au-dessous du portrait du personnage.

Les autres conditions du jeu sont montrées directement sur le portrait du personnage. Ces conditions sont généralement propres au combat, comme être pris par surprise ou étourdi, à moins qu'elles ne soient à long terme, comme l'inconscience ou la mort. Un Paladin déchu gagne aussi une condition directement sur son portrait, comme pour lui rappeler de chercher repentance pour ses péchés.

Cliquez sur n'importe quelle icône de condition pour obtenir des renseignements sur ses effets et les éventuels moyens d'y remédier.

BARRE D'ICÔNES PRINCIPALE

La barre d'icônes principale apparaît en bas à droite de l'écran. Elle contient huit icônes, qui appellent presque toutes une nouvelle interface : Sélectionner tous, Formation, Carnet de route, Carte de ville, Camper/Passer le temps, Aide, Options et Histoire. Le bas de la barre d'icônes contient une horloge, qui affiche graphiquement l'heure du jour ou, quand vous la survolez avec le curseur, la date et l'heure exactes.

Sélectionner tous

Cette icône sélectionne tous les personnages du groupe.

Formation

Cette icône appelle une interface qui vous permet de créer jusqu'à quatre formations de groupe et de choisir une formation active. Utilisez les onglets numérotés en haut pour choisir la formation active, et changez une formation en faisant glisser les portraits des personnages aux différents emplacements. Le jeu crée par défaut plusieurs formations standard, mais vous pouvez toutes les modifier.



Carnet de route

L'icone du Carnet de route appelle l'interface du Carnet de route, divisé en cinq sections, disponibles par les onglets en haut du livre : Quêtes, Réputations, Ego, Clefs et Rumeurs.



Quêtes: La section Quêtes garde la trace des quêtes que vous avez acceptées, ou même dont vous avez entendu parler. Les quêtes sont classées par le lieu où vous les avez reçues, et ces lieux apparaissent comme des onglets en haut de la page de gauche. Toutes les quêtes sont affichées sur la page de gauche – il pourra être nécessaire de naviguer si vous avez accepté beaucoup de quêtes au même endroit.

Sélectionnez une quête pour connaître son statut et avoir sa description sur la page de droite. Le statut d'une quête peut être Mentionnée (vous en avez entendu parler), Acceptée (vous avez accepté d'entreprendre cette quête), Achevée (vous avez accompli cette quête) ou Ratée (la quête est dans un état tel que vous ne pouvez plus l'accomplir). Vous obtenez des points d'expérience pour les quêtes accomplies, et pouvez parfois « rattraper » une quête ratée. Par exemple, si vous êtes censé secourir quelqu'un qui se fait tuer, la quête est ratée. Mais si vous ramenez cette personne à la vie, vous pouvez de nouveau tenter d'accomplir la quête.

Réputations: La section Réputations est similaire à celle des Quêtes, en cela que les réputations que vous avez acquises sont affichées sur la gauche, et les informations relatives sont à droite. Le Carnet de route garde la trace de l'endroit et du moment où ces réputations ont été acquises, et de leur effet sur les situations sociales. Voir Réputations en page XX pour plus de renseignements.

Ego: La section Ego du Carnet de route enregistre différentes statistiques : les combats, les niveaux de dégâts et autres informations semblables. Ces données sont ordonnées sur la page de gauche, avec des onglets pour passer à différentes sous-sections d'Ego. La page de droite montre l'information effective. Par exemple, vous pouvez sélectionner « Créatures tuées » dans l'onglet de Combat à gauche de la page d'Ego. La page de droite dressera la liste de tous les types de monstres que vous avez tué dans le jeu et les onglets de cette page vous permettront de classer ces monstres par FP (Facteur de Puissance), Dés de vie ou Nom.

Clefs: La section des Clefs est similaire à celles des Quêtes et Réputations, car elle montre toutes les clefs que vous avez trouvées à gauche, et les informations spécifiques à telle ou telle clef sur la droite. **Note :** À la différence des autres objets du jeu, les clefs ne se trouvent pas dans l'inventaire d'un personnage, mais deviennent une propriété de groupe listée ici dans le Carnet de route. Voir *Clefs* en page 96 pour plus de renseignements.

Rumeurs: La section des Rumeurs enregistre toutes les rumeurs que vos personnages ont entendues avec l'utilisation de leur compétence Renseignements. La description de chaque rumeur est ajoutée au Carnet de route, en même temps que la date et l'heure à laquelle vous l'avez entendue. Il peut y avoir plus de deux pages de rumeurs, utilisez les boutons de page en bas du Carnet de route.

Plan de la ville

L'icone du Plan de ville vous donne accès à un aperçu de votre emplacement actuel et des autres lieux que vous avez visités. Ces cartes, souvent appelées Cartes de ville, vous montrent où vous êtes – les zones que vous n'avez pas encore vues sont noircies sur la carte. Sélectionnez les différents lieux avec le menu sur la droite.



Utilisez les boutons en bas à droite pour manipuler les cartes de ville. Pour centrer la carte sur votre groupe (dont les membres sont signalés par des cercles bleus sur la carte), cliquez sur le premier bouton. Le deuxième bouton sert à placer des notes sur la carte. Cliquez n'importe où sur la carte puis tapez la note que vous voulez y attacher. En survolant le drapeau, vous pourrez voir la note. Vous pouvez effacer ces drapeaux en cliquant sur le troisième bouton puis sur un drapeau à effacer. Cliquez sur le quatrième bouton pour zoomer en avant ou en arrière sur la carte en faisant glisser vers le haut ou vers le bas, ou avec la molette de la souris.

La Carte du monde montre un aperçu complet de toute la zone de jeu, qui comprend les villages, les donjons et plusieurs autres lieux intéressants. Cliquez sur le bouton en haut à droite de la fenêtre de carte pour afficher la Carte du Monde. Certains lieux (généralement en intérieur ou sous terre) ne vous permettent pas d'avoir accès à la carte du monde, il vous faudra souvent vous rendre à un endroit dégagé avant de pouvoir l'afficher.

Vous ne pouvez pas voyager au hasard dans la Carte du Monde. Il vous faut choisir un lieu, que ce soit en cliquant sur la Carte du monde (ces lieux sont des ronds rouges légendés) ou en sélectionnant l'un des noms de lieu sur la liste de droite. Votre groupe se rend alors en ce lieu, et leur chemin est affiché sous forme d'une ligne de points. Chaque point représente 15 minutes, et un peu plus de 500 mètres de voyage. Vous pouvez faire des rencontres aléatoires en voyageant, et vous pouvez les éviter si le score de Survie de l'un de vos personnages est suffisamment élevé (voir Survie en page XX). Quand vous arrivez à votre destination, la partie revient à l'interface principale, centrée sur le groupe à son point d'entrée de ce nouveau lieu.

Le bouton Carte actuelle de la fenêtre de Carte du monde vous ramène à la Carte de ville de votre lieu actuel. Le bouton en bas fait la même chose et centre la Carte de ville sur votre groupe.

Se reposer / Camper

L'icone Passer le temps / Camper vous permet de passer en « avance rapide », que ce soit d'une durée déterminée (en jours ou en heures) ou jusqu'à ce qu'une certaine condition soit remplie. Cliquez sur l'icone Passer le temps ou Se reposer après avoir fait votre sélection, ou cliquez sur Annuler pour revenir au jeu.



Note : Si vous pouvez passer le temps n'importe où, vous ne pouvez vous reposer que dans certains endroits (en général, les auberges si vous payez d'abord votre chambre, ou dans la nature et les donjons). Si l'icone Se reposer / Camper ressemble à une montre, vous ne pouvez que passer le temps. Si elle ressemble à une tente, vous pouvez vous reposer. Se reposer est nécessaire pour guérir et récupérer vos sorts.

Avant de vous reposer, regardez attentivement l'icone de la tente. Si le fond est vert, vous pouvez vous reposer en toute sécurité, sans interruption. Toutefois, s'il est jaune, vous pourriez avoir une rencontre aléatoire pendant votre sommeil. Le type de rencontres dépend de l'endroit où vous vous trouvez, et vous ne pouvez pas l'éviter avec la compétence Survie.

Aide

L'icone Aide active le système d'aide en jeu. Dans cette interface, vous avez accès à presque tous les aspects du jeu, dont les règles et définitions de D&D 3.5. L'interface fonctionne comme un navigateur Internet et les liens sont signalés par du texte bleu. Cliquez sur le texte en bleu pour avoir accès à des informations plus détaillées sur ce sujet.

Les six boutons en bas vous permettent de parcourir la base de données. Les deux premiers boutons sont similaires au Suivant / Précédent d'un navigateur classique. Le troisième bouton est un bouton « Démarrage » qui vous ramène à la première page de la base de données. Les trois derniers boutons vous emmènent au sujet précédent, vous font remonter d'un cran dans l'arborescence, ou vous amènent au sujet suivant.

Options

Le Menu Options vous permet de changer votre configuration vidéo, audio et vos préférences. Vous pouvez changer les options dans le Menu principal, avant de commencer un jeu, ou dans le jeu avec l'icone Options dans la barre d'icônes principale. Note : Les réglages Audio et Vidéo font partie de la configuration et sont donc les mêmes pour chaque partie, tandis que les Préférences ne concernent que la partie que vous jouez (ou la prochaine si vous les configurez depuis le Menu Principal).s



Historique

Le bouton Historique appelle un historique navigable de tous les jets de dé du jeu. Les jets d'attaque, de dégâts, les sauvegardes et les jets de Compétences ou de Caractéristiques sont tous présents. De plus, le système d'aide est lié à cette fenêtre, et tout texte bleu est en fait un lien vers la base de données si vous avez besoin de renseignements.

L'Historique est un bon moyen de voir « ce qui se passe en coulisse » pour ainsi dire, et c'est un bon moyen d'apprendre le système D&D. Après un tour de combat, vous pouvez utiliser l'Historique pour voir comment les jets ont été faits, et quels bonus s'y sont appliqués. Vous pouvez aussi voir comment les jets de compétences ont été faits en dehors du combat, quand vous désamorcez un piège ou crochetez une serrure par exemple.

MENU RADIAL

Le Menu radial vous permet d'avoir accès aux capacités, pouvoirs d'objets et options de combat des personnages – faites un simple clic droit pour afficher le Menu radial du personnage sélectionné. À mesure que vous déplacez la souris sur les différentes options, plusieurs choix vont s'offrir à vous. Vous pouvez sélectionner certains de ces choix avec un clic gauche, tandis que d'autres appelleront à nouveau d'autres choix. Faites un clic droit n'importe où en dehors du Menu radial pour le fermer.

Les choix du Menu radial dépendent de la classe. Par exemple, un personnage qui ne lance pas de sorts ne verra pas de section Sorts. Il y a six sections possibles dans un Menu radial :

Inventaire

Ceci vous permet d'ouvrir l'écran d'inventaire de votre personnage (voir Inventaire, en page XX) ou d'utiliser certains objets qui s'y trouvent (une potion, un parchemin ou une baguette). Si vous sélectionnez un objet qui a besoin d'une cible, le jeu entrera en mode visée pour cet objet.

Compétences

Ceci montre toutes les compétences actives de ce personnage. Remarquez que les Compétences Déplacement silencieux et Discrétion sont activées avec une seule sélection dans le menu, « Furtivité. »

Dons

Ceci montre les Dons actifs que le personnage peut utiliser.

Sorts

Ceci montre tous les sorts que le personnage peut lancer à ce moment, catégorisés par classe et niveau. Si le sort a besoin d'une cible, le jeu entre en mode visée pour ce sort quand il est sélectionné. Si la classe du personnage lui permet de faire de lancer un sort spontanément (par exemple pour les Prêtres et les Druides), gardez la touche Shift enfoncée en sélectionnant un sort dans le Menu radial et cela lancera spontanément le sort correspondant.

Pouvoirs

Ceci vous permet d'utiliser vos capacités de classe, comme un magicien appelant son familier, ou certains pouvoirs divers, comme parler à ses acolytes.

Options: Ceci vous permet d'activer les options de combat pour le personnage sélectionné. Ces options sont ON ou OFF (comme l'indique la case cochée ou vide) quand vous les sélectionnez.

Voici les options :

- **Fin de tour auto :** le tour de combat du personnage s'achève automatiquement quand il ne peut plus effectuer d'action.
- **Infliger des dégâts non-mortels :** le personnage tente d'infliger des dégâts non-mortels avec ses poings ou son arme. Note : c'est par défaut la version décochée de la méthode d'attaque optionnelle pour l'arme actuelle. Par exemple, une épée affichera une case vide « Infliger des dégâts non-mortels », mais une attaque à mains nues pour un personnage autre qu'un Moine affichera une case « inflige des dégâts normaux » non-cochée.
- **Combat sur la défensive :** le personnage lance tous ses sorts sur la défensive, ce qui augmente sa CA mais diminue ses chances d'attaque. Voir Combat sur la défensive en page XX pour plus de renseignements.

Tactique : ceci vous permet de choisir entre plusieurs actions tactiques de combat, dont :

- **Prêt contre un sort :** le personnage gagne une attaque si votre cible choisie commence à lancer un sort.
- **Prêt pour un contresort :** le personnage aura une occasion de tenter de contrer un sort si votre cible commence à lancer un sort (voir Contresort en page XX pour plus de renseignements).
- **Prêt contre une approche :** le personnage gagnera une attaque contre la première créature qui entrera dans sa zone menacée.
- **Prêt contre retraite :** le personnage gagnera une attaque contre la première personne à sortir de sa zone menacée.
- **Feinte :** voir Feinte en page XX.
- **Défense totale :** voir Défense totale en page XX.

Attaque : là se trouvent la plupart des actions de combat (voir Combat aux pages XX-XX) comme Coup de grâce, croc-en-jambe, charge, attaque à outrance et attaque simple.

Mouvement : cette partie vous propose toutes les actions de mouvement (voir Mouvement aux pages XX-XX) comme course, retraite, déplacement (voir page XX) et pas de placement.

Au combat, vous êtes limité à une action standard et une action de mouvement, aussi les sélections du Menu radial sont-elles colorées pour vous aider à prendre des décisions tactiques. Vous pouvez choisir les sélections vertes, puis effectuer une autre action quand la première est terminée. Les actions jaunes signifient que vous pouvez les choisir, mais que vous ne pourrez rien faire ensuite, si ce n'est une action libre (voir Actions libres en page XX). Le rouge signifie que vous ne pouvez pas choisir cette action.

Par exemple, l'utilisation d'une baguette pourrait être colorée en vert, puisque c'est une action standard. Après avoir utilisé cette baguette (ou avoir effectué n'importe quelle autre action), cela et toutes les autres actions standard tourneront au rouge, signifiant que vous ne pouvez plus les choisir pour ce tour.

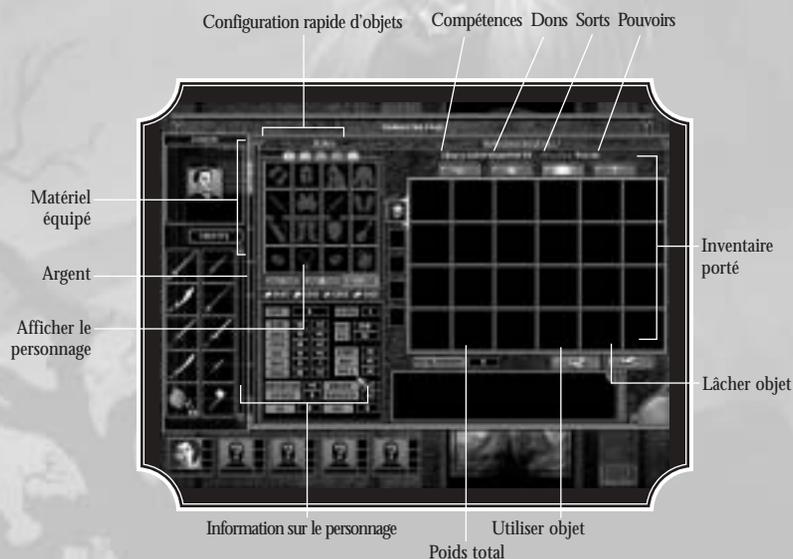
Raccourcis et menu radial

Vous pouvez attribuer des Touches de raccourci aux sélections du Menu radial en appuyant sur Ctrl et la touche que vous voulez attribuer. Le Menu radial apparaîtra, et vous pourrez cliquer sur l'action que vous désirez dans le menu. Par la suite, quand vous appuierez sur cette touche de raccourci, l'action du menu sera effectuée, si possible. Si vous affectez une touche de raccourci à une entrée du Menu radial qui utilise une case ou une règle graduée, la case sera vidée ou remplie et la règle se déplacera entre ses valeurs maximale et minimale quand vous appuierez sur la touche.

Les affectations de touche de raccourci sont globales – si vous affectez une touche de raccourci pour un personnage, elle aura le même effet pour les autres. Si la touche de raccourci n'est pas applicable pour le personnage sélectionné, elle n'a aucun effet. Les assignements de touche de raccourci sont sauvegardés avec votre partie.

Écran de personnage/Inventaire

On accède à l'Écran de Personnage/Inventaire avec une touche de commande (voir Commandes du clavier en page XX), ou en sélectionnant l'onglet Inventaire dans le Menu radial. Vous pouvez aussi y accéder en faisant un clic droit sur le portrait du personnage. Cette interface sert généralement à manipuler l'Inventaire du personnage, mais vous pouvez aussi y voir toutes les informations de base du personnage, et changer ses sorts mémorisés, quand cela est approprié.



Le matériel dont votre personnage est équipé est montré en haut à gauche. Il y a un emplacement pour des gants, une coiffe, une cape, des robes, une arme gauche, une armure de torse, une arme droite/un bouclier, des canons d'avant-bras, des munitions, des bottes, une targe, un instrument de barde, un anneau gauche, un collier, un anneau droit et des outils de voleur. Si vous avez un objet magique que le personnage doit porter pour qu'il fasse effet, vous devez le placer dans l'un de ces emplacements avant de bénéficier de ses pouvoirs. De plus, notez qu'un bouclier vous empêche de prendre une arme à droite, et vice-versa.

Les cinq onglets en haut vous permettent d'accéder rapidement à différentes configurations d'équipement, que vous pouvez préparer à l'avance puis rapidement utiliser avec ces onglets. Pour créer une configuration, déplacez simplement les objets à leur place. Quand vous quittez une configuration, tous les objets retournent dans l'Inventaire. Quand vous revenez à une configuration, le personnage se rééquipe de ces objets.

Les trois boutons sous l'Inventaire servent à passer du modèle 3D du personnage à son portrait et à son inventaire équipé. Sous ces boutons est affiché l'argent du groupe, en tas de pièces de platine, d'or, d'argent et de cuivre. Le panneau en bas à gauche montre les informations sur le personnage, comme ses points d'expérience, ses scores de caractéristiques, ses points de vie, sa Classe d'armure et ses différents bonus.

À droite de l'écran de Personnage/Inventaire se trouve la grille de l'inventaire porté par le personnage. Les onglets verticaux alternent entre le sac à dos de l'aventurier et les sacs qu'il porte éventuellement (jusqu'à quatre). Le nombre sous la grille est le poids total des objets qu'il porte. Il y a aussi deux icônes pour utiliser ou lâcher un objet. Faites glisser un objet jusqu'à l'icône Utiliser objet, puis la fenêtre se ferme et le jeu considérera que vous avez sélectionné l'objet dans le Menu radial. Si vous faites glisser un objet jusqu'à l'icône Lâcher objet, l'objet est enlevé de l'Inventaire de ce personnage et placé au sol devant le personnage.

Vous pouvez utiliser le bouton droit de la souris pour déplacer l'Inventaire rapidement. Quand vous pillez un corps, un clic droit envoie l'objet dans l'Inventaire de votre personnage. Dans l'inventaire, un clic droit sur un objet dont votre personnage est équipé le renvoie dans l'Inventaire, et inversement. Par sécurité, il est impossible de faire un clic droit pour acheter ou vendre dans les écrans de commerce.

L'onglet supérieur vous permet d'examiner les compétences, dons, sorts et pouvoirs du personnage. Les lanceurs de sorts (sauf les Bardes et les Enorceleurs) peuvent changer leurs sorts mémorisés en faisant glisser les sorts de la liste de leurs sorts connus à gauche, jusqu'aux emplacements des sorts mémorisés à droite. Les sorts de cette liste remplaceront les sorts mémorisés à droite (on y accède depuis le Menu radial) après que le personnage se sera reposé pendant huit heures.

Dialogue

La fenêtre de Dialogue s'ouvre chaque fois que vous parlez à un PNJ. La partie supérieure de la fenêtre montre ce qui a précédé dans la conversation, alternant entre la réplique du PNJ et celle de votre personnage. Le bas de la fenêtre affiche toutes les réponses possibles. **Note** : une icône apparaît à gauche de toute réponse qui utilise une compétence de dialogue, comme Diplomatie.

Le bouton d'Historique de dialogue en haut à droite affiche plusieurs conversations précédentes.

Troc

Certains PNJ peuvent faire du commerce avec vous, comme leur conversation l'indique. L'interface de commerce ressemble beaucoup à celle de l'inventaire du personnage, avec un pan supplémentaire à gauche pour l'inventaire du PNJ. Si vous survolez avec le curseur un objet de votre inventaire, vous verrez combien le PNJ accepte de l'acheter, et la même manipulation sur l'inventaire du PNJ vous apprend le prix qu'il demande pour ses objets. Pour vendre ou acheter un objet, faites-le glisser d'un inventaire à l'autre. Dans certains cas, les PNJ refusent d'acheter ou de vendre un objet, et vous le dit.

Tous les commerçants peuvent identifier un objet magique, contre un certain prix. Cliquez simplement sur le bouton Identifier et vous aurez un curseur spécial identification. Cliquez sur l'objet magique non identifié dans votre Inventaire et pour 100 PO, le commerçant l'identifiera. Tous les objets magiques non identifiés se vendent le même (vil) prix. Si vous voulez tirer le meilleur prix en vendant un objet, faites-le d'abord identifier.

De plus, remarquez que le même objet peut s'échanger à des prix différents, selon les commerçants. Trois choses affectent le prix d'un objet. Tout d'abord, chaque commerçant dicte ses propres prix, différents des autres. Ensuite, votre compétence d'Estimation affecte les prix que vous voyez. Essayez donc de faire vendre les objets par votre personnage à la compétence d'Estimation la plus élevée. Enfin, les commerçants proposeront des prix inférieurs pour acheter des objets qu'ils ne vendent pas normalement. Par exemple, vous vendrez moins cher une épée au prêteur sur gage qu'au forgeron, et l'armure en cuir vous rapportera plus chez le tanneur que le forgeron. Si vous voulez les meilleurs prix, vous feriez mieux de passer de boutique en boutique.

Interface de montée de niveau

Quand un personnage acquiert suffisamment d'expérience pour passer au niveau supérieur, une icône apparaît sur son portrait. Cliquez dessus pour appeler son interface de changement de niveau. Cette interface est similaire à celle de création de personnages, si ce n'est qu'il y a moins d'étapes.

Étape 1 : Classe

Au début du changement de niveau, vous devez choisir la Classe dans laquelle vous voulez rajouter un niveau. Vous pouvez choisir la classe actuelle du personnage, ou passer à une nouvelle classe. Note : certaines classes ne seront pas disponibles, en raison de restrictions d'alignement. Souvenez-vous, vous ne pouvez pas donner de niveau de Prêtre à quelqu'un qui n'a pas de divinité.

Étape 2 : Caractéristiques

Tous les quatre niveaux, vous pouvez augmenter une caractéristique d'un point.

Étape 3 : Aptitudes

Certaines classes ont des pouvoirs spéciaux (parfois optionnels) à certains niveaux. Par exemple, aux niveaux 1, 5 et 10, un Rôdeur doit choisir un ennemi juré, et un Rôdeur de niveau 2 doit choisir un style de combat.

Étape 4 : Compétences

Dépensez vos nouveaux points de compétence pour votre personnage, au prix de un par rang pour les compétences de classe et deux par rang pour les compétences d'autres classes. Les points de compétence ne se reportent pas : vous devez tout dépenser avant de continuer.

Étape 5 : Dons

Toutes les classes gagnent un nouveau don tous les trois niveaux. Les guerriers en ont un supplémentaire, propre aux Guerriers, tous les deux niveaux de Guerrier...

Étape 6 : Sorts

Si votre personnage est un lanceur de sorts profanes et possède donc une liste de sorts connus, choisissez ses nouveaux sorts. Remarquez que ces sorts sont connus, et non mémorisés. Les magiciens et les lanceurs de sorts divins doivent choisir les sorts qu'ils mémorisent.

Quand vous avez franchi toutes ces étapes, cliquez sur le bouton Terminé et votre personnage changera de niveau. En plus de ces changements, il gagne automatiquement des points de vie, des bonus à l'attaque et de sauvegarde, et autres pouvoirs (comme le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer chaque jour).

AUTRES CONTROLES***Sauvegarde rapide / Chargement rapide***

Appuyez sur la touche F12 pendant la partie pour faire une Sauvegarde rapide de votre partie. Ce procédé sauvegarde votre progression actuelle dans une sauvegarde appelée « Auto Save. » Appuyez sur F9 à tout moment pour faire un Chargement rapide de cette sauvegarde. Cela ne fait rien si vous n'avez pas préalablement effectué une Sauvegarde rapide.

Défilement de la caméra

Dans la vue principale du jeu, vous pouvez déplacer la caméra en déplaçant votre souris vers le bord de l'écran. Vous pouvez également utiliser les touches des flèches pour déplacer la caméra dans la direction spécifiée.

Surligner les objets utilisables

Appuyez sur la touche TAB pour souligner les objets utilisables à l'écran, ce qui vous permettra de les voir plus facilement. Cela comprend les portes, coffres, cadavres et objets posés au sol.

INTERFACE SPECIALE DU COMBAT***Passer en mode combat***

Appuyez sur la touche de Mode Combat (C) pour commencer le combat au tour par tour, si vos personnages ne sont pas déjà occupés. Toutes les créatures proches seront incluses dans le combat. S'il n'y a aucune créature hostile à proximité et que votre groupe est en mode combat, vous pouvez en sortir en utilisant la même touche.

Barre d'initiative

La barre d'initiative apparaît en haut de l'écran quand le combat commence. Le portrait de chaque combattant apparaît sur cette barre dans l'ordre décroissant d'initiative, de gauche à droite. Chaque portrait est entouré quand c'est au tour de ce personnage d'agir. Quand le dernier combattant du round a agi, le round suivant s'engage et le premier personnage de cette barre joue son tour.

Vous pouvez déplacer le portrait de vos personnages sur cette barre en le faisant glisser à une nouvelle place au cours de son tour, changeant ainsi son initiative. C'est une Action retardée, décrite en page 110.

Barre d'action

La barre d'action apparaît sur le côté gauche de l'écran au cours du combat, quand c'est à votre tour de contrôler l'un des personnages. La Barre d'action vous montre ce qu'il vous reste de votre action de mouvement, et si vous pouvez encore effectuer une action standard après votre mouvement. A mesure que vous déplacez votre curseur, la barre vous montre la quantité d'action de mouvement utilisée en réduisant la partie verte. Quand la barre passe du vert au jaune, le personnage ne peut plus effectuer que des actions de mouvement.

La barre d'action possède un bouton rouge de Fin de tour à sa base. Cliquez sur ce bouton à n'importe quel moment du tour de combat de votre personnage pour mettre fin à son tour.

Mode de déplacement et points de passage

Au cours de l'un des tours de combat d'un personnage, vous pouvez appuyer sur la touche ALT (ou sélectionner le mode Déplacement dans le menu radial) en cliquant sur un emplacement. La touche ALT enclenche un mode « déplacement » qui indique à l'ordinateur que vous vous intéressez à votre destination, et non à la plupart des objets utilisables (voir plus bas). L'ordinateur affichera le chemin de votre personnage en temps réel à mesure que vous changez de destination possible avec le curseur de la souris. Vous pouvez cliquer en plusieurs endroits, pour placer des points de passage et ainsi contrôler l'itinéraire de votre personnage. Celui-ci se mettra en route quand vous cliquerez sur le même endroit deux fois de suite.

Note : même si vous cliquez dans le cercle qui entoure la plupart des objets utilisables, comme une porte ou une créature morte, l'ordinateur n'approchera votre personnage qu'aussi près que possible. Toutefois, vous pouvez cliquer sur un réceptacle, comme un coffre, et sur des objets ou des créatures non mortes, mais vous ne pouvez cliquer que sur le cercle qui les entoure (leurs pieds), et non leur cylindre (tout leur corps). Cela vous permet de viser une créature qui se tient cachée derrière une autre plus grande.

SCORES DE CARACTÉRISTIQUES

Les personnages sont définis par six scores de caractéristiques. La table des Modificateurs de caractéristiques et Sorts supplémentaires de la page XX montre le modificateur qui correspond à chaque score, et si cette caractéristique sert à déterminer les sorts supplémentaires, le nombre de sorts supplémentaires que chaque score apporte.

FORCE (FOR)

La Force mesure la puissance musculaire et physique de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les guerriers, les barbares, les paladins, les rôdeurs et les moines car elle les aide à vaincre au combat. La Force limite également la quantité d'équipement que votre personnage peut porter.

On applique le Modificateur de Force :

- aux jets d'attaque de corps à corps
- aux jets de dégâts avec une arme de corps à corps ou une arme de jet (y compris une fronde). (Exceptions : Les attaques avec la main secondaire ne reçoivent que la moitié du bonus de Force d'un personnage, tandis que les attaques à deux mains reçoivent une fois et demi le Bonus de Force. On applique un malus de Force, et non un bonus, aux attaques faites avec un arc qui n'est pas un arc composite).

DEXTERITE (DEX)

La Dextérité mesure la coordination œil-main, l'agilité, les réflexes et l'équilibre. Cette caractéristique est très importante pour les Roublards, mais elle compte aussi beaucoup pour les personnages qui portent en général une armure légère ou moyenne (Rôdeurs ou Barbares) ou pas d'armure du tout (Moines, Magiciens, ou Ensorceleurs), et pour tous ceux qui veulent bien tirer à l'arc.

Le modificateur de Dextérité s'applique :

- aux Jets d'attaque à distance, comme ceux faits avec un arc, une arbalète (arbalète légère ou arbalète lourde), haches de jet, et autres armes à distance.
- à la Classe d'Armure (CA), si le personnage peut réagir à l'attaque.
- aux sauvegardes de Réflexes pour éviter les boules de feu et autres attaques auxquelles on peut échapper en bougeant rapidement.
- aux compétences qui ont la Dextérité comme caractéristique principale : Discrétion, Déplacement silencieux, Crochetage, et Tour de passe-passe.

CONSTITUTION (CON)

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Un bonus de Constitution augmente les points de vie d'un personnage, c'est donc une caractéristique importante pour toutes les classes.

Si le score de Constitution d'un personnage change suffisamment pour altérer son modificateur de Constitution, ses points de vie augmentent ou diminuent en fonction.

On applique le modificateur de Constitution du personnage :

- à chaque lancer des Dés de Vie (bien qu'un jet ne puisse jamais tomber en dessous de 1 à cause d'une pénalité)
- aux sauvegardes de Vigueur pour résister au poison ou autres menaces du même genre.
- la Constitution est une caractéristique clef pour les jets de Concentration, compétence très importante pour les lanceurs de sorts.

INTELLIGENCE (INT)

L'Intelligence détermine la facilité avec laquelle votre personnage apprend et raisonne. Cette caractéristique est importante pour les Magiciens car elle affecte le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer, la difficulté qu'il y a à résister à leurs sorts, et la puissance potentielle de leurs sorts. Elle est aussi importante pour les personnages qui veulent un large éventail de compétences.

Un magicien gagne des sorts supplémentaires selon son score d'Intelligence. L'Intelligence minimale nécessaire à lancer un sort de magicien est de 10 + niveau du sort.

Un animal possède une Intelligence de 1 ou 2. Une créature à l'intelligence humanoïde possède un score d'au moins 3.

On applique le modificateur d'Intelligence :

- au nombre de points de compétence gagnés à chaque niveau (mais votre personnage obtient toujours au moins 1 point par niveau).
- aux tests des compétences qui utilisent l'Intelligence comme caractéristique (Estimation, Désamorçage/sabotage, Fouille et Connaissance des sorts).

SAGESSE (SAG)

La Sagesse décrit la volonté, le bon sens, la perception et l'intuition d'un personnage. L'Intelligence représente sa capacité à analyser l'information, mais la Sagesse représente la conscience de son environnement. Un "professeur distrait" a une Sagesse faible et une Intelligence élevée. Un simple d'esprit (Intelligence faible) pourrait tout de même avoir une excellente intuition (Sagesse élevée). La Sagesse est la capacité la plus importante pour les Prêtres et les Druides, et est également importante pour les Paladins et les Rôdeurs. Si vous voulez que votre personnage ait des sens aiguisés, donnez-lui une Sagesse élevée. Toutes les créatures ont un score de Sagesse.

Les Prêtres, Druides, Paladins, et Rôdeurs ont des sorts supplémentaires en fonction de leur score de Sagesse. Le score de Sagesse minimal pour lancer un sort de Prêtre, de Druide, de Paladin ou de Rôdeur est de 10 + niveau du sort.

On applique le modificateur de Sagesse :

- aux jets de sauvegardes de Volonté (pour résister aux effets du sort Charme personne et autres).
- aux jets des compétences qui utilisent la Sagesse comme caractéristique (Premiers secours, Perception auditive, Psychologie, Détection, et Survie).

CHARISME (CHA)

Le Charisme mesure la force de personnalité d'un personnage, sa persuasion, son mag-nétisme personnel, sa capacité à commander et son charme physique. Cette caractéristique représente la vraie force de personnalité, pas seulement la façon dont on est perçu par autrui dans un cadre social. Le Charisme est très important pour les Paladins, Enorceleurs et Bardes. Il est aussi important pour les Prêtres, car il affecte leur capacité à renvoyer les morts-vivants. Chaque créature a un score de Charisme.

Les Enorceleurs et les Bardes ont des sorts supplémentaires selon leur score de Charisme. Le Charisme minimal nécessaire pour lancer un sort d'Enorceleur ou de Barde est de 10 + niveau du sort.

On applique le modificateur de Charisme :

- aux tests de compétence qui utilisent le Charisme comme caractéristique (Bluff, Diplomatie, Renseignements, Intimidation, Représentation, et Utilisation d'Objet Magique).
- aux tests qui représentent une tentative d'influencer autrui.
- aux tests de renvoi des Prêtres et des Paladins qui veulent renvoyer des zombies, vampires ou autres morts-vivants.

Modificateurs de caractéristiques et sorts supplémentaires

Score	Modificateur	0	1st	2nd	3rd	4th	5th
1	-5	Impossible de lancer un sort avec cette caractéristique					
2--3	-4	Impossible de lancer un sort avec cette caractéristique					
4--5	-3	Impossible de lancer un sort avec cette caractéristique					
6--7	-2	Impossible de lancer un sort avec cette caractéristique					
8--9	-1	Impossible de lancer un sort avec 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
24--25	+7	—	2	2	2	1	1
26--27	+8	—	2	2	2	2	1
28--29	+9	—	3	2	2	2	2
30--31	+10	—	3	3	2	2	2
32--33	+11	—	3	3	3	2	2
34--35	+12	—	3	3	3	3	2
36--37	+13	—	4	3	3	3	3
38--39	+14	—	4	4	3	3	3
40--41	+15	—	4	4	4	3	3
42--43	+16	—	4	4	4	4	3
44--45	+17	—	5	4	4	4	4
Etc...							

RACES

Il y a sept races à choisir et chacune présente des ajustements de caractéristiques et une classe favorite. Les ajustements de caractéristiques sont appliqués à votre personnage dès que vous choisissez sa race lors de la création de personnages.

Note : les Humains et les Demi-elfes n'ont aucune force ou faiblesse inhérente, et n'ont aucun ajustement de caractéristiques.

La classe favorite d'un personnage ne compte pas contre lui quand on détermine les pénalités de points d'expérience pour le multiclassage. Par exemple, un Roublard Halfelin, Lidda, peut ajouter par la suite une deuxième classe (devenant un personnage multiclassé) sans s'inquiéter des pénalités d'XP, car Roublard est la classe favorite des Halfelins. Note : les Humains et les Demi-elfes n'ont pas de classe favorite. Au lieu de cela, on ignore leur classe la plus élevée, quelle qu'elle soit, pour déterminer s'il y a des pénalités de points d'expérience pour ce personnage.

Racial Ability Modifiers and Favoured Classes

Races	Ajustements de Caractéristiques	Classe favorite
Humain	Aucun	Toutes
Nain	+ 2 Constitution, - 2 Charisme	Guerrier
Elf	+ 2 Dextérité, - 2 Constitution	Magicien
Gnome	+ 2 Constitution, - 2 Force	Barde
Demi-elfe	Aucun	Toutes
Demi-orque	+ 2 Force, - 2 Intelligence, - 2 Charisme	Barbare
Halfelin	+ 2 Dextérité, - 2 Force	Roublard

HUMAINS

La plupart des humains sont des descendants de pionniers, de conquérants, de marchands, de voyageurs, de réfugiés et autres personnes itinérantes. En conséquence, les terres humaines abritent donc des gens très différents - sur les plans physique, culturel, religieux et politique. Fins ou robustes, clairs ou sombres de peau, exubérants ou austères, dévots ou impies, les humains sont capables de tout.

Description physique

Les humains mesurent généralement entre 1,65 et 2,00 mètres, et pèsent de 60 à 125 kilos. Les hommes sont plus grands et plus lourds que les femmes. Les humains ont une espérance de vie courte, atteignant l'âge adulte vers 15 ans, et vivant généralement moins d'un siècle.

Alignement

Les humains ne tendent vers aucun alignement particulier, pas même la neutralité. Ils sont capables du pire comme du meilleur.

Religion

Contrairement aux membres des autres races, les humains n'ont pas de grandes divinités raciales. Pelor, le dieu soleil, est la divinité la plus répandue dans les ter-

res humaines, mais il ne peut prétendre à la place centrale que les Nains donnent à Moradin ou les Elfes à Corellon Larethian dans leur panthéon respectif.

Caractéristiques raciales

- **Moyen** : en tant que créatures moyennes, les Humains n'ont aucun malus ou bonus dû à leur taille.
- La vitesse de marche humaine de base est de 10 mètres
- 1 don supplémentaire au 1er niveau.
- 4 points de compétence supplémentaires au 1er niveau, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau suivant.
- **Classe préférée** : toutes. En déterminant si un humain multiclassé a une pénalité de points d'expérience, sa classe au niveau le plus élevé ne compte pas.

NAINS

Les Nains sont connus pour leur art de la guerre, leur capacité à encaisser d'impressionnants dégâts physiques ou magiques, leur connaissance des secrets de la terre, leur travail opiniâtre et leur capacité à boire de la bière. Leurs royaumes mystérieux, taillés au cœur des montagnes, sont fameux pour la splendeur des trésors qu'ils produisent et vendent.

Description physique

Les Nains ne mesurent que 1,20 à 1,35 mètres, mais sont si larges et compacts qu'ils sont en général aussi lourds que des humains. Les hommes sont légèrement plus grands et considérablement plus lourds que les femmes. Les hommes Nains apprécient leur barbe et en prennent grand soin. Ils atteignent l'âge adulte vers 40 ans, et peuvent dépasser les 400 ans de vie.

Religion

Leur divinité principale est Moradin, le Forgeur d'Âme. Il est le créateur des Nains, et il attend de ses fidèles qu'ils oeuvrent pour le bien de la race naine.

Caractéristiques raciales

- + 2 Constitution, - 2 Charisme
- **Moyen** : en tant que créatures moyennes, les Nains n'ont ni malus ni bonus liés à leur taille.
- La vitesse de marche de base des nains est de 6 mètres. Toutefois, les Nains peuvent se déplacer à cette vitesse même quand ils portent une armure moyenne ou lourde, ou en portant une charge moyenne ou lourde.
- **Connaissance des armes** : les nains peuvent maîtriser les haches de guerre naines comme des armes de guerre et non des armes exotiques.
- **Stabilité** : bonus de + 4 aux tests de compétences pour résister aux charges à mains nues ou aux projections quand ils sont sur la terre ferme.
- Bonus racial de + 2 aux jets de sauvegardes contre le poison.

- Bonus racial de + 2 aux jets de sauvegardes contre les sorts et effets magiques.
- Bonus racial de + 1 aux jets d'attaque contre les orques et les goblinoides.
- Bonus d'esquive de + 4 à la Classe d'Armure contre les créatures du type géant (ogres, trolls et géants des collines par exemple).
- Bonus racial de + 2 aux jets d'Estimation liés aux objets de pierre ou de métal.
- **Classe préférée** : Guerrier.

ELFES

Les Elfes vivent librement dans les terres des Humains, toujours bienvenus mais jamais accueillis en frères. Ils sont connus pour leur poésie, leurs danses, leurs chants, leur savoir et leurs arts magiques. Les Elfes préfèrent les choses à la beauté simple et naturelle. Quand le danger menace leur patrie forestière, ils révèlent toutefois un aspect plus martial, faisant preuve de compétence à l'épée, à l'arc et en tant que stratèges.

Description physique

Les Elfes sont petits et fins, mesurant entre 1,35 et 1,65 mètres, et pesant en général entre 42,5 et 67,5 kilos. Les hommes font la même taille que les femmes, mais sont très légèrement plus lourds. Ils sont graciles, mais fragiles. Un elfe atteint l'âge adulte vers 110 ans et peut dépasser les 700 ans. Les Elfes ne dorment pas, contrairement aux autres races communes. Au lieu de cela, ils se plongent en transe pendant 4 heures par jour.

Alignement

Parce que les Elfes adorent la liberté, la variété et l'expression personnelle, ils tendent vers les aspects les plus doux du chaos. En général, ils apprécient et protègent la liberté d'autrui comme la leur et sont le plus souvent bons.

Religion

Avant tout autre, les Elfes adorent Corellon Larethian, le Protecteur et Défenseur de la vie. Les mythes Elfes affirment que c'est de son sang, versé au combat contre Gruumsh, le dieu des orques, que les Elfes sont issus.

Caractéristiques raciales

- + 2 Dextérité, - 2 Constitution
- **Moyen** : en tant que créatures moyennes, les Elfes ne subissent ni malus ni bonus dû à leur taille.
- Immunité aux sorts et effets de sommeil magique, et bonus racial de + 2 aux sauvegardes contre les sorts ou effets d'enchantement.
- **Maniement des armes** : les Elfes reçoivent le don Maniement des armes de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long et l'arc court en tant que don gratuit.
- Bonus racial de + 2 aux jets de Perception auditive, Fouille, et Détection. Un elfe qui passe à moins de 1,5 mètres d'une porte secrète ou dissimulée a droit à un jet de Fouille pour la remarquer, comme s'il la cherchait activement.
- **Classe préférée** : magicien.

GNOMES

Les Gnomes sont accueillis partout en tant que techniciens, alchimistes et inventeurs. Malgré la demande en laquelle est tenu leur savoir-faire, la plupart des gnomes préfèrent rester entre eux, vivant dans des trous confortables sous les collines boisées et verdoyantes où les animaux abondent.

Description physique

Les Gnomes mesurent entre 90 et 100 cm, et pèsent entre 20 et 22,5 kilos. Les Gnomes atteignent l'âge adulte vers 40 ans, et vivent en général 350 ans, bien que certains atteignent près de 500 ans.

Alignement

Les Gnomes sont généralement bons. Ceux qui tendent vers la loi sont sages, ingénieurs, érudits ou enquêteurs. Les autres sont ménestrels ou vagabonds. Les Gnomes ont grand cœur, et même les plus farceurs d'entre eux sont plus joueurs que méchants. Les Gnomes maléfiques sont aussi rares qu'effrayants.

Religion

Le grand dieu des Gnomes est Garl Brilledor, le Protecteur Vigilant.

Caractéristiques raciales :

- + 2 Constitution, - 2 Force
- **Petit** : en tant que créatures petites, les gnomes gagnent un bonus de taille de + 1 à la Classe d'Armure, un bonus de taille de + 1 aux jets d'attaque, et un bonus de + 4 en Discrétion, mais ils doivent utiliser des armes plus petites que les humains et le poids qu'ils peuvent soulever ou porter est limité aux trois-quarts de la capacité d'un personnage moyen.
- La vitesse de base de marche d'un gnome est de 6 mètres.
- Bonus racial de + 2 aux jets de sauvegardes contre les illusions.
- Ajoutez + 2 à la Classe de Difficulté pour tous les jets de sauvegardes contre des sorts d'illusion lancés par des gnomes.
- Bonus racial de + 1 aux jets d'attaque contre les kobolds et gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus de + 4 à la Classe d'Armure contre les créatures du type géant (ogres, trolls et géants des collines par exemple).
- Bonus racial de + 2 aux tests de Perception auditive.
- Capacités magiques : une fois par jour - Communication avec les animaux.
- **Classe préférée** : Barde. La classe de barde d'un Gnome multiclassé ne compte pas quand on détermine s'il souffre d'une pénalité à l'expérience.

DEMI-ELFES

Les Humains et les Elfes s'unissent parfois, l'Elfe attiré par l'énergie de l'Humain et l'Humain par la grâce de l'Elfe. Ces mariages s'achèvent bientôt, car la vie des humains est si brève (par rapport aux siècles que vit un Elfe), mais ils laissent un témoignage tangible - les enfants Demi-elfes. La vie d'un Demi-elfe peut être dure. La plupart finissent par se faire une place dans les terres humaines, mais d'autres s'y sentent étrangers toute leur vie.

Description physique

Les Demi-elfes mesurent entre 1,5 et 2 mètres, et pèsent généralement entre 45 et 90 kilos. Les hommes sont plus grands et plus lourds que les femmes, mais la différence est moins prononcée qu'entre Humains. Un Demi-elfe atteint l'âge adulte vers 20 ans, et peut dépasser les 180 ans.

Alignement

Les Demi-elfes partagent la tendance chaotique de leur héritage elfique, mais comme les Humains, tendent en nombres égaux vers le bien ou vers le mal. Comme les Elfes, ils apprécient la liberté personnelle et l'expression créative, ne démontrant ni amour des chefs ni désir de disciples. Ils rechignent à suivre les règles, désapprouvent les exigences et manquent parfois de fiabilité, ou sont du moins imprévisibles.

Religion

Les Demi-elfes élevés chez les Elfes suivent les divinités Elfes, notamment Corellon Larethian. Ceux qui grandissent parmi les Humains suivent Ehlonna.

Caractéristiques raciales

- **Moyen** : en tant que créatures moyennes, les Demi-elfes ne subissent ni malus ni bonus dû à leur taille.
- La vitesse de marche de base des Demi-elfes est de 10 mètres.
- Immunité aux sorts et effets magiques de sommeil, et bonus racial de + 2 aux sauvegardes contre les sorts et effets d'enchantement.
- Bonus racial de + 1 aux tests de Perception auditive, Fouille, et Détection. Un Demi-elfe ne possède pas la capacité Elfe de remarquer les portes secrètes en passant devant.
- Bonus racial de + 2 aux jets de Diplomatie et Renseignements.
- **Classe préférée** : toutes.

DEMI-ORQUES

Dans les confins sauvages, des tribus de barbares orques et humains vivent en équilibre précaire, luttant en temps de guerre et commerçant en temps de paix. Les Demi-orques nés dans ces régions peuvent vivre avec leurs parents Humains ou Orques, mais ils sont exposés aux deux cultures. Certains, pour une quelconque raison, quittent leur terre natale et se rendent dans les terres civilisées, apportant avec eux la ténacité, le courage et la prouesse martiale développée dans les terres hostiles.

Description physique

Les Demi-orques mesurent entre 2 et 2,20 mètres, et pèsent généralement entre 100 et 125 kilos. Beaucoup ont des cicatrices, que ce soit signes de honte ou de fierté. Les Demi-orques mûrissent plus vite que les Humains, et vieillissent aussi beaucoup plus vite. Ils atteignent l'âge adulte à 14 ans, et vivent rarement au-delà de 75 ans.

Alignement

Les Demi-orques héritent de leurs parents Orques une tendance au chaos, mais, comme leurs parents Humains, ils tendent également vers le bien et le mal. Les Demi-orques élevés par les Orques et disposés à vivre avec eux sont généralement les plus malfaisants.

Religion

Comme les Orques, beaucoup de Demi-orques adorent Gruumsh, le grand dieu orque et ennemi juré de Corellon Larethian, dieu des Elfes. Les Demi-orques qui veulent renforcer leur connexion avec leur héritage humain suivent plutôt des dieux humains, et peuvent être très diserts sur leurs élans de piété.

Caractéristiques raciales

- + 2 Force, - 2 Intelligence, - 2 Charisme.
- Moyen : en tant que créatures moyennes, les Demi-orques ne subissent ni malus ni bonus lié à leur taille.
- La vitesse de marche de base des Demi-orques est de 10 mètres.
- Classe préférée : Barbare.

HALFELINS

Les Halfelins sont des opportunistes intelligents et capables. Les individus ou les clans vivent partout où ils peuvent. Ce sont souvent des étrangers et des voyageurs, et les autres les considèrent avec curiosité ou méfiance. Selon leur clan, les Halfelins peuvent être des citoyens fiables et travailleurs, ou des voleurs n'attendant qu'une occasion pour faire un gros coup et disparaître dans la nuit. Quoi qu'il en soit, les Halfelins sont des survivants, rusés et pleins de ressources.

Description physique

Les Halfelins font environ un mètre, et pèsent entre 15 et 17 kilos. Un Halfelin atteint l'âge adulte vers 20 ans, et vit généralement jusque vers 150 ans.

Alignement

Les Halfelins sont généralement neutres. Le changement ne les dérange pas (élément chaotique), mais ils se fient aussi à des constantes intangibles, comme les liens du clan et l'honneur personnel (tendance loyale).

Religion

La principale divinité halfeline est Yondalla, la Sainte, protectrice des Halfelins. Les Halfelins adorent aussi un grand nombre de dieux mineurs, qui règnent sur des villages individuels, des forêts, des rivières, des lacs et ainsi de suite. Les Halfelins rendent hommage à ces divinités pour s'assurer d'un voyage sans encombre dans leurs déplacements.

Caractéristiques raciales :

- + 2 Dextérité, - 2 Force.
- **Petit** : en tant que créature petite, un Halfelin gagne un bonus de taille de + 1 à la Classe d'Armure, un bonus de taille de + 1 aux jets d'attaque, et un bonus de + 4 aux jets de Discrétion, mais il doit utiliser des armes plus petites que celles des Humains, et le poids qu'il peut porter ou soulever est réduit à trois quart de la limite d'un personnage moyen.
- La vitesse de base de marche d'un Halfelin est de 6 mètres.
- Bonus racial de + 2 aux jets de Déplacement Silencieux.
- Bonus racial de + 1 à tous les jets de sauvegardes.
- Bonus de moral de + 2 aux sauvegardes contre la peur. Ce bonus d'ajoute au bonus Halfelin de + 1 à toutes les sauvegardes en général.
- Bonus racial d'attaque de + 1 avec les armes de jet et les frondes.
- Bonus racial de + 2 aux jets de Perception auditive.
- **Classe préférée** : Roublard

CLASSES

Il existe 11 classes que les personnages peuvent choisir, chacune ayant des Aptitudes, des Compétences, des restrictions d'alignement et ainsi de suite. Certains avantages dépendant du niveau sont partagés par toutes les classes, comme le montre le tableau ci-dessous. Il montre aussi le montant minimal de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau suivant.

Points d'expérience et bonus

Niveau de personnage	XP	Rangs maximaux des Compétences de classe	Rangs maximaux des Compétences d'autre ordre	Dons	Augmentation d'attribut
1er	0	4	2	1er	—
2e	1,000	5	2.5	—	—
3e	3,000	6	3	2e	—
4e	6,000	7	3.5	—	1er
5e	10,000	8	4	—	—
6e	15,000	9	4.5	3e	—
7e	21,000	10	5	—	—
8e	28,000	11	5.5	—	2e
9e	36,000	12	6	4e	—
10e	45,000	13	6.5	—	—

En plus de ces changements, toutes les classes gagnent les augmentations suivantes à chaque niveau :

- Un Dé de vie supplémentaire est lancé pour des points de vie,
- Le bonus d'attaque de base est augmenté,
- Les jets de sauvegardes augmentent,
- Le personnage gagne des points de compétences,
- Les aptitudes spéciales de classes sont acquises ou améliorées,
- Les lanceurs de sorts profanes apprennent de nouveaux sorts,
- Tous les lanceurs de sorts peuvent lancer un nombre de sorts supplémentaires.

La teneur du gain (comme le type de Dé de vie lancé pour les points de vie) dépend de la classe.

BARBARE

Des landes gelées du nord et des jungles infernales du sud viennent ces combattants courageux, voire imprudents. Les peuples civilisés les appellent Barbares ou Berserkers, et les soupçonnent de désordres, d'impiété et d'atrocités. Ces "barbares" ont prouvé leur valeur et leur vaillance à ceux qui leur sont alliés.

Spécificités : le Barbare est un excellent combattant. Si la prouesse martiale du Guerrier vient de son entraînement et de sa discipline, le Barbare dispose d'une puissante rage. Les Barbares sont à l'aise dans la nature sauvage, et courent très rapidement.

Alignement : les Barbares ne sont jamais loyaux. Ils peuvent être honorables, mais leur cœur reste sauvage. Cette sauvagerie est leur force, et elle ne saurait vivre dans une âme loyale. Au mieux, les Barbares chaotiques sont libres et expressifs. Au pire, ce sont des destructeurs sans conscience.

Religion : certains Barbares se méfient des religions établies et préfèrent une relation intuitive avec le cosmos. D'autres se consacrent à de puissantes divinités, comme Kord (dieu de la force), Obad-Hai (dieu de la nature), ou Erythnul (dieu du massacre).

Autres classes : en tant qu'habitants des contrées sauvages, les Barbares sont le plus à l'aise en compagnie des Rôdeurs, des Druides et des Prêtres de divinités naturelles. Beaucoup de Barbares admirent le talent des Bardes et s'enthousiasment pour la musique. Mais ils se méfient de ce qu'ils ne comprennent pas, y compris les pratiques des Magiciens. Ils sont plus tolérants envers les Ensorceleurs, peut-être parce qu'ils sont si charismatiques. Les Barbares ont peu de choses en commun avec l'approche pratique et délibérée des Moines, mais ces deux classes ne sont pas nécessairement hostiles. Les Barbares n'ont pas d'attitudes particulières envers les Guerriers, les Paladins, les Prêtres ou les Roublards.

Rôle : le rôle premier d'un Barbare dans un groupe d'aventuriers est de faire la première ligne de front. Aucun autre personnage ne peut égaler la résistance du Barbare. Il fait aussi un bon éclaireur grâce à sa vitesse, son choix de compétences et son sens des pièges.

Caractéristiques : la Force est importante pour les Barbares à cause de leur rôle de combattant. La Dextérité est également utile, surtout pour ceux qui portent une armure légère. La Sagesse est importante pour plusieurs autres compétences de classe du Barbare. Une Constitution élevée permet à un Barbare de rester en rage plus longtemps.

Dés de vie : d12

Compétences de Classe

- Intimidation, Perception auditive et Survie.
- Points de compétence au 1er niveau : (4 + modificateur Int) x4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 4 + modificateur Int

Le Barbare

Niveau	Bonus d'Attaque de Base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+1	+2	+0	+0	Mouvement rapide, Rage 1 fois/jour
2e	+2	+3	+0	+0	Esquive instinctive
3e	+3	+3	+1	+1	Sens des pièges + 1
4e	+4	+4	+1	+1	Rage 2 fois/jour
5e	+5	+4	+1	+1	Science de l'Esquive instinctive
6e	+6/+1	+5	+2	+2	Sens des pièges + 2
7e	+7/+2	+5	+2	+2	Réduction des dégâts 1/--
8e	+8/+3	+6	+2	+2	Rage 3 fois/jour
9e	+9/+4	+6	+3	+3	Sens des pièges + 2
10e	+10/+5	+7	+3	+3	Réduction des dégâts 2/--

Aptitudes de classe

Maniement des armes et port d'armure : un Barbare sait manier toutes les armes simples et martiales, peut porter des armures légères ou moyennes, et utiliser un bouclier.

Mouvement rapide : la vitesse d'un Barbare est supérieure à sa norme raciale de + 3 mètres. Cet avantage ne s'applique que lorsqu'il ne porte pas d'armure ou une armure légère, et qu'il ne porte pas de charge lourde. Appliquez ce bonus avant de modifier la vitesse du Barbare en raison de la charge ou de l'armure portée.

Par exemple, un Barbare humain a une vitesse de 12 m. au lieu de neuf quand il porte une armure légère ou pas d'armure. Quand il porte une armure moyenne ou une charge moyenne, sa vitesse retombe à 9 m.

Un Barbare Halfelin a une vitesse de 9 m. au lieu de 6, en armure légère ou sans armure. Avec une armure ou une charge moyenne, il retombe à 6 m.

Rage : un Barbare peut entrer dans une frénésie sanguinaire un certain nombre de fois par jour. Enragé, un Barbare gagne une force et une endurance physiques étonnantes, mais devient imprudent et moins capable de se défendre. Il gagne un bonus temporaire de + 4 à la Force, + 4 à la Constitution, et un bonus de moral de + 2 à la Volonté, mais subit une pénalité de - 2 à la CA.

Le bonus de Constitution augmente les points de vie du Barbare de 2 par niveau, mais ces points disparaissent quand la rage s'estompe et que sa Constitution redevient normale.

Enragé, le Barbare ne peut pas utiliser de compétences ou de pouvoirs qui nécessitent patience ou concentration (comme lancer un sort par exemple). Il peut utilis-

er tous ses dons de combat sauf Expertise au combat, les dons de création d'objet, les dons métamagiques et les Talents.

Un accès de rage dure un nombre de rounds égal à 3 + nouveau modificateur de Constitution. A la fin de cette rage, le Barbare perd tous ses modificateurs et devient fatigué.

Un Barbare ne peut entrer en rage qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par jour. Au 4e niveau et tous les 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire. Un barbare ne peut entrer en rage que pendant son action, pas en réponse à l'action d'une autre personne. Par exemple, un Barbare ne peut pas enrager quand il est touché par une flèche juste pour bénéficier des points de vie supplémentaires dus au bonus de Constitution. Ces points de vie supplémentaires ne seraient utiles que si le Barbare était enragé avant de recevoir cette flèche.

Esquive instinctive : au 2e niveau, un Barbare gagne la capacité de réagir au danger avant que ses sens le permettent normalement. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un attaquant invisible. Toutefois, il le perd s'il est immobilisé.

Sens des pièges : à partir du niveau 3, un Barbare gagne un sens intuitif qui l'alerte de la présence d'un piège, lui donnant un bonus de + 1 aux jets de Réflexes pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de + 1 à la CA contre les attaques faites par les pièges. Ces bonus montent de + 1 par tranche de trois niveaux ultérieurs (6 et 9). Les bonus de pièges gagnés dans plusieurs classes sont cumulatifs.

Science de l'esquive instinctive : au niveau 5 ou plus, un Barbare ne peut plus être pris en tenaille. Il peut réagir face à des adversaires de part et d'autre de lui aussi facilement qu'à un attaquant unique. Cette défense empêche un Roublard de lui porter une attaque sournoise en le prenant en tenaille, à moins que le Roublard ait au moins quatre niveaux de Roublard de plus que la cible n'a de niveaux de Barbare.

Si un personnage a déjà Esquive instinctive grâce à une autre classe, le personnage gagne immédiatement Science de l'esquive instinctive à la place, et les niveaux des classes qui donnent cette esquive sont cumulés pour déterminer le niveau minimum du Roublard qui peut prendre le personnage en tenaille.

Réduction de dégâts : au niveau 7, un Barbare gagne la capacité d'ignorer une certaine quantité de dégâts à chaque attaque. 1 point de dégâts est soustrait chaque fois que le Barbare est blessé par une arme ou une attaque naturelle. Au niveau 10, cette réduction de dégâts passe à 2 points. La réduction de dégâts peut réduire des dégâts à 0, mais pas en dessous.

BARDE

On dit que la musique possède une magie propre et le Barde prouve que cela est vrai. Voyageant de par le monde, recueillant les légendes, racontant des histoires, mêlant la magie à sa musique, et vivant de la gratitude de son public - telle est la vie du Barde. Quand le changement ou l'occasion les attire dans le conflit, les Bardes servent de diplomates, de négociateurs, d'éclaireurs et d'espions.

Spécificités : un Barde tire sa magie de son âme, et non d'un livre. Il ne peut lancer qu'un faible nombre de sorts, mais il peut le faire sans les choisir ni les préparer à l'avance. Sa magie met l'accent sur les charmes et illusions, plutôt que sur les sorts plus dramatiques souvent utilisés par les Magiciens et Enorceleurs.

Outre les sorts, un Barde fait de la magie avec ses chants et ses mots. Il peut encourager ses alliés, captiver un public et contrer des effets magiques qui reposent sur le son ou la parole.

Les Bardes ont quelques Compétences communes avec les Roublards, bien que celles-ci ne soient pas aussi capitales pour eux que pour les Roublards. Un Barde écoute les histoires autant qu'il les raconte, bien sûr, aussi possède-t-il une vaste connaissance du savoir local et des événements marquants.

Alignement : tout sauf loyal. Les Bardes sont des vagabonds, guidés par l'instinct et l'intuition plus que par la tradition ou la loi. Le talent spontané, la magie et le style de vie d'un Barde sont incompatibles avec un alignement loyal.

Autres classes : un Barde travaille bien avec des compagnons d'autres classes. Il sert souvent de porte-parole pour le groupe, utilisant ses compétences sociales pour le bien du groupe. Dans un groupe sans Magicien ou Enorceleur, le Barde apporte sa magie. Si le groupe n'a pas de Roublard, le Barde utilise ses compétences.

Rôle : le Barde est peut-être le généraliste ultime. Dans la plupart des groupes d'aventuriers, il fonctionne beaucoup mieux en tant que soutien. Le Barde rend tous les autres personnages meilleurs dans leur tâche, et peut souvent remplacer un autre personnage au pied levé.

Spécificités : le Charisme détermine la puissance des sorts que le Barde peut lancer, le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour et la difficulté qu'il y a à résister à ces sorts. Le Charisme, la Dextérité, et l'Intelligence sont importants pour beaucoup de compétences de classe des Bardes.

Dés de vie : d6

Compétences de classe

- Acrobatie, Estimation, Bluff, Concentration, Diplomatie, Renseignements, Discrétion, Perception auditive, Déplacement, Connaissance des sorts et Utilisation d'objets magiques.
- Points de compétence au Niveau 1 : (6 + modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 6 + modificateur Int

Le Barde

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+0	+0	+2	+2	Musique de Barde, Savoir bardique, Contrechant, Fascination, Inspiration vaillante + 1
2e	+1	+0	+3	+3	
3e	+2	+1	+3	+3	Inspiration
4e	+3	+1	+4	+4	
5e	+3	+1	+4	+4	
6e	+4	+2	+5	+5	Intimidation
7e	+5	+2	+5	+5	
8e	+6/+1	+2	+6	+6	Inspiration vaillante + 2
9e	+6/+1	+3	+6	+6	Inspiration héroïque
10e	+7/+2	+3	+7	+7	

Aptitudes de Classe

Maniement des armes et port d'armure : un Barde maîtrise toutes les armes simples, plus l'épée longue, la rapière, la matraque, l'épée courte, l'arc court et le fouet. Les Bardes peuvent porter une armure légère, une armure lourde, et manier le bouclier (sauf les pavois).

Les composantes gestuelles des sorts de Barde étant généralement simples, un Barde peut lancer des sorts en portant une armure légère sans subir le risque normal d'échec des sorts profanes. Toutefois, comme tout lanceur de sorts profanes, s'il porte une armure moyenne ou lourde ou s'il utilise un bouclier, il encourt un risque d'échec des sorts profanes si son sort comporte une composante gestuelle (c'est le cas la plupart du temps). Un Barde multiclassé encourt le risque normal d'échec des sorts profanes pour les sorts profanes appris via d'autres classes.

Sorts : un Barde lance des sorts profanes (les mêmes que les enorceleurs et les magiciens) tirés de la liste des sorts de barde. Un barde peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît sans le préparer en avance. Chaque sort de barde a une composante verbale. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde doit avoir un score de Charisme égal au moins à 10 + niveau du sort (10 pour un sort de niveau 0, 11 pour un sort de niveau 1, etc.). Comme tous les lanceurs de sorts, un Barde ne peut lancer qu'un nombre déterminé de sorts par jour.

Sorts de Barde par jour

Niveau de Sort	0	1	2	3	4
Niveau de Barde					
1er	2	-	-	-	-
2e	3	0	-	-	-
3e	3	1	-	-	-
4e	3	2	0	-	-
5e	3	3	1	-	-
6e	3	3	2	-	-
7e	3	3	2	0	-
8e	3	3	3	1	-
9e	3	3	3	2	-
10e	3	3	3	2	0

Sorts de Barde connus

Niveau de Sort	0	1	2	3	4
Niveau du lanceur de sorts					
1er	4	-	-	-	-
2e	5	2*	-	-	-
3e	6	3	-	-	-
4e	6	3	2*	-	-
5e	6	4	3	-	-
6e	6	4	3	-	-
7e	6	4	4	2*	-
8e	6	4	4	3	-
9e	6	4	4	3	-
10e	6	4	4	4	2*

* Si le Barde a assez de Charisme pour avoir un sort supplémentaire de ce niveau.

Savoir bardique : un Barde glane ici et là de nombreuses connaissances, et apprend bien des histoires. Il peut faire un jet spécial de savoir bardique avec un bonus égal à son niveau de Barde + son modificateur d'Intelligence pour voir s'il sait quelque chose d'intéressant sur les notables locaux, les objets légendaires ou les lieux remarquables (si le Barde a 5 rangs ou plus en Connaissance (histoire), il gagne un bonus de + 2 à ce jet).

Un jet réussi de savoir bardique ne révélera pas les pouvoirs magiques d'un objet, mais peut donner une indication quant à sa fonction. Un Barde ne peut pas

"faire 10" ou "faire 20" sur ce jet. Ce genre de savoir est avant tout aléatoire.

Musique de Barde : une fois par jour par niveau de Barde, un Barde peut utiliser ses chants ou ses poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (et lui-même, s'il le désire). Si ces pouvoirs entrent dans la catégorie de la musique bardique et comprennent des descriptions, des chants et le maniement d'instruments, ils peuvent être activés en récitant des poèmes, en chantant, en fredonnant une mélodie, etc. Chaque pouvoir nécessite un niveau de Barde minimal et un nombre de rang minimal dans la compétence Représentation.

Commencer un effet de musique de Barde est une action simple. Certains pouvoirs de musique de Barde demandent une certaine concentration, ce qui signifie que le Barde utilise une action simple à chaque round pour maintenir ce pouvoir. Pendant qu'il utilise sa musique de Barde, un Barde peut combattre mais pas effectuer d'action affectant l'esprit, comme lancer un sort, activer un objet magique par simple fin d'incantation (comme un parchemin) ou activer un objet magique par mot magique (comme une baguette). Voici les propriétés de la musique de Barde :

- **Contrechant** : un Barde avec au moins 3 rangs en Représentation peut utiliser ses poèmes ou sa musique pour contrer des effets magiques qui dépendent du son (mais pas des sorts qui ont simplement des composantes verbales). Le Barde peut continuer son contrechant pendant 10 rounds. A chaque round de contrechant, il fait un jet de Représentation. Toute créature à moins de 9 m. du barde (dont le Barde lui-même) qui est affectée par une attaque magique sonique ou liée au langage (comme Cacophonie ou Injonction) peut utiliser le résultat du jet de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde s'il est supérieur. Si une créature à portée du contrechant est déjà sous l'effet d'une attaque magique sonique ou liée au langage et non-instantanée, elle gagne une autre sauvegarde à chaque round qu'elle entend le contrechant, mais elle doit utiliser le jet de Représentation du Barde pour cette sauvegarde. Contrechant n'influencera pas les effets qui n'autorisent pas de sauvegarde.

- **Fascination** : un Barde avec au moins 3 rangs en Représentation peut utiliser ses poèmes ou sa musique pour fasciner une ou plusieurs créatures. Aucune autre action qu'un mouvement ne peut être effectuée par le Barde pendant le round où les créatures sont fascinées. Chaque créature doit être à moins de 27 m. et capable de voir, et prêter attention au Barde. De même, le Barde doit pouvoir voir la créature. pour chaque tranche de 3 niveaux après le premier, il peut prendre pour cible une créature additionnelle dans la même utilisation de ce pouvoir (donc deux au niveau 4, trois au niveau 7, etc.).

Pour fasciner, un Barde fait un jet de Représentation. Son jet donne le DD du jet de Volonté de chaque créature contre cet effet. Si la sauvegarde est réussie, un Barde peut réessayer de fasciner une créature autant de fois qu'il peut utiliser son pouvoir chaque jour. Si le jet de sauvegarde de la créature échoue, la créature s'assied et écoute la chanson aussi longtemps que le Barde continue de jouer et de se concentrer (maximum de 1 round par niveau de sort). Pendant qu'elle est fascinée, une cible subit une pénalité de -4 aux jets de compétence faits en réaction (par exemple Perception auditive ou Détection).

Toute menace potentielle envers la cible, comme un allié du Barde s'approchant de

la créature, force le Barde à faire un autre jet de Représentation et permet un nouveau jet (contre le nouveau résultat) à la créature. Toute menace évidente, comme une personne dégainant son arme ou l'infliction de dégâts, brise automatiquement l'effet et la créature ne sera plus fascinée.

• **Inspiration vaillante** : un Barde avec au moins 3 rangs en Représentation peut utiliser son chant ou ses poèmes pour inspirer du courage à ses alliés (lui compris), leur permettant de faire face à la peur et de combattre plus efficacement. Pour être affecté, un allié doit pouvoir entendre le Barde, et l'effet dure tant qu'on peut entendre le Barde, plus 5 rounds. L'allié reçoit un bonus de moral de + 1 à ses sauvegardes contre les effets de charme et de terreur, et un bonus de moral de + 1 aux jets d'attaque et de dégâts. Au niveau 8, ce bonus augmente de 1 point.

• **Inspiration talentueuse** : un Barde avec au moins 3 rangs en Représentation peut utiliser son chant ou ses poèmes pour aider un allié à réussir une tâche. Un Barde ne peut pas s'inspirer seul. L'allié doit être à moins de 9 m., et pouvoir voir et entendre le Barde, qui doit lui-même pouvoir le voir. Musique de Barde peut être utilisé pour remonter le moral des alliés, pour les aider à se concentrer d'une façon ou d'une autre. L'allié gagne un bonus d'aptitude de + 2 aux jets d'une compétence particulière tant qu'il entend la musique du Barde. Cet effet dure tant que le Barde se concentre, avec un maximum de 2 minutes.

• **Intimidation** : un Barde de niveau 6 ou plus, avec au moins 9 rangs en Représentation peut intimider une créature pendant qu'elle est fascinée. Ce pouvoir n'interrompt pas la concentration du Barde sur l'effet de fascination, et ne permet pas à la cible une deuxième sauvegarde. L'utilisation d'Intimidation compte dans le nombre maximal de représentations quotidiennes. La créature est affectée si elle rate un jet de Volonté (DD 11 + modificateur de Charisme du Barde). Si la sauvegarde échoue, les créatures affectées s'éloignent du Barde comme si elles étaient victimes d'un sort de Terreur pendant un nombre de round égal au nombre de niveaux que le Barde possède.

• **Inspiration héroïque** : un Barde de niveau 9 ou 10 avec au moins 12 rangs dans une compétence de Représentation peut utiliser sa musique ou ses poèmes pour inspirer l'héroïsme chez lui ou chez un seul allié volontaire à moins de 9 m., lui conférant une capacité de combat accrue. Pour inspirer l'héroïsme, un Barde doit chanter et être entendu de son allié. L'effet dure tant que l'allié entend chanter le Barde et 5 rounds après cela. Une créature inspirée à l'héroïsme gagne 2 Dés de Vie (d10) supplémentaires, le nombre conséquent de points de vie temporaires (appliquez le modificateur de Constitution de la cible pour ce bonus), un bonus d'aptitude de + 2 aux jets d'attaque et un bonus d'aptitude de + 1 aux jets de Vigueur. Les Dés de Vie supplémentaires comptent comme des Dés de Vie normaux pour ce qui est de l'effet des sorts tels que Sommeil.

PRETRE

L'oeuvre des dieux est tout autour de nous - dans les endroits de beauté naturelle, dans les puissantes croisades, les temples vertigineux, et les coeurs des fidèles. Comme les gens, les dieux vont du bienveillant au maléfique, du réservé à l'indiscret, du simple à l'insondable. Mais ils oeuvrent en général par leurs intermédiaires - les Prêtres. Les bons Prêtres guérissent, protègent et vengent. Les Prêtres maléfiques pillent, détruisent et sabotent.

Spécificités : les Prêtres sont les maîtres de la magie divine, une forme de magie particulièrement adaptée à la guérison. Même un Prêtre novice peut ramener quelqu'un qui se trouve aux portes de la mort, et les plus expérimentés peuvent aller chercher ceux qui ont franchi le seuil.

En tant que catalyseurs d'énergie divine, les Prêtres peuvent affecter les morts-vivants. Un Prêtre bon peut renvoyer voire détruire les morts-vivants. Un Prêtre mauvais peut les prendre sous son contrôle.

Les Prêtres ont un certain entraînement martial. Ils savent utiliser les armes simples, et peuvent porter une armure, puisqu'elle n'entrave pas l'énergie divine.

Alignement : comme les dieux qu'ils servent, les Prêtres peuvent être de n'importe quel alignement. Parce que les mortels vénèrent plus volontiers les dieux bons que les neutres ou les mauvais, il y a plus de Prêtres bons que de mauvais. Les Prêtres se tournent plus souvent vers la loi que vers le chaos, car les religions loyales sont plus structurées et plus à même de recruter et de former des Prêtres. En général, un Prêtre est du même alignement que sa divinité, quoi que certains soient à un cran de l'alignement de leur dieu. Un Prêtre ne peut pas être neutre (c'est-à-dire, pas sur les deux axes d'alignement) à moins que sa divinité le soit également.

Autres Classes : dans un groupe d'aventuriers, le Prêtre est l'ami de tous, et souvent le mortier qui empêche l'édifice de s'effondrer. Il est aussi le guérisseur qui canalise les énergies divines et empêche les autres de mourir. Les Prêtres sont parfois en conflit avec les Druides, car ceux-ci représentent une relation plus ancienne et primale entre le mortel et le divin. Mais en règle générale la religion d'un Prêtre et le dieu qu'il adore déterminent la façon dont il se comporte avec autrui.

Rôle : le Prêtre sert généralement de guérisseur du groupe, de devin et de défenseur. Les Prêtres ont leur place au combat, mais ne devraient pas pour autant se précipiter au corps à corps.

Caractéristiques : la Sagesse détermine la puissance des sorts du Prêtre, le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour et la difficulté qu'il y a à résister à ces sorts. Une Constitution élevée augmente les points de vie du Prêtre, et un Charisme améliore sa capacité à renvoyer les morts-vivants.

Dé de vie : d8

Compétences de Classe

• Concentration, Diplomatie, Premiers secours et Connaissance des sorts.

• **Domaines et compétences de classe** : un Prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute Survie à la liste. Un Prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute Bluff et Discrétion à cette liste.

• Points de Compétence au Niveau 1 : (2 + modificateur Int) X 4

- Points de Compétence à chaque niveau ultérieur : 2 + modificateur Int

Le Prêtre

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+0	+2	+0	+2	Renvoyer ou repousser les morts-vivants
2e	+1	+3	+0	+3	
3e	+2	+3	+1	+3	
4e	+3	+4	+1	+4	
5e	+3	+4	+1	+4	
6e	+4	+5	+2	+5	
7e	+5	+5	+2	+5	
8e	+6/+1	+6	+2	+6	
9e	+6/+1	+6	+3	+6	
10e	+7/+2	+7	+3	+7	

Aptitudes de Classe

Maniement des armes et port d'armure : les prêtres savent manier toutes les armes simples, avec tous les types d'armures (légères, moyennes et lourdes) et les boucliers.

Chaque divinité a son arme favorite, et ses prêtres mettent un point d'honneur à utiliser cette arme. Un Prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit le don Arme de prédilection concernant cette arme, gratuitement. Il reçoit aussi gratuitement le don Maniement d'arme de guerre correspondant, si l'arme tombe dans cette catégorie.

Sorts : un Prêtre lance des sorts divins (comme le Druide, le Paladin ou le Rôdeur) tirés de la liste des sorts des Prêtres. Toutefois, l'alignement d'un prêtre peut lui interdire certains sorts opposés à ses croyances éthiques ou morales (voir Sorts de domaines, ci-dessous). Pour préparer ou lancer un sort, un Prêtre doit avoir un score de Sagesse égal à 10 + niveau du sort 10 pour un sort de niveau 0, 11 pour un sort de niveau 1, etc.).

Comme tous les autres lanceurs de sorts, un Prêtre ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts par jour de chaque niveau. De plus, il reçoit un sort supplémentaire par jour s'il a un score de Sagesse suffisamment élevé.

En plus du nombre de sorts par jour pour les niveaux 1 à 5, un Prêtre possède un sort de domaine pour chaque niveau de sort, en commençant au niveau 1. Le + 1 dans les entrées ci-dessous représente ce sort de domaine. Les sorts de Domaine sont en plus de tout sort supplémentaire que le Prêtre peut recevoir pour son score de Sagesse.

Sorts de Prêtre par jour

Niveau de Sort	0	1	2	3	4	5
Niveau de lanceur de sort						
1er	3	1+1	—	—	—	—
2e	4	2+1	—	—	—	—
3e	4	2+1	1+1	—	—	—
4e	5	3+1	2+1	—	—	—
5e	5	3+1	2+1	1+1	—	—
6e	5	3+1	3+1	2+1	—	—
7e	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—
8e	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—
9e	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
10e	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1

Divinités, domaines et sorts de domaine : la divinité d'un Prêtre influence son alignement, la magie qu'il peut utiliser, ses valeurs et la façon dont autrui le perçoit.

Si les adorateurs typiques d'une divinité incluent les membres d'une race particulière, un Prêtre doit être de la race indiquée pour choisir cette divinité (le dieu peut avoir quelques rares adorateurs d'une autre race, mais pas des Prêtres). Voir Divinités à la page suivante.

Les Prêtres choisissent aussi deux domaines de leur divinité. Si les Prêtres d'une religion particulière sont unis dans leur adoration, chacun met l'accent sur différents aspects des intérêts de cette divinité. Vous ne pouvez sélectionner un domaine d'alignement (Chaos, Mal, Bien ou Loi) pour votre Prêtre que si son propre alignement correspond.

Chaque domaine donne à votre Prêtre l'accès à un sort de domaine à chaque niveau de sort qu'il maîtrise, ainsi qu'un pouvoir. Votre Prêtre obtient les pouvoirs des deux domaines choisis. Avec accès à deux sorts de domaine à un niveau de sort donné, un Prêtre prépare l'un ou l'autre chaque jour dans sa case de sort de domaine. Si un sort de domaine n'est pas dans la liste du Prêtre, il ne peut la préparer que dans sa case de sort de domaine.

Incantation spontanée : un Prêtre bon (ou un Prêtre neutre d'une divinité bonne) peut canaliser l'énergie sacrée des sorts vers des sorts de soin que le Prêtre n'avait pas préparés à l'avance. Le Prêtre peut "perdre" n'importe quel sort préparé qui n'est pas un sort de domaine pour lancer n'importe quel sort de Soins de niveau égal ou inférieur. Par exemple, un Prêtre bon qui a préparé Injonction (sort de niveau 1) peut le perdre pour lancer Soins légers (aussi de niveau 1). Les Prêtres des divinités bonnes peuvent lancer les sorts de Soins de cette façon parce qu'ils sont particulièrement doués pour manipuler l'énergie positive.

Un Prêtre mauvais (ou un Prêtre neutre d'une divinité mauvaise) à l'inverse, peut convertir des sorts préparés non pas en sorts de soin, mais en sort de Blessure.

Ces Prêtres sont particulièrement doués pour manipuler l'énergie négative.

Un Prêtre qui n'est ni bon ni mauvais et dont la divinité n'est ni bonne, ni mauvaise peut convertir ses sorts en sorts de Soins ou de Blessure (au choix du joueur), selon que le Prêtre est plus à l'aise avec l'énergie positive ou négative. Une fois que le joueur aura fait son choix, il ne pourra plus le changer. Il détermine aussi si le Prêtre renvoie ou commande les morts-vivants.

Exceptions : tous les Prêtres loyaux neutres de Wee Jas (déesse de la mort et de la magie) convertissent les sorts en sorts de Blessure. Tous les Prêtres de St. Cuthbert (dieu de la vengeance) et tous les Prêtres non-mauvais d'Obad-Hai (dieu de la nature) convertissent les sorts préparés en sorts de Soins.

Sorts chaotiques, mauvais, bons et loyaux : un Prêtre ne peut pas lancer des sorts d'un alignement opposé à celui de sa divinité. Par exemple, un Prêtre bon (ou un Prêtre neutre d'une divinité bonne) ne peut pas lancer de sorts mauvais. Les sorts associés à un alignement particulier sont indiqués par le mot-clé chaos, mal, bien ou loi dans leur description.

Renvoyer ou repousser les morts vivants : tous les Prêtres, quel que soit leur alignement, ont le pouvoir d'affecter les créatures mort-vivantes (comme les squelettes ou les zombies) en canalisant le pouvoir de sa foi dans son symbole sacré (ou maudit).

Un Prêtre bon (ou un Prêtre neutre d'une divinité bonne) peut renvoyer ou détruire les morts-vivants. Un Prêtre mauvais (ou un Prêtre neutre d'une divinité mauvaise) repousse ou contrôle ces créatures, les faisant frémir d'effroi devant sa puissance. Si votre personnage est un Prêtre neutre d'une divinité neutre, vous devrez choisir si son aptitude de renvoi fonctionne comme celle d'un Prêtre bon ou mauvais. Une fois que vous aurez fait ce choix, vous ne pourrez plus le changer. Cette décision détermine aussi si le Prêtre lance spontanément des sorts de Soins ou de Blessure.

Exceptions : tous les Prêtres loyaux neutres de Wee Jas (déesse de la mort et de la magie) repoussent ou contrôlent les morts-vivants. Tous les Prêtres de St. Cuthbert (dieu de la vengeance) et tous les Prêtres non-mauvais d'Obad-Hai (dieu de la nature) renvoient ou détruisent les morts-vivants.

Un Prêtre peut tenter de renvoyer les morts-vivants un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Divinités

Divinité	Alignement	Domaines	Adorateurs typiques
Heironeous, dieu du courage	Loyal bon	Bien, Loi, Guerre	Paladins, Guerriers, Moines
Moradin, dieu des Nains	Loyal bon	Terre, Bien, Loi, Protection	Nains
Yondalla, déesse des Halfelins	Loyale bonne	Bien, Loi, Protection	Halfelins
Ehlonna, déesse des forêts	Neutre bonne	Faune, Bien, Flore, Soleil	Elfes, Gnomes, Demi-elfes, Halfelins, Rôdeurs, Druides.
Garl Brilledor, dieu des Gnomes	Neutre bon	Bien, Protection, Duperie	Gnomes
Pelor, dieu du soleil	Neutre bon	Bien, Guérison, Force, Soleil	Rôdeurs, Bardes
Corelion Larethian, Protection, Guerre	Chaotique bon	Chaos, Bien,	Elfes, Demi-elfes, Bardes
Kord, dieu de la force	Chaotique bon	Chaos, Bien, Chance, Force	Guerriers, Barbares, Rôdeurs, athlètes
Wee Jas, déesse de la mort et de la magie		Loyale neutre Mort, Loi, Magie	Magiciens, Nécromanciens, Ensorceleurs
St Cuthbert, dieu de la vengeance	Loyal neutre	Destruction, Loi, Protection, Force	Guerriers, Moines, soldats
Boccob, dieu de la magie	Neutre	Connaissance, Duperie	Magiciens, Ensorceleurs, sages
Fharlanghn, dieu des routes	Neutre	Chance, Voyage, Protection,	Bardes, aventuriers, marchands
Obad-Hai, dieu de la nature	Neutre	Air, Faune, Terre, Feu, Flore, Eau	Druides, Barbares, Rôdeurs
Olidammara, dieu des voleurs	Chaotique neutre	Chaos, Chance, Duperie	Roublards, Bardes, voleurs
Hextor, dieu de la tyrannie	Loyal mauvais	Destruction, Mal, Loi, Guerre	Guerriers et Moines mauvais
Nerull, dieu de la mort	Neutre mauvais	Mort, Mal, Duperie	Nécromanciens et Roublard mauvais
Veena, dieu des secrets	Neutre mauvais	Mal, Connaissance,	Magiciens, Ensorceleurs et Roublards mauvais, espions
Erythnul, dieu du carnage	Chaotique mauvais	Chaos, Mal, Duperie, Guerre	Guerriers, Barbares et roublards mauvais
Gruumsh, dieu des Orques	Chaotique mauvais	Chaos, Mal, Force, Guerre	Demi-orques, orques

Druide

La fureur d'une tempête, la force douce du soleil levant, la ruse du renard, la puissance de l'ours... tout cela et plus encore est aux ordres du Druide. Pourtant, il ne prétend à aucune maîtrise sur la nature. Cette prétention n'est pour lui que la fanfaronnade des citadins. Le druide gagne son pouvoir non pas en commandant mais en s'immergeant dans la nature. Pour un intrus dans son cercle sacré ou pour ceux qui entraînent sa colère, la distinction est assez peu pertinente

Spécificités : la Sagesse détermine la puissance des sorts que le Druide peut lancer, le nombre qu'il peut lancer par jour et la difficulté qu'il y a à y résister. Pour lancer un sort, le Druide doit avoir une Sagesse égale à 10 + niveau du sort. Un Druide a des sorts supplémentaires en fonction de sa Sagesse. La Classe de Difficulté pour résister à un sort de Druide est de 10 + modificateur de Sagesse du Druide. Puisqu'un Druide ne porte qu'une armure moyenne ou légère, un score élevé en Dextérité augmente radicalement sa défense.

Alignement : les Druides, conformément à l'indifférence de la nature, doivent conserver en toutes choses une certaine froideur. En tant que tel, ils doivent être neutres au moins sur l'un des axes d'alignement (chaotique – loyal ou bien – mal), voire les deux. Les choix d'alignement sont donc : Neutre Bon, Loyal Neutre, Neutre, Chaotique Neutre, ou Neutre Mauvais.

Autres classes : le Druide partage avec les Rôdeurs et bien des Barbares une révérence pour la nature et une familiarité avec les terres naturelles. Il ne comprend pas vraiment les manières urbaines d'un Roublard, et trouve la magie profane gênante. Le Druide typique n'aime pas non plus la dévotion du Paladin pour des idéaux abstraits, au lieu du « monde réel. » Toutefois, la plupart des Druides acceptent la diversité et ne sont donc pas en opposition avec les autres personnages.

Rôle : le Druide jouit d'une versatilité extraordinaire, utilisant ses sorts offensifs et son aptitude de forme animale à l'avantage du groupe.

Caractéristiques : la Sagesse détermine la puissance des sorts du Druide, le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour et la difficulté qu'il y a à leur résister. Pour lancer un sort, le Druide doit avoir un score de Sagesse de 10 + niveau du sort. Un Druide obtient des sorts supplémentaires en fonction de sa Sagesse. Le Degré de Difficulté d'une sauvegarde contre le sort d'un Druide est de 10 + son Modificateur de Sagesse. Puisqu'un Druide ne porte que peu d'armure, un score de Dextérité élevé améliore aussi ses capacités défensives.

Dé de vie : d8

Compétences de Classe

- Concentration, Diplomatie, Premiers secours, Perception auditive, Connaissance des sorts, Détection et Survie.
- Points de Compétence au Niveau 1 : (4 + modificateur Int) X 4
- Points de Compétence à chaque niveau ultérieur : 4 + modificateur Int

Le Druide

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Special
1er	+0	+2	+0	+2	Compagnon animal, Instinct naturel, Empathie avec la nature
2e	+1	+3	+0	+3	Déplacement facilité
3e	+2	+3	+1	+3	Absence de traces
4e	+3	+4	+1	+4	Résistance à l'appel de la nature
5e	+3	+4	+1	+4	Forme animale (1 fois/jour)
6e	+4	+5	+2	+5	Forme animale (2 fois/jour)
7e	+5	+5	+2	+5	Forme animale (3 fois/jour)
8e	+6/+1	+6	+2	+6	Wild Shape (taille G)
9e	+6/+1	+6	+3	+6	Immunité contre le venin
10e	+7/+2	+7	+3	+7	Forme animale (4 fois/jour)

Aptitudes de classe

Maniement des armes et port d'armure : les Druides savent manier les armes suivantes : gourdin, dague, dard, bâton, cimeterre, faucille, fronde et lance. Ils maîtrisent aussi les attaques naturelles (frappe à mains nues, griffe, morsure, etc.), quelle que soit la forme qu'ils prennent. Les Druides peuvent porter une armure légère ou moyenne, mais seulement les armures matelassées, en cuir ou en peau (pas d'armure de métal). Ils maîtrisent les boucliers mais ne peuvent utiliser que des boucliers en bois.

Un Druide qui porte une armure interdite (métal) ou un bouclier interdit est incapable de lancer des sorts ou d'utiliser le moindre de ses pouvoirs surnaturels ou magiques, et ce pendant les 24 heures qui suivront le moment où il cessera de les utiliser.

Sorts : un Druide lance des sorts divins (comme le Prêtre, le Paladin ou le Rôdeur) tirés de la liste des sorts des druides.

Comme tous les autres lanceurs de sorts, un Druide ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts par jour de chaque niveau. De plus, il reçoit des sorts supplémentaires par jour s'il a un score de Sagesse suffisamment élevé.

Sorts de druide par jour

Niveau du Sort	1	2	3	4	5
Niveau du lanceur de sorts					
1er	3	1	—	—	—
2e	4	2	—	—	—
3e	4	2	1	—	—
4e	5	3	2	—	—
5e	5	3	2	1	—
6e	5	3	3	2	—
7e	6	4	3	2	1
8e	6	4	3	3	2
9e	6	4	4	3	2
10e	6	4	4	3	2

Incantation spontanée : un Druide peut canaliser l'énergie de sorts préparés dans des sorts d'invocation qu'il n'avait pas préparés à l'avance.

Compagnon animal : un Druide peut commencer le jeu avec un compagnon animal choisi dans la liste suivante : rat sanguinaire, chien, poulet, lézard, chacal, ours brun, ours polaire, panda, ou loup. Cet animal est un compagnon fidèle qui accompagne le Druide dans ses aventures, à la façon normale pour son espèce.

Un Druide de niveau 4 ou plus peut choisir son compagnon animal dans une autre liste. S'il sélectionne son compagnon animal dans l'une de ces listes secondaires, la créature gagne des pouvoirs comme si le niveau de personnage du druide était inférieur à ce qu'il est réellement.

Instinct naturel : un druide gagne un bonus de + 2 aux jets de Connaissance (nature) et de Survie.

Résistance à l'appel de la nature : à partir du niveau 4, un druide gagne un bonus de + 4 aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs spéciaux des fées (comme les dryades, les nymphes et les sprites).

Absence de traces : à partir du niveau 3, un druide ne laisse pas de trace dans un environnement naturel et ne peut pas être pisté. Il peut choisir de laisser une piste s'il le désire.

Forme animale : au niveau 5, un Druide gagne le pouvoir de se transformer en loup, ours brun ou ours polaire et de redevenir humain, une fois par jour. Les effets durent 1 heure par niveau de Druide, ou jusqu'à ce qu'il reprenne forme humaine. La transformation (vers la forme animale) est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un Druide perd la capacité de parler quand il est en forme animale, car il est limité aux bruits qu'un animal normal, non dressé, peut produire, mais il peut communiquer normalement avec les autres animaux du même groupe général que sa nouvelle forme.

Un Druide peut utiliser ce pouvoir de plus en plus souvent aux niveaux 6, 7 et 10. Immunité contre le venin : au niveau 9, un Druide gagne l'immunité à tous les poisons.

GUERRIER

Le chevalier en quête, le seigneur en conquête, le champion du roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci, et le roi bandit - autant de guerriers. Ils peuvent être les vaillants défenseurs des faibles et des opprimés, de cruels vagabonds ou d'intrépides aventuriers. Certains sont parmi les meilleures âmes du domaine, prêts à affronter la mort pour la bonne cause. D'autres sont les pires des individus, n'hésitant pas à tuer pour leur gain ou pour leur distraction. Les Guerriers qui ne sont pas à l'aventure sont soldats, gardes, gardes du corps, champions ou agents de la justice.

Spécificités : les Guerriers sont habitués à toutes les armes et armures normales, et développent aussi des spécialités d'armes et de combat qui leurs sont propres.

Alignement : tous

Autres classes : le Guerrier excelle au combat classique, mais il se fie aux autres pour le soutien magique, la guérison et la reconnaissance. Dans une équipe, il incombe au Guerrier de tenir les premières lignes, de protéger les membres du groupe et d'abattre les adversaires les plus coriaces.

Rôle : dans la plupart des groupes d'aventuriers, le Guerrier sert de combattant au corps à corps, chargeant au combat pendant que les autres le soutiennent avec leurs sorts, attaques à distance et autres effets. Les Guerriers qui préfèrent le combat à distance peuvent être redoutables, bien que faute de soutien au corps à corps, ils se retrouvent plus souvent au contact qu'ils voudraient.

Caractéristiques : la Force est particulièrement importante pour les Guerriers car elle améliore leurs attaques de corps à corps et leurs jets de dégâts. La Constitution est importante car elle donne de nombreux points de vie, qui sont nécessaires quand on se bat fréquemment. La Dextérité sert aux Guerriers qui veulent devenir bons archers ou avoir accès à certains dons relatifs à la Dextérité, mais l'armure lourde qu'ils portent en général réduit les avantages d'un score élevé en Dextérité.

Dé de vie : d10

Compétences de Classe

- Intimidation
- Points de compétence au Niveau 1 : (2 + modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 2 + modificateur Int

The Fighter

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+1	+2	+0	+0	Don supplémentaire
2e	+2	+3	+0	+0	Don supplémentaire
3e	+3	+3	+1	+1	
4e	+4	+4	+1	+1	Don supplémentaire
5e	+5	+4	+1	+1	
6e	+6/+1	+5	+2	+2	Don supplémentaire
7e	+7/+2	+5	+2	+2	
8e	+8/+3	+6	+2	+2	Don supplémentaire
9e	+9/+4	+6	+3	+3	
10e	+10/+5	+7	+3	+3	Don supplémentaire

Dans la colonne Bonus d'attaque de base pour les Guerriers, le premier chiffre représente le bonus appliqués à une attaque avec une arme primaire. Le second représente le bonus appliqué à une deuxième arme.

Aptitudes de classe

Maniement des armes et port d'armure : un Guerrier peut manier toutes les armes simples et martiales, et utiliser toutes les armures (lourdes, moyennes et légères) ainsi que les boucliers.

Dons supplémentaires : au niveau 1, un Guerrier reçoit un don de combat supplémentaire en plus du don que reçoivent tous les personnages de niveau 1. Le Guerrier en gagne un autre au niveau 2, puis tous les deux niveaux de Guerrier après cela (4, 6, 8 et 10). Un Guerrier doit tout de même remplir les conditions des dons pour les choisir, que ce soit les scores de caractéristique et les bonus d'attaque de base.

Ces dons supplémentaires sont en plus des dons qu'un personnage gagne tous les trois niveaux quelle que soit sa classe.

MOINE

Les terres sont parsemées de monastères – de petits cloîtres habités par des Moines qui recherchent la perfection personnelle par l'action et la contemplation. Ils s'entraînent à devenir des combattants versatiles, habiles à combattre sans arme ni armure. Les habitants des monastères dirigés par des maîtres bons servent de protecteurs au peuple. A l'inverse, les occupants de monastères voués au mal règnent sur leurs voisins par la peur, comme un seigneur de guerre maléfique et sa clique le feraient.

Spécificité : l'élément clé du Moine est sa capacité à se battre sans arme ni armure. Bien qu'un Moine ne lance pas de sorts, il possède une magie propre, le ki, qui permet d'effectuer des exploits incroyables. Le plus connu est la capacité du Moine à étourdir un adversaire avec un coup à mains nues.

Alignement : n'importe quel alignement Loyal. L'entraînement d'un Moine requiert une discipline stricte. Seuls ceux dont le cœur est loyal peuvent le supporter.

Autres Classes : les Moines n'ont pas grand-chose en commun avec les autres, car leurs compétences et leur motivation diffère de celles de la plupart des aventuriers. Toutefois, les Moines comprennent qu'ils travaillent mieux avec le soutien des autres, et font généralement des compagnons fiables.

Rôle : le Moine fonctionne mieux comme un combattant d'appoint, utilisant sa vitesse pour entrer et sortir rapidement du combat, plutôt que de plonger dans de longues confrontations.

Caractéristiques : la Sagesse donne leur puissance aux capacités offensives et défensives du Moine. La Dextérité donne à un Moine sans armure une meilleure défense et quelques bonus à des compétences de classe. Enfin, la Force aide un Moine à se battre à mains nues.

Dés de vie : d8

Compétences de Classe :

- Concentration, Diplomatie, Discrétion, Perception auditive, Déplacement Silencieux, Représentation, Psychologie, Détection et Acrobatie,
- Points de compétence au Niveau 1 : (4 + modificateur Int) X 4,
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 4 + modificateur Int.

Le Moine

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial	Bonus d'attaque Déluge de coups	Dégâts à mains nues	Bonus CA	Bonus de classe sans arme
1er	+0	+2	+2	+2	Don supplémentaire, Déluge de coups, Frappe à mains nues	-2/-2	1d6	+0	+0 m.
2nd	+1	+3	+3	+3	Don supplémentaire, Esquive totale	-1/-1	1d6	+0	+0 m.
3e	+2	+3	+3	+3	Sérénité	+0/+0	1d6	+0	+3 m.
4e	+3	+4	+4	+4	Frappé ki (magie), Chute ralentie 6 m.	+1/+1	1d8	+0	+3 m.
5e	+3	+4	+4	+4	Pureté de corps	+2/+2	1d8	+1	+3 m.
6e	+4	+5	+5	+5	Don supplémentaire, Chute ralentie 9 m.	+3/+3	1d8	+1	+6 m.
7e	+5	+5	+5	+5	Plénitude physique	+4/+4	1d8	+1	+6 m.
8e	+6/+1	+6	+6	+6	Chute ralentie 12 m.	+5/+5/0	1d10	+1	+6 m.
9e	+6/+1	+6	+6	+6	Science de l'esquive totale	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m.
10e	+7/+2	+7	+7	+7	Science de l'esquive totale	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m.

Aptitudes de classe

Maniement des armes et port d'armure : les Moines savent utiliser certaines armes de base pour paysans, et certaines armes spéciales qui font partie de l'entraînement des Moines. Un Moine sait manier le gourdin, l'arbalète (légère ou lourde), la dague, la hachette, le javelot, le kama, le nunchaku, le bâton, le sai, le shuriken, le siangham et la fronde. Les Moines ne peuvent pas porter d'armure ou de bouclier - en fait, beaucoup de leurs pouvoirs spéciaux nécessitent qu'ils puissent bouger sans entrave. Quand il porte une armure, utilise un bouclier ou porte une charge moyenne ou lourde, un Moine perd son bonus de CA ainsi que ses pouvoirs de Déplacement accéléré et Déluge de coups.

Déluge de coups : sans armure, un Moine peut faire pleuvoir un déluge de coups au prix de la précision. Ce faisant, il peut effectuer une attaque supplémentaire avec son bonus d'attaque maximal, mais toutes les attaques faites dans ce round (normales et supplémentaires) subissent une pénalité de -2. Cet effet dure 1 round et peut donc affecter les attaques d'opportunité faites par le Moine avant sa prochaine action. Quand le Moine atteint le niveau 5, la pénalité diminue à -1, et au niveau 9, elle disparaît entièrement. Le moine doit faire une attaque totale pour utiliser le déluge de coups.

En utilisant un déluge de coups, un moine ne peut se battre qu'à mains nues ou avec les armes de moine (kama, nunchaku, bâton, sai, shuriken et siangham). Il peut attaquer à mains nues et avec des armes de moine de façon interchangeable, comme il le désire.

Par exemple, au niveau 6, le moine Cendre pourrait faire une attaque avec sa frappe à main nue avec un bonus de +3, et une attaque avec son arme de moine avec un bonus de +3.

Quand il utilise des armes dans son déluge de coups, un Moine applique son bonus de Force à ses jets de dégâts pour toutes les attaques réussies, qu'il ait une arme dans une seule ou dans les deux mains. Le Moine ne peut pas utiliser d'autre arme que celles du Moine pour son déluge de coups.

Dans le cas d'un bâton, chaque extrémité compte comme une arme séparée pour l'utilisation du déluge de coups. Bien que le bâton se manie à deux mains, un Moine peut entremêler des frappes à mains nues et des coups de bâton s'il a assez d'attaque dans son déluge pour cela.

Frappe à mains nues : les Moines sont entraînés comme personne au combat à mains nues, ce qui leur donne de grands avantages. Au niveau 1, le Moine gagne gratuitement le don Science du combat à mains nues. Les attaques d'un Moine peuvent être effectuées avec l'un ou l'autre poing, sans distinction, et même avec les coudes, les genoux et les pieds. Cela signifie qu'un Moine peut faire des attaques à mains nues s'il a les mains pleines. Un Moine qui se bat sans arme n'a pas d'attaque avec sa deuxième main. Il peut donc appliquer son bonus de Force entier aux jets de dégâts de ses frappes à mains nues.

En général, les coups à mains nues d'un Moine infligent des dégâts mortels, mais il peut choisir d'infliger des dégâts non-mortels. Il peut le choisir également quand il a agrippé un ennemi.

Les frappes à mains nues d'un moine sont traitées à la fois comme une arme fabriquée et comme une arme naturelle en ce qui concerne les sorts et les effets qui améliorent ou renforcent l'une ou l'autre (comme les sorts Morsure magique et Arme magique).

Don supplémentaire : un Moine reçoit les dons suivants, et n'a pas besoin de satisfaire les conditions des dons pour pouvoir les choisir :

- 1er niveau : peut choisir Coup étourdissant
- 2e niveau : peut choisir Attaques Réflexes ou Parade de projectiles
- 6e niveau : peut choisir Science du croc-en-jambe

Esquive totale : un Moine du niveau 2 ou plus peut éviter même les attaques magiques et inhabituelles avec une grande agilité. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque qui inflige normalement la moitié des dégâts en cas de sauvegarde réussie (comme une Boule de feu), il ne subit aucun dégât. Esquive totale ne peut être utilisée par un Moine que s'il porte une armure légère ou pas d'armure. Un Moine sans défense (inconscient ou paralysé, par exemple) perd cette capacité.

Déplacement accéléré : au niveau 3 et au-delà, un Moine gagne un bonus d'altération à sa vitesse. Un Moine en armure (même armure légère) ou portant une charge moyenne ou lourde perd cette vitesse supérieure.

Sérénité : un Moine du niveau 3 ou plus gagne un bonus de +2 aux sauvegardes contre les sorts et effets de l'école d'Enchantement, car sa méditation et son entraînement améliorent sa résistance aux attaques mentales.

Frappe ki : au niveau 4, les frappes à mains nues du Moine sont rendues plus puissantes par son ki. Ses attaques à mains nues sont traitées comme des armes magiques en ce qui concerne les dégâts infligés aux créatures avec une réduction de dégâts. Frappe ki augmente avec le niveau du Moine. Au niveau 10, ses attaques à mains nues sont traitées comme des armes loyales pour ce qui est d'infliger, aux créatures, des dégâts à réduction de dégâts et ignorer la solidité.

Pureté physique : au niveau 5, un Moine gagne le contrôle de son système immunitaire. Il acquiert une immunité contre toutes les maladies (sauf surnaturelles ou magiques, comme la lycanthropie ou la putréfaction de momie).

Plénitude physique : au niveau 7 ou plus haut, un Moine peut guérir ses propres blessures. Il peut récupérer un nombre de points de vie perdus égal à deux fois son niveau de moine chaque jour, et il peut appliquer cette guérison en plusieurs fois.

Esquive surnaturelle : au niveau 9, l'esquive d'un moine augmente encore. Il ne prend toujours pas de dégât s'il réussit son jet de Réflexes contre des attaques comme un souffle de dragon ou une Boule de feu, mais à partir de maintenant, il n'encaisse que la moitié des dégâts sur un jet raté. Un Moine sans défense (inconscient ou paralysé) perd cette capacité.

Moine multiclassé

Comme un membre de n'importe quelle autre classe, un Moine peut se multiclasser. Toutefois, un Moine qui prend une nouvelle classe ou qui, en étant déjà multiclassé, augmente le niveau d'une autre classe, ne peut plus jamais augmenter son niveau de Moine, bien qu'il conserve ses aptitudes de Moine.

PALADIN

La compassion et l'envie de faire le bien, la volonté de faire régner la loi, et le pouvoir de vaincre le mal - telles sont les armes du Paladin. Rares sont ceux qui ont la pureté et la dévotion nécessaire pour suivre une telle voie. Mais ceux-là sont récompensés par le pouvoir de protéger, de guérir et de châtier. Dans une terre de magiciens agissant dans

les ombres, de prêtres impies, de dragons assoiffés de sang et de monstres infernaux, un Paladin est le dernier espoir qu'on ne peut étouffer.

Spécificités : le pouvoir divin protège le Paladin et lui donne des pouvoirs spéciaux. Il repousse le mal, le protège de la maladie, lui permet de se soigner et de soigner les autres. Un Paladin peut utiliser ce pouvoir pour détruire le mal.

Alignement : les Paladins sont toujours d'alignement Loyal Bon. Ils perdent leurs pouvoirs divins s'ils s'écartent de cet alignement.

Autres classes : les Paladins travaillent bien avec d'autres classes, surtout quand les membres du groupe sont orientés vers le bien. Leurs seuls conflits surviennent avec les personnages ou actes mauvais.

Rôle : le rôle principal du paladin est celui de combattant au corps à corps, mais il fonctionne aussi bien en tant que second guérisseur dans un groupe, ou que chef charismatique.

Caractéristiques : le Charisme augmente le pouvoir de guérison d'un Paladin, ses capacités protectrices et sa capacité à renvoyer les morts-vivants. La Force est importante pour le Paladin en raison de son rôle au combat. Un score de Sagesse de 14 ou plus est nécessaire pour accéder aux sorts les plus puissants des Paladins et un score de 11 ou plus est nécessaire pour lancer le moindre sort de Paladin.

Dé de vie : d10

Compétences de Classe

- Concentration, Diplomatie, Premiers secours, Psychologie
- Points de compétence au Niveau 1 : (2 + modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 2 + modificateur Int

The Paladin

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Special
1er	+1	+2	+0	+0	Aura de Bien, Détection du mal, Châtiment du mal 1 fois/jour
2e	+2	+3	+0	+0	Grâce divine, Imposition des mains
3e	+3	+3	+1	+1	Aura de bravoure, Santé divine
4e	+4	+4	+1	+1	Renvoi des morts-vivants
5e	+5	+4	+1	+1	Châtiment du mal 2 fois/jour
6e	+6/+1	+5	+2	+2	Guérison des maladies 1 fois/semaine
7e	+7/+2	+5	+2	+2	
8e	+8/+3	+6	+2	+2	
9e	+9/+4	+6	+3	+3	Guérison des maladies 2 fois/semaine
10e	+10/+5	+7	+3	+3	Châtiment du mal 3 fois/jour

Aptitudes de classe

Maniement des armes et port d'armure : les Paladins savent manier toutes les armes simples et martiales, et porter tous les types d'armures (lourdes, moyennes et légères) ainsi qu'utiliser des boucliers.

Aura de bien : le pouvoir d'une aura de bien d'un Paladin (voir le sort Détection du bien) est égal à son niveau de Paladin, tout comme l'aura de Prêtre d'une divinité bonne.

Détection du mal : à volonté, un Paladin peut utiliser le sort Détection du mal.

Châtiment du mal : une fois par jour, un Paladin peut tenter de châtier le mal avec une attaque de corps à corps normale. Il ajoute son bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaires par niveau de Paladin. Si le Paladin châtie accidentellement une créature qui n'est pas maléfique, le pouvoir n'a aucun effet, mais il est tout de même perdu pour la journée.

Aux niveaux 5 et 10, le Paladin gagne le pouvoir de châtier une fois de plus par jour.

Grâce divine : au niveau 2, un Paladin gagne un bonus égal à son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde.

Imposition des mains : à partir du niveau 2, un Paladin avec un score de Charisme de 12 ou plus peut guérir des blessures (les siennes ou celles d'autrui) par contact. Chaque jour, il peut guérir un total de points de vie de blessure égal à son niveau de Paladin x son bonus de Charisme. Par exemple, un Paladin de niveau 7 avec un Charisme de 16 (bonus de +3) peut guérir 21 points de dégâts par jour. Un Paladin peut choisir de répartir ces soins entre plusieurs cibles, et il n'est pas obligé de tout utiliser en même temps. L'imposition des mains est une action simple.

Un Paladin peut aussi utiliser ce pouvoir de guérison pour blesser les morts-vivants. Cette utilisation de l'imposition des mains nécessite de réussir une attaque de contact au corps à corps et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le Paladin décide du nombre de points qu'il utilise après avoir touché le mort-vivant.

Aura de bravoure : à partir du niveau 3, un Paladin est immunisé à la terreur (magique ou autre). Chaque allié à moins de 3 mètres de lui gagne un bonus de moral de +4 à ses sauvegardes contre les effets de terreur. Ce pouvoir fonctionne tant que le Paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Santé divine : au niveau 3, un Paladin gagne l'immunité à toutes les maladies, y compris surnaturelles ou magiques.

Renvoi des morts-vivants : quand un Paladin atteint le niveau 4, il gagne le pouvoir surnaturel de renvoyer les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme, chaque jour. Il renvoie les morts-vivants comme un Prêtre plus faible de trois niveaux que le Paladin.

Sorts : à partir du niveau 4, un Paladin gagne la capacité de lancer un petit nombre de sorts divins (le même type que ceux des Prêtres, Druides et Rôdeurs). Un Paladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance. Pour préparer ou lancer un sort, un Paladin doit avoir une Sagesse égale à au moins 10 + le niveau du sort (Sagesse 11 pour les sorts de niveau 1, 12 pour le niveau 2, et ainsi de suite). Le DD contre le sort d'un Paladin est de 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du Paladin.

Comme les autres lanceurs de sorts, un Paladin ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. De plus, il reçoit des sorts supplémentaires par jour s'il a un score de Sagesse élevé.

Paladin Spells per Day

Niveau de Sort	1	2
Niveau de lanceur de sort		
1er	—	—
2e	—	—
3e	—	—
4e	0	—
5e	0	—
6e	1	—
7e	1	—
8e	1	0
9e	1	0
10e	1	1

Guérison des maladies : au niveau 6, un Paladin peut produire un effet de Guérison des maladies, comme le sort, une fois par semaine, et deux fois par semaine au niveau 9.

Paladins déchus

Certaines actions du groupe ou réputations feront déchoir les Paladins. Ils perdront alors leurs aptitudes spéciales et leurs sorts. De plus, un Paladin déchu ne peut plus gagner de niveau dans cette classe avant d'avoir racheté ses péchés. Pour cela, il devra trouver un Prêtre disposé à lancer sur lui le sort de Pénitence. Un tel Prêtre demanderait sans doute un prix élevé, voire une quête, pour un tel service.

Paladins multiclassés

Comme un membre de n'importe quelle classe, un Paladin peut se multiclasser. Toutefois, un Paladin qui gagne une nouvelle classe ou qui augmente le niveau d'une autre classe (s'il est déjà multiclassé) ne peut plus gagner de niveau de Paladin, bien qu'il conserve toutes ses aptitudes. Un Paladin multiclassé peut déchoir comme expliqué ci-dessus et perdre ses aptitudes de Paladin jusqu'à ce qu'il ait fait pénitence.

RODEUR

Les forêts abritent des créatures féroces et rusées, tel les hibours assoiffés de sang ou les redoutables bêtes éclipsantes. Mais plus rusé et puissant que tous ces monstres, il y a le Rôdeur, un chasseur et pisteur émérite. Il connaît les forêts comme sa poche et il connaît ses proies dans tous les détails.

Spécificités : le Rôdeur peut utiliser un grand nombre d'armes et brille au combat. Ses compétences lui permettent de survivre dans la nature et il possède

certaines connaissances quant à quelques créatures. Enfin, un Rôdeur expérimenté est si proche de la nature qu'il peut invoquer son pouvoir et lancer des sorts divins, comme les Druides.

Alignement : tous. La plupart des Rôdeurs sont bons et servent souvent de protecteurs des régions naturelles. Ils sont typiquement chaotiques, préférant suivre le rythme de la nature et leur propre cœur que des règles rigides. Les rôdeurs maléfiques sont redoutables, car ils obtiennent des sorts utilisant la nature à des fins destructrices.

Autres Classes : les Rôdeurs s'entendent bien avec les druides et dans une certaine mesure, avec les Barbares. Ils se chamaillent très souvent avec les Paladins, qui ont une approche et un style de vie très différents, bien plus liés par un code moral et de l'honneur. Mais en général, les Rôdeurs tolèrent volontiers quiconque, principalement parce qu'ils ne voient pas l'utilité de s'énerver pour quelques différences.

Rôle : le meilleur rôle du Rôdeur serait celui d'éclaireur et de combattant secondaire, se concentrant souvent sur les attaques d'opportunité et à distance.

Caractéristiques : la Dextérité est importante pour un Rôdeur car il porte souvent une armure légère et parce que plusieurs de ses compétences reposent sur cette caractéristique. La Force est également importante car les Rôdeurs se retrouvent fréquemment au combat. Plusieurs compétences de Rôdeur reposent en outre sur la Sagesse, et un score de Sagesse de 14 ou plus est nécessaire pour avoir accès aux sorts de Rôdeur les plus puissants. Un score de Sagesse de 11 ou plus est nécessaire pour lancer le moindre sort de Rôdeur. L'une des compétences typiques des Rôdeurs, sa capacité à pister ses ennemis (appelée Survie dans TdME – voir Dons en page XX), repose sur la Sagesse.

Dé de vie : d8

Compétences de Classe

- Concentration, Premiers secours, Discrétion, Perception auditive, Déplacement silencieux, Fouille, Détection, et Survie.
- Points de compétence au Niveau 1 : (6 + modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 6 + modificateur Int

Le Rôdeur

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+1	+2	+2	+0	1er Ennemi juré, Survie, Empathie avec la nature
2e	+2	+3	+3	+0	Style de combat
3e	+3	+3	+3	+1	
4e	+4	+4	+4	+1	Compagnon animal
5e	+5	+4	+4	+1	2e Ennemi juré
6e	+6/+1	+5	+5	+2	Style de combat amélioré
7e	+7/+2	+5	+5	+2	Déplacement facilité
8e	+8/+3	+6	+6	+2	Pisteur rapide
9e	+9/+4	+6	+6	+3	Esquive totale
10e	+10/+5	+7	+7	+3	3e Ennemi juré

Aptitudes de classe :

Maniement des armes et port d'armure : un Rôdeur sait manier toutes les armes simples et martiales, et peut utiliser un bouclier et une armure légère.

Ennemi juré : au niveau 1, un Rôdeur peut choisir un type de créature qui est son ennemi juré. En raison de son étude assidue de cet ennemi et de son entraînement adapté au combat contre lui, le Rôdeur gagne un bonus de + 2 aux jets de Bluff, Perception auditive, Psychologie, Détection et Survie quand il les utilise contre une créature de ce type. De même, il reçoit un bonus de + 2 à ses jets de dégâts contre ces créatures.

Aux niveaux 5 et 10, le Rôdeur peut choisir un autre ennemi juré. De plus, à chaque intervalle, le bonus contre un ennemi juré (y compris celui qu'il vient de choisir, s'il le désire) augmente de deux. Par exemple, un Rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés. Contre l'un, il bénéficie d'un bonus de + 4 aux jets de Bluff, Perception auditive, Psychologie, Détection et Survie et aux jets de dégâts, et contre l'autre un bonus de + 2. Au niveau 10, il a trois ennemis jurés, et une nouvelle augmentation de bonus de + 2, qu'il peut allouer à l'un de ses trois ennemis jurés. Donc, ses bonus pourraient être de + 4, + 4, + 2 ou + 6, + 4, + 2.

Si le rôdeur choisit des humanoïdes ou des extérieurs comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé. Si une créature spécifique entre dans plusieurs catégories (par exemple, les diables sont à la fois des extérieurs et des extérieurs loyaux), les bonus du Rôdeur ne s'additionnent pas, mais il utilise le plus élevé des deux.

Ennemis jurés du Rôdeur

Type	Exemples
Aberration	Tyrannoel
Animal	Ours
Créature artificielle	Golem
Dragon	Lézard des glaces
Élémentaire	Traqueur invisible
Fées	Dryade
Géant	Ogre
Humanoïde (aquatique)	Homme-poisson
Humanoïde (Nain)	Nain
Humanoïde (gobeloïde)	Hobgobelin
Humanoïde (elfe)	Elfe
Humanoïde (gnoll)	Gnoll
Humanoïde (halfelin)	Halfelin
Humanoïde (humain)	Humain
Humanoïde (orque)	Orque
Humanoïde (reptilien)	Kobold
Humanoïde (métamorphe)	Doppelganger
Créature magique	Bête éclipseante
Humanoïde monstrueux	Minotaure
Vase	Cube gélatineux
Extérieur (air)	Arrawak
Extérieur (chaotique)	Démon
Extérieur (terre)	Xorn
Extérieur (mauvais)	Diable
Extérieur (feu)	Salamandre
Extérieur (bon)	Céleste
Extérieur (loyal)	Formien
Extérieur (eau)	Tojanida
Plante	Tertre errant
Mort-vivant	Zombie
Vermine	Araignée

Pistage : un Rôdeur gagne ce don – appelé Survie dans TdME – en don supplémentaire.

Style de combat : au niveau 2, un Rôdeur doit choisir un style de combat à développer, archerie ou combat à deux armes. Si le Rôdeur choisit l'archerie, on

le considère comme ayant le don Tir rapide même s'il ne remplit pas les conditions. S'il choisit le combat à deux armes, on le considère comme ayant le don Combat à deux armes même s'il ne remplit pas les conditions. Les avantages du style de combat choisi ne s'applique que quand le Rôdeur ne porte pas d'armure ou une armure légère. Il perd tous les avantages de son style de combat s'il endosse une armure moyenne ou lourde.

Compagnon animal : au niveau 4, il gagne un compagnon animal sur la liste suivante : rat sanguinaire, chien, poulet, lézard, chacal, ours brun, ours polaire, panda ou loup. Cet animal est un compagnon loyal qui accompagne le Rôdeur dans ses aventures comme sa race le lui permet.

Style de combat amélioré : au niveau 6, la compétence du Rôdeur dans son style de combat (archerie ou combat à deux armes) augmente. S'il a choisi l'archerie au niveau 2, on le considère comme ayant le don Tir multiple, même s'il ne remplit pas les conditions pour cela. Si le Rôdeur a choisi le combat à deux armes au niveau 2, on le considère comme ayant le don Science du combat à deux armes, même s'il ne remplit pas les conditions pour cela.

Comme auparavant, les avantages du style de combat du Rôdeur ne s'appliquent que lorsqu'il porte une armure légère ou pas d'armure. Il perd tous les avantages de son style de combat quand il endosse une armure moyenne ou lourde.

Pisteur rapide : à partir du niveau 8, un Rôdeur peut se déplacer à sa vitesse normale en suivant des traces sans prendre le malus de - 5.

Esquive totale : un Rôdeur de niveau 9 peut éviter même les attaques magiques et inhabituelles avec une grande agilité. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque qui inflige normalement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegardes réussi (comme une Boule de feu), il ne subit aucun dégât. Esquive totale ne peut être utilisée par un Rôdeur que s'il porte une armure légère ou pas d'armure. Un Rôdeur sans défense (inconscient ou paralysé, par exemple) perd cette capacité.

Sorts de Rôdeur par jour

Niveau du Sort	1	2
Niveau de lanceur de sort		
1er	-	-
2e	-	-
3e	-	-
4e	0	-
5e	0	-
6e	1	-
7e	1	-
8e	1	0
9e	1	0
10e	1	1

ROUBLARD

Les Roublards sont très différents les uns des autres. Certains sont d'habiles cambrioleurs, d'autres des escrocs. D'autres encore sont éclaireurs, infiltrateurs, espions, diplomates ou brigands. La seule chose qu'ils partagent est la versatilité. En général, un Roublard peut trouver ce que l'on voudrait cacher à tout le monde : l'entrée d'une salle au trésor verrouillée, le moyen de contourner un piège, des plans de bataille secrets, la confiance d'un garde, ou l'argent de poche d'un quidam de passage.

Spécificités : les Roublards sont très doués et peuvent se concentrer sur le développement de plusieurs catégories de compétences. Un Roublard sait où frapper et ses attaques sournoises peuvent causer de graves dégâts.

Alignement : tous. Les Roublards s'occupent des occasions, pas des idéaux. Si la plupart sont chaotiques, ils sont très différents les uns des autres et peuvent avoir n'importe quel alignement.

Autres Classes : les Roublards excellent quand ils sont protégés par des guerriers et des lanceurs de sorts. Toutefois, ils se méfient des vellétés de justice des Paladins.

Rôle : le rôle du Roublard dans un groupe peut changer du tout au tout selon ses caractéristiques, mais la plupart partagent certains aspects. Ils ne sont pas capables d'un combat au corps à corps prolongé et se concentrent plus sur des attaques sournoises. La discrétion du Roublard et son aptitude à trouver les pièges en font un des meilleurs éclaireurs du jeu.

Caractéristiques : la Dextérité apporte une protection supplémentaire pour le Roublard légèrement armuré. La Dextérité, l'Intelligence, et la Sagesse sont importantes pour bien des compétences du Roublard. Une intelligence élevée lui donne aussi des points de compétence supplémentaires, qu'il peut utiliser pour élargir son répertoire.

Dé de vie : d6

Compétences de Classe

- Estimation, Bluff, Diplomatie, Désamorçage/sabotage, Renseignements, Discrétion, Intimidation, Perception auditive, Déplacement Silencieux, Crochetage, Représentation, Fouille, Psychologie, Tour de passe-passe, Détection, Acrobatie, et Utilisation d'Objet Magique.
- Points de compétence au Niveau 1 : (8 + modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 8 + modificateur Int

Le Roublard

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur Save	Réflexes Save	Volonté Save	Special
1st	+0	+0	+2	+0	Attaque sournoise + 1d6, Découverte des pièges
2nd	+1	+0	+3	+0	Esquive totale
3rd	+2	+1	+3	+1	Attaque sournoise + 2d6, Perception des pièges + 1
4th	+3	+1	+4	+1	Esquive instinctive
5th	+3	+1	+4	+1	Attaque sournoise + 3d6
6th	+4	+2	+5	+2	Perception des pièges + 2
7th	+5	+2	+5	+2	Attaque sournoise + 4d6
8th	+6/+1	+2	+6	+2	Science de l'esquive instinctive
9th	+6/+1	+3	+6	+3	Attaque sournoise + 5d6, Perception des pièges + 3
10th	+7/+2	+3	+7	+3	Aptitude spéciale

Aptitudes de Classe

Maniement des armes et port d'armure : les Roublards maîtrisent toutes les armes simple, plus l'arbalète à main, la rapière, l'arc court et l'épée courte. Les Roublards peuvent porter une armure légère, mais pas utiliser de bouclier.

Attaque sournoise : si un Roublard prend un adversaire dans une situation où il ne peut pas se défendre efficacement, il peut frapper un point vital pour infliger des dégâts supplémentaires. Les attaques du Roublard infligent des dégâts supplémentaires chaque fois que sa cible perd son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle ait ou non un bonus de Dextérité), ou quand le Roublard prend sa cible en tenaille. Ces dégâts supplémentaires sont de 1d6 au niveau 1, et augmentent de 1d6 tous les deux niveaux de Roublard. Si le Roublard porte un coup critique avec une attaque sournoise, les dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Les attaques à distance peuvent être des attaques sournoises si la cible est à moins de 9 m. Un Roublard ne peut pas frapper avec une précision mortelle de plus loin. Avec une matraque ou un coup à mains nues, un Roublard peut faire une attaque sournoise qui inflige des dégâts non-mortels. Il ne peut pas utiliser d'arme qui inflige des dégâts mortels pour infliger des dégâts non-mortels dans une attaque sournoise, pas même avec la pénalité de -4 habituelle, parce qu'il doit faire pleinement usage de son arme pour une attaque sournoise.

Un Roublard ne peut faire d'attaque sournoise que sur les créatures vivantes ayant une anatomie discernable. Les morts-vivants, les créatures artificielles, les vases, les plantes et les créatures incorporelles n'ont pas de points vitaux à attaquer. Toute créature immunisée aux coups critiques est invulnérable aux attaques sournoises. Le Roublard doit pouvoir voir sa cible assez bien pour viser le point vital et doit pouvoir l'atteindre. Un Roublard ne peut pas faire d'attaque sournoise

contre une créature camouflée ou en frappant les membres d'une créature dont les organes vitaux sont hors d'atteinte.

Découverte des pièges : les Roublards (et seulement eux) peuvent utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges avec un DD supérieur à 20. Le DD de découverte d'un piège non magique est d'au moins 20, plus s'il est bien caché. Un piège magique correspond à un DD de 25 + niveau du sort utilisé pour le créer.

Les Roublards (et seulement eux) peuvent utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer un piège magique. Un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort utilisé pour le créer.

Un Roublard qui dépasse le DD du piège de plus de 10 sur son jet de Désamorçage/sabotage peut généralement étudier un piège, comprendre son fonctionnement et le contourner (avec son groupe) sans le désamorcer.

Esquive totale : un Roublard de niveau 2 peut éviter même les attaques magiques et inhabituelles avec une grande agilité. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque qui inflige normalement la moitié des dégâts en cas de sauvegarde réussie (comme une Boule de feu), il ne subit aucun dégât. Esquive totale ne peut être utilisée par un Roublard que s'il porte une armure légère ou pas d'armure. Un Roublard sans défense (inconscient ou paralysé, par exemple) perd cette capacité.

Perception des pièges : au niveau 3, un Roublard gagne un sens intuitif qui l'alter de la présence d'un piège, lui donnant un bonus de +1 aux jets de Réflexes pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques faites par les pièges. Ces bonus montent à +2 quand le Roublard atteint le niveau 6, et +3 au niveau 9. Les bonus de pièges gagnés dans plusieurs classes sont cumulatifs.

Esquive instinctive : à partir du niveau 4, un Roublard peut réagir au danger avant que ses sens l'en alertent vraiment. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou frappé par un attaquant invisible. Toutefois, il le perd s'il est immobilisé.

Science de l'esquive instinctive : au niveau 8 ou plus, un Roublard ne peut plus être pris en tenaille. Il peut réagir face à des adversaires de part et d'autre de lui aussi facilement qu'à un attaquant unique. Cette défense empêche un autre Roublard de lui porter une attaque sournoise en le prenant en tenaille, à moins que le Roublard ait au moins quatre niveaux de Roublard de plus que la cible.

Si le personnage a déjà Esquive instinctive grâce à une autre classe, le personnage gagne immédiatement Science de l'esquive instinctive à la place, et les niveaux des classes qui donnent cette esquive sont cumulés pour déterminer le niveau minimum du Roublard qui peut prendre le personnage en tenaille.

Aptitude spéciale

En atteignant le niveau 10, un Roublard gagne le pouvoir spécial de son choix entre Attaque handicapante, Roulé-boulé, Esquive surnaturelle, Opportunisme, Maîtrise des compétences, et Esprit fuyant. Ce qui suit décrit Roulé-boulé.

Attaque handicapante : un Roublard avec ce pouvoir peut faire une attaque sournoise contre ses adversaires avec tant de précision que ses coups les affaiblissent et les ralentissent. Un adversaire blessé par une de ses attaques sournoises subit aussi 2 points de dégâts de Force. Les points de caractéristique perdus de cette façon sont

récupérés sans aide au rythme de 1 par jour pour chaque caractéristique affaiblie.

Roulé-boulé : le Roublard peut accompagner un coup potentiellement mortel pour subir moins de dégâts qu'en temps normal. Une fois par jour, quand un coup le ferait passer 0 points de vie ou moins au combat (à cause d'un coup, pas d'une arme ou d'un pouvoir spécial), le Roublard peut tenter d'accompagner le coup. Pour cela, il doit tenter un jet de Réflexes (DD = dégâts infligés). S'il réussit, il n'encaisse que la moitié des dégâts ; en cas d'échec, il prend tous les dégâts. Il doit être conscient de l'attaque et capable de réagir pour exécuter son roulé-boulé--s'il perd son bonus de Dextérité à la CA, il ne peut pas utiliser ce pouvoir. Puisque cet effet ne lui permettrait pas, normalement, de jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux, sa capacité d'évasion ne s'applique pas.

Esquive surnaturelle : ce pouvoir fonctionne comme esquive, si ce n'est que le Roublard ne prend toujours pas de dégât s'il réussit son jet de Réflexes contre des attaques comme un souffle de dragon ou une Boule de feu, mais à partir de maintenant, il n'encaisse que la moitié des dégâts sur un jet raté. Un Roublard sans défense (inconscient ou paralysé) perd cette capacité.

Opportunisme : une fois par round, le Roublard peut faire une attaque d'opportunité contre un adversaire qui vient d'encaisser des dégâts infligés par un autre personnage. Même un Roublard avec le donc Attaques Réflexes ne peut pas utiliser le pouvoir d'opportunité plus d'une fois par round.

Maîtrise des compétences : le Roublard devient si efficace avec certaines de ses compétences qu'il peut les utiliser de façon fiable même dans des conditions difficiles. En gagnant ce pouvoir, il choisit un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Un Roublard peut acquérir ce pouvoir plusieurs fois et choisir à chaque fois des compétences différentes.

Esprit fuyant : ce pouvoir représente la capacité du Roublard à se dégager d'effets magiques qui le contrôlèrent ou l'influenceraient. Si un Roublard avec un Esprit fuyant est affecté par un sort ou effet d'Enchantement et rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un autre un round plus tard, au même DD. Il n'a que cette deuxième chance de réussir sa sauvegarde.

ENSORCELEUR

Les Ensorceleurs créent la magie de la même façon qu'un poète crée ses vers, avec un talent inné affiné par la pratique. Ils n'ont ni livre ni théorie, ni mentor - rien qu'un pouvoir brut utilisé à volonté. Certains Ensorceleurs prétendent que le sang des dragons court dans leur veine. Cela est peut-être parfois vrai, mais beaucoup pensent plutôt que c'est là une fanfaronnade éhontée ou une rumeur lancée par les envieux.

Spécificité : les Ensorceleurs lancent des sorts grâce à un pouvoir inné, et non une formation longue et difficile. Leur magie est intuitive, plutôt que logique. Ils peuvent lancer des sorts plus souvent que les autres magiciens et n'ont pas besoin de les choisir et de les préparer à l'avance.

Alignement : tous. La sorcellerie sourit aux esprits libres, créatifs et chaotiques, plutôt qu'aux esprits disciplinés, aussi les Ensorceleurs ont-ils légèrement tendance à préférer le chaos à la loi.

Sans cela, l'alignement varie grandement.

Autres Classes : les Ensorceleurs se trouvent le plus de points communs avec d'autres classes d'autodidactes, comme les Druides ou les Roublards. Ils sont parfois en porte-à-faux avec les classes plus disciplinées, comme les Paladins et les Moines. Puisqu'ils lancent les mêmes sorts que les Magiciens mais de façon différente, ces deux classes sont parfois en compétition.

Rôles : un Ensorceleur a tendance à définir son rôle en choisissant ses sorts. Un Ensorceleur qui se spécialise dans les sorts infligeant des dégâts devient le centre du pouvoir offensif d'un groupe, tandis qu'un autre qui se concentre sur les illusions ou les charmes aura un rôle plus discret. Un groupe avec un Ensorceleur devrait considérer d'inclure un deuxième lanceur de sorts, pour palier au manque de versatilité du premier. Puisque les Ensorceleurs utilisent leur présence charismatique avec autrui, ils sont souvent les "visages" des groupes d'aventuriers.

Caractéristiques : le Charisme détermine la puissance des sorts qu'un Ensorceleur peut lancer, le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour et la difficulté qu'il y a à résister à ces sorts. Comme un Magicien, un Ensorceleur a besoin de hauts scores en Dextérité et en Constitution.

Dé de vie : d4

Compétences de Classe

- Bluff, Concentration, et Connaissance des sorts.
- Points de compétence au Niveau 1 : (2 + Modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 2 + Modificateur Int

L'Ensorceleur

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+0	+0	+0	+2	Appel de familier
2e	+1	+0	+0	+3	
3e	+1	+1	+1	+3	
4e	+2	+1	+1	+4	
5e	+2	+1	+1	+4	
6e	+3	+2	+2	+5	
7e	+3	+2	+2	+5	
8e	+4	+2	+2	+6	
9e	+4	+3	+3	+6	
10e	+5	+3	+3	+7	

Aptitudes de Classe

Maniement des armes et port d'armure : les Ensorceleurs savent manier toutes les armes simples. Ils ne peuvent utiliser ni armure ni bouclier. Tout type d'amure entrave les gestes profanes d'un Ensorceleur, ce qui peut faire échouer ses sorts (s'ils ont une composante gestuelle).

Sorts : un Ensorceleur lance des sorts profanes. Pour apprendre ou lancer un sort,

il doit avoir un Charisme égal à 10 + niveau du sort. Le Degré de Difficulté pour une sauvegarde contre le sort d'un Enorceleur est de 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme de l'Enorceleur.

Comme tous les lanceurs de sorts, un Enorceleur ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Le nombre de sorts quotidiens de base est donné dans la table suivante. Les niveaux de sort sont donnés en vertical et le niveau du lanceur de sorts en horizontal.

Sorts d'Enorceleur par jour

Niveau du Sort Niveau du lanceur de sort	0	1	2	3	4	5
1er	5	3	-	-	-	-
2e	6	4	-	-	-	-
3e	6	5	-	-	-	-
4e	6	6	3	-	-	-
5e	6	6	4	-	-	-
6e	6	6	5	3	-	-
7e	6	6	6	4	-	-
8e	6	6	6	5	3	-
9e	6	6	6	6	4	-
10e	6	6	6	6	5	3

La sélection de sorts d'un Enorceleur est très limitée. Dans un premier temps, il connaît quatre sorts de niveau 0 (aussi appelés tours) et deux sorts de niveau 1. À chaque nouveau niveau, il gagne un ou plusieurs nouveaux sorts, comme indiqués dans le tableau suivant :

Sorts d'enorceleur connus

Niveau du sort Niveau du lanceur de sorts	0	1	2	3	4	5
1er	4	2	-	-	-	-
2e	5	2	-	-	-	-
3e	5	3	-	-	-	-
4e	6	3	1	-	-	-
5e	6	4	2	-	-	-
6e	7	4	2	1	-	-
7e	7	5	3	2	-	-
8e	8	5	3	2	1	-
9e	8	5	4	3	2	-
10e	9	5	4	3	2	1

Familier : un Enorceleur peut obtenir un familier. Cela lui demande 24 heures

et consomme des matériaux magiques qui coûtent 100 po. Un familier est une bête magique qui ressemble à un petit animal, et est généralement fort et intelligent. La créature est autant un compagnon qu'un serviteur.

L'Enorceleur choisit le type de familier qu'il obtient. À mesure que l'Enorceleur progressera de niveau, le familier sera de plus en plus puissant.

En tant que compagnon magique, un familier donne certaines capacités spéciales à son maître. En raison de la vulnérabilité potentielle du familier, cet animal reste toujours aux côtés de l'Enorceleur.

Familiers d'enorceleurs

Familier	Spécial
Chauve-souris	Le maître gagne un bonus de + 3 aux jets de Perception auditive
Chat	Le maître gagne un bonus de + 3 aux jets de Déplacement silencieux
Faucon	Le maître gagne un bonus de + 3 aux jets de Détection
Lézard	Le maître gagne un bonus de + 2 aux jets de sauvegardes de Volonté
Hibou	Le maître gagne un bonus de + 3 aux jets de Détection
Rat	Le maître gagne un bonus de + 2 aux jets de sauvegardes de Vigueur
Corbeau	Le maître gagne un bonus de + 3 aux jets d'Évaluation
Serpent	Le maître gagne un bonus de + 3 aux jets de Bluff
Crapaud	Le maître gagne + 3 points de vie
Belette	Le maître gagne un bonus de + 2 aux sauvegardes de Réflexes

MAGICIEN

Quelques mots incompréhensibles et gestes rapides sont plus puissants qu'une hache de bataille, quand ce sont les mots et les gestes d'un Magicien. Ces simples actes font paraître la magie aisée, mais ils ne sont que l'accomplissement d'heures passées penchée sur de vieux volumes à préparer chaque sort, et les années qui ont précédé, à apprendre l'art de la magie. Pour les Magiciens, la magie n'est pas un talent mais un art difficile et gratifiant.

Caractéristiques : la force du Magicien est dans ses sorts. Tout le reste est secondaire. Il apprend de nouveaux sorts à mesure qu'il explore et gagne en expérience.

Certains Magiciens préfèrent se spécialiser dans un certain type de magie. La spécialisation rend un Magicien plus puissant dans son champ d'expertise, mais lui interdit l'accès à certains sorts qui y sont étrangers. Vous devez choisir une spécialisation pendant la création du personnage et une fois choisie, vous ne pourrez plus la changer.

Comme un Enorceleur, un Magicien peut appeler un familier – un petit animal magique qui le sert et lui tient compagnie.

Alignement : tous. En général, les Magiciens ont une légère tendance vers la loi plutôt que le chaos, parce que l'étude de la magie récompense les disciplinés. Les Illusionnistes et les Transmutateurs, toutefois, sont maîtres de l'illusion et du

changement, et préfèrent donc le chaos à la loi.

Autres Classes : les Magiciens préfèrent travailler avec des membres d'autres classes. Ils aiment lancer leurs sorts depuis l'arrière, barder des Roublards de magie et les envoyer en reconnaissance, et se fier à la guérison divine des prêtres. Ils trouvent parfois que certains (ensorceleurs, roublards ou bardes) ne sont pas assez sérieux, mais ne jugent pas autrui.

Rôle : le rôle du Magicien dépend un peu de sa sélection de sorts, mais la plupart des Magiciens partagent certains aspects de leur fonction. Ils sont parmi les lanceurs de sorts les plus offensifs, avec une grande gamme d'options pour neutraliser les ennemis.

Caractéristiques : l'Intelligence détermine la puissance des sorts que le Magicien peut lancer, le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour, et la difficulté qu'il y a à résister à ces sorts. Une Dextérité élevée aide un Magicien, qui porte généralement peu voire pas d'armure, car elle lui donne un bonus à sa Classe d'Armure. Une bonne Constitution donne à un Magicien des points de vie en plus.

Dé de vie : d4

Compétences de classe

- Bluff, Concentration, et Connaissance des sorts.
- Points de compétence au Niveau 1 : (2 + Modificateur Int) X 4
- Points de compétence à chaque niveau ultérieur : 2 + Modificateur Int

Le Magicien

Niveau	Bonus d'attaque de base	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1er	+ 0	+ 0	+ 0	+ 2	Appel de familier, Écriture de parchemins
2e	+ 1	+ 0	+ 0	+ 3	
3e	+ 1	+ 1	+ 1	+ 3	
4e	+ 2	+ 1	+ 1	+ 4	
5e	+ 2	+ 1	+ 1	+ 4	Don supplémentaire
6e	+ 3	+ 2	+ 2	+ 5	
7e	+ 3	+ 2	+ 2	+ 5	
8e	+ 4	+ 2	+ 2	+ 6	
9e	+ 4	+ 3	+ 3	+ 6	
10e	+ 5	+ 3	+ 3	+ 7	Don supplémentaire

Aptitudes de Classe

Maniement des armes et port d'armure : les magiciens savent utiliser le gourdin, la dague, l'arbalète lourde, l'arbalète légère et le bâton. Ils ne peuvent porter aucun type d'armure ni utiliser de bouclier. L'armure, quelle qu'elle soit, gêne les gestes pour les sorts profanes, ce qui peut faire échouer les sorts (s'ils ont une composante gestuelle).

Sorts : un Magicien lance des sorts profanes. Un Magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, le Magicien doit avoir une intelligence égale au moins à 10 + niveau du sort. Le Degré de Difficulté de la sauvegarde contre un tel sort est de 10 + niveau du sort + Modificateur d'Intelligence.

Comme les autres lanceurs de sorts, un Magicien ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts de chaque niveau en une journée.

Sorts de magicien par jour

Niveau du Sort	0	1	2	3	4	5
Niveau du lanceur du sort						
1er	3	1	-	-	-	-
2e	4	2	-	-	-	-
3e	4	2	1	-	-	-
4e	4	3	2	-	-	-
5e	4	3	2	1	-	-
6e	4	3	3	2	-	-
7e	4	4	3	2	1	-
8e	4	4	3	3	2	-
9e	4	4	4	3	2	1
10e	4	4	4	3	3	2

Contrairement à un Barde ou un Ensorceleur, un Magicien n'a aucune limite au nombre de sorts qu'il connaît, mais il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance. Dans le jeu, vous pouvez choisir les sorts que vous voulez lui faire mémoriser quand votre groupe se repose.

Familier : un Magicien peut obtenir un familier exactement de la même façon qu'un Ensorceleur. Consultez les Familiers d'Ensorceleur en page XX pour les détails.

Écriture de parchemin : au niveau 1, un magicien gagne le don Écriture de parchemin. Cela lui permet de créer des parchemins de sort.

Dons supplémentaires : aux niveaux 5 et 10, un Magicien gagne un don supplémentaire.

PERSONNAGES MULTICLASSES

Quand vous changez de niveau, vous pouvez ajouter une nouvelle classe à votre personnage. C'est ce que l'on appelle multiclasser. Quand vous ajoutez une nouvelle classe, vous gagnez des points de vie pour cette nouvelle classe en fonction de ses dés de vie, et vous ajoutez ses bonus d'attaque de base et ses bonus de jets de sauvegardes à ceux que vous avez déjà. Les compétences sont gagnées dans cette nouvelle classe en ce qui concerne les compétences de classe et d'autres classes et toutes les nouvelles aptitudes et les nouveaux dons proviennent de cette nouvelle classe.

Il n'y a aucune limite au nombre de classes qu'un personnage peut avoir, mais il ne peut y avoir qu'un niveau de différence entre elles toutes, sans quoi le personnage subira un malus de 20% à ses points d'expérience. Toutefois, une classe qui serait la classe favorite d'une race ne compte pas dans le calcul déterminant si un personnage subit cette pénalité. Par exemple, un Gnome qui serait Roublard 4/Barde 2 n'a pas de pénalité, car on ignore sa classe de Barde. Mais un Gnome qui serait Roublard 4/Barde 2/Guerrier 2 serait pénalisé, car sa classe de Roublard est plus élevée de deux niveaux que celle de Guerrier.

Le niveau d'un personnage multiclassé est la somme de toutes ses classes. Un Roublard 3/Magicien 4 est un personnage de niveau 7. Toutefois, en ce qui concerne les sorts profanes, le personnage possède encore un niveau de lanceur de sort de 4.

COMPÉTENCES

PRESENTATION DES COMPÉTENCES

Dans D&D, les Compétences sont les capacités des personnages, et peuvent être améliorées à mesure que le personnage gagne des niveaux. Vous améliorez les compétences des personnages en leur ajoutant des points à la création du personnage et à chaque changement de niveau. Pour les Compétences de classe (signalées d'un « C » dans le tableau), un point de Compétence achète un rang de cette Compétence. Pour les Compétences d'autre classe (notées ac sur le tableau), deux points de Compétence achètent un rang.

Certaines Compétences peuvent être utilisées sans formation, ce qui signifie qu'un personnage peut l'utiliser même s'il n'a aucun rang dans cette Compétence. D'autres nécessitent au moins un point pour être utilisées. Toutefois, un personnage ne peut pas avoir plus de rangs dans une Compétence de classe que 3 + son niveau (la moitié pour les Compétences d'autre classe).

UTILISER LES COMPÉTENCES

Les Compétences sont généralement opposées à un Degré de Difficulté (DD), qui nécessite que le niveau de compétence d'un personnage soit supérieur au DD pour réussir. Le niveau de compétence est la somme du rang, du modificateur de la caractéristique clé de cette compétence et d'autres modificateurs (comme un bonus racial, les pénalités d'armure, ou les bonus de dons). Pour certaines

Compétence, comme Diplomatie, la Compétence est opposée directement au DD. Pour d'autres, comme Acrobatie, un d20 aléatoire est ajouté au résultat chaque fois qu'on fait une tentative et le succès ne dépend pas toujours du niveau de Compétence.

Certaines Compétences, comme Acrobatie et Diplomatie, sont utilisées de façon passive, ce qui signifie que le jeu vérifie automatiquement leur réussite quand cela est approprié. Dans d'autres cas, comme Crochetage, il faut une utilisation active, que vous devez déclencher via le Menu radial, dans l'onglet Compétences. Quelques unes, comme Fouille, sont utilisées des deux façons : un jet passif quand les personnages s'approchent d'une porte secrète ou d'un piège, et un jet actif quand vous fouillez spécifiquement une zone.

Certaines compétences sont utilisées en opposition avec d'autres. Quand vous utilisez Discrétion, votre adversaire utilise sa Compétence de Détection. Pour voir votre personnage caché. De même, quand votre personnage tente un Déplacement silencieux, les adversaires utilisent Perception auditive.

Certaines Compétences donnent des synergies avec d'autres Compétences, en cela qu'un rang élevé dans la Compétence donne un bonus aux tests d'une autre Compétence.

Synergies de Compétence

Au moins cinq rangs de...	donnent un bonus de + 2 aux...
Bluff	tests de Diplomatie
Bluff	tests d'Intimidation
Bluff	tests de Tour de passe-passe
Fouille	tests de Survie pour suivre une piste
Psychologie	tests de Diplomatie
Art de la magie	tests d'Utilisation des objets magiques avec des parchemins
Utilisation d'objets magiques	tests d'Art de la magie pour déchiffrer des parchemins

Certaines compétences permettent aux personnages de s'entraider. Pour cela, un personnage sélectionné utilisera normalement sa Compétence. Les autres feront un test contre un DD de 10. En cas de succès, chacun apporte un bonus de + 2 au niveau de Compétence de celui qui fait l'action.

Compétences

Compétences	Brb	Brd	Prt	Drd	Gue	Moi	Pal	Rôd	Rou	Ens	Mag	Innée	Caractéristique
Estimation	ac	C	ac	ac	ac	ac	ac	ac	C	ac	ac	Oui	Ints
Bluff	ac	C	ac	ac	ac	ac	ac	ac	C	C	ac	Oui	Cha
Concentration	ac	C	C	C	ac	C	C	C	ac	C	C	Oui	Con
Diplomatie	ac	C	C	C	ac	C	C	ac	C	ac	ac	Oui	Cha
Désamorçage / Sabotage	ac	C	ac	ac	Non	Int							
Renseignements	ac	C	ac	ac	ac	ac	ac	ac	C	ac	ac	Oui	Cha
Premiers secours	ac	ac	C	C	ac	ac	C	C	ac	ac	ac	Oui	Sag
Discrétion	ac	C	ac	ac	ac	C	ac	C	C	ac	ac	Oui	Dex*
Intimidation	C	ac	ac	ac	C	ac	ac	ac	C	ac	ac	Oui	Cha
Perception auditive	C	C	ac	C	ac	C	ac	C	C	ac	ac	Oui	Sag
Déplacement silencieux	ac	C	ac	ac	ac	C	ac	C	C	ac	ac	Oui	Dex*
Crochetage	ac	C	ac	ac	Non	Dex							
Représentation	ac	C	ac	ac	ac	C	ac	ac	C	ac	ac	Oui	Cha
Fouille	ac	C	C	ac	ac	Oui	Int						
Psychologie	ac	C	ac	ac	ac	C	C	ac	C	ac	ac	Oui	Sag
Tour de passe-passe	ac	C	ac	ac	ac	ac	ac	ac	C	ac	ac	Non	Dex*
Art de la magie	ac	C	C	C	ac	ac	ac	ac	ac	C	C	Non	Int
Détection	ac	ac	ac	C	ac	C	ac	C	C	ac	ac	Oui	Sag
Survie	C	ac	ac	C	ac	ac	ac	C	ac	ac	ac	Oui	Sag
Acrobatie	ac	C	ac	ac	ac	C	ac	ac	C	ac	ac	Non	Dex*
Utilisation d'objets magiques	ac	C	ac	ac	ac	ac	ac	ac	C	ac	ac	Non	Cha

C : Compétence de classe

ac : Compétence d'autre classe

* la pénalité d'armure s'applique au test

DESCRIPTION DE COMPÉTENCE

Estimation (Int)

Utilisez cette compétence pour faire la différence entre une antiquité et de la camelote, une vieille épée décorative d'un héritage elfe, et un bijou de grande qualité d'une pâle imitation.

Dans le jeu, les valeurs affichées pour les objets qui apparaissent dans les interfaces de troc seront modifiées selon votre niveau d'expertise (ou rang) en estimation. Donc, vous pourrez acheter des objets moins cher et vendre les votre avec

un plus grand bénéfice si vous possédez une compétence d'Estimation élevée.

Bluff (Cha)

Vous parvenez à convaincre de l'impossible ou du fantaisiste. Cette compétence comprend jouer la comédie, tromper, la logique spécieuse, la distraction et l'utilisation du langage corporel. Un jet de Psychologie permet au PNJ de déterminer si vous bluffez. Bluff peut aussi être utilisé pour feinter un adversaire au combat.

Dans le jeu, la réussite ou l'échec d'une tentative de bluff est déterminée par votre niveau de compétence. Dans le dialogue, certaines phrases auront un DD que votre niveau de compétence devra égaler ou dépasser pour qu'elles réussissent. Au cas où ce serait le cas, une ligne de dialogue s'affichera avec une icône, pour marquer votre capacité supérieure dans cette compétence. Si vous sélectionnez cette phrase, cela vous entraînera vers cette suite de la conversation.

Concentration (Con)

Vous êtes particulièrement doué pour concentrer votre esprit. En tant que lanceur de sorts, vous devez faire un jet de concentration chaque fois que vous subissez des dégâts en lançant un sort. Un lanceur de sorts peut s'exposer aux dégâts pendant qu'il lance un sort ou se prépare à une action par une attaque d'opportunité. Plus votre compétence de Concentration est élevée, plus vous avez de chance de réussir à lancer un sort, même dans l'épreuve.

Diplomatie (Cha)

La Diplomatie est une compétence qui peut être utilisée en parlant aux PNJ. Elle comprend l'étiquette, la grâce sociale, le tact et l'art des mots. Elle représente votre capacité à faire bonne impression auprès d'autrui.

Comme d'autres compétences de dialogue, votre véritable succès concernant la Diplomatie dans le jeu dépendra de votre niveau de compétence. Dans le dialogue, certaines lignes auront un DD que votre niveau de compétence devra égaler ou dépasser pour qu'elles réussissent. Au cas où ce serait le cas, une ligne de dialogue s'affichera avec une icône, pour marquer votre capacité supérieure dans cette compétence. Si vous sélectionnez cette phrase, cela vous entraînera vers cette suite de la conversation.

Désamorçage/sabotage (Int)

Utilisez cette compétence pour désamorcer un piège sur une porte ou un coffre. Le jet de compétence détermine si votre niveau est supérieur ou inférieur au DD du piège que vous tentez de désamorcer. Si ce jet de compétence réussit, le piège est désactivé. Un personnage doit être conscient du piège pour le désamorcer.

Si le jet échoue de 4 ou plus, le piège sera déclenché. Autrement, le jet peut être tenté un nombre indéfini de fois.

Les Roublards (et autres personnages dont la classe leur permet de trouver les pièges) peuvent désarmer des pièges magiques avec un DD de 25 + niveau du sort utilisé pour le créer.

Renseignements (Cha)

Renseignements est la compétence essentielle pour recueillir les rumeurs, découvrir les ragots locaux et rassembler toutes sortes d'informations auprès d'autres personnages. Elle peut être utilisée en conversation avec les PNJ pour faire dévier la conversation.

Dans TdME, la qualité des renseignements que vous obtenez dépend directement de votre niveau en Renseignement. Plus votre compétence est élevée plus la rumeur sera juteuse, ou l'information utile et intéressante. Quel que soit votre niveau, on vous demandera un prix unique pour les renseignements que vous recueillez.

Le jeu possède différentes histoires et dans chacune il y a différents niveaux de succès en Renseignements. Si vous revenez dans une histoire où vous aviez eu peu de succès, une augmentation de votre rang de compétence pourrait vous permettre d'aller plus loin. La compétence peut ouvrir de nouvelles conversations très variées pour vous.

Premiers secours (Sag)

Utilisez cette compétence pour empêcher un ami gravement blessé de mourir. Premiers secours ne peut être utilisé que sur une créature mourante. Si un personnage a des points de vie négatifs et en perd (au rythme de 1 par round, par heure ou par jour), vous pouvez le stabiliser. Un personnage peut être soigné sur le jet de Premiers secours réussit contre un DD de 15, un personnage stable ne peut pas récupérer de points de vie, mais il n'en perd plus.

Discrétion (Dex)

Utilisez cette compétence pour disparaître dans l'ombre et ne pas être vu. Un personnage hostile pourrait ne pas vous détecter si vous êtes bien caché. En tant que joueur, vous pouvez utiliser Discrétion (et aussi Déplacement Silencieux) pour passer en mode "furtif". Une tentative réussie de Discrétion est mise en opposition avec le jet de Détection de toute personne qui vous cherche.

Intimidation (Cha)

L'Intimidation est une autre compétence que vous pouvez utiliser pour modifier la conversation avec les PNJ, bien qu'ils soient sans doute un peu plus fermés en résultat. Vous pouvez utiliser cette compétence pour faire reculer un téméraire, effrayer un adversaire ou arracher des renseignements de force.

Dans le jeu, certaines lignes auront un DD que votre niveau de compétence devra égaler ou dépasser pour qu'elles réussissent. Au cas où ce serait le cas, une ligne de dialogue s'affichera avec une icône, pour marquer votre capacité supérieure dans cette compétence. Si vous sélectionnez cette phrase, cela vous entraînera vers cette suite de la conversation.

Perception auditive (Sag)

Utilisez un jet de Perception auditive pour tenter d'entendre les ennemis qui approchent ou écouter à la porte d'une pièce voisine. Cela peut vous avertir de la présence d'intrus, les privant des rounds de surprise (par exemple, l'ennemi pourrait vous prendre par surprise, mais vous faites le jet de perception auditive et parvenez à éviter un round de surprise) et peut-être vous en donnant un à vous (à votre tour, vous pouvez surprendre l'ennemi). La Perception auditive est utilisée en jet opposé avec le Déplacement Silencieux, vous permettant d'entendre les gens en mode "furtif" (dont le Déplacement silencieux fait partie).

Déplacement silencieux (Dex)

Tout comme pour Discrétion, vous utiliserez cette compétence pour tromper la vigilance d'un ennemi tout en vous déplaçant. Si vous ratez votre jet contre son propre jet de Perception auditive, on vous entendra et vous serez vu. Le Déplacement silencieux est utilisé dans le mode "furtif", et son bonus de compé-

tence ne s'applique que dans ce cas.

Crochetage (Dex)

Vous pouvez crocheter toutes sortes de verrous avec cette compétence. Votre compétence est opposée au DD du verrou. Si vous réussissez, le verrou est ouvert (et ne sera plus jamais refermé). Cette compétence peut être utilisée un nombre infini de fois.

Représentation (Cha)

Représentation n'est utilisée que pour augmenter les effets de la musique des Bardes. Cette compétence n'est pas conseillée à une autre classe que les Bardes.

Fouille (Int)

Vous pouvez trouver des portes secrètes et des pièges simples juste en les cherchant. La Fouille ne permet pas à un personnage de trouver un piège complexe à moins qu'il soit un Roublard. La fouille permet aux personnages de remarquer des petits détails ou anomalies par un effort actif, tandis que Détection leur permet de remarquer quelque chose, comme un Roublard qui se cache.

Un jet de fouille concentré est disponible dans le menu radial, sous l'icône Compétences. Celle-ci permet au personnage de chercher des pièges. Ce jet fait toujours 20 ("fait 20"), avec l'aide de tout membre du groupe qui peut réussir un jet de fouille DD 10 (lancé automatiquement dans le jeu). Les membres du groupe qui ont réussi leur jet donnent un bonus de +2. Seuls les Roublards peuvent trouver les pièges magiques (DD 20+).

Il y a aussi une utilisation passive de fouille quand on "utilise" un contenant ou une porte qui contient un piège encore non-détecté. Cette fouille passive arrêtera l'utilisation si elle découvre effectivement un piège. Sans cela, le piège se déclenchera.

Ce jet de compétence peut être tenté un nombre de fois infini.

Psychologie (Sag)

La Psychologie est une compétence de dialogue qui vous permet de dire si un PNJ ment à votre groupe. Elle est généralement opposée à la compétence de Bluff du PNJ.

Dans le dialogue, certaines lignes auront un DD que votre niveau de compétence devra égaler ou dépasser pour qu'elles réussissent. Si tel est le cas, une ligne de dialogue s'affichera avec une icône, pour marquer votre capacité supérieure dans cette compétence. Pour Psychologie, si cette phrase apparaît, vous savez tout de suite que le PNJ ment. Si vous choisissez cette phrase et commencez ce dialogue, cela signifie que vous montrez d'une façon ou d'une autre au PNJ que vous l'avez percé à jour.

Tour de passe-passe (Dex)

Cette compétence est utilisée pour faire les poches de quelqu'un. Quand vous utilisez cette compétence en étant observé de près, votre jet de compétence est opposé à celui de Détection de l'observateur. Le succès de ce dernier ne vous empêche pas d'agir, simplement de le faire discrètement.

Si vous essayez de prendre un objet à une autre créature, vous devez réussir un jet contre un DD 20. L'adversaire fera un jet de Détection pour se rendre compte de votre tentative, en opposition avec votre propre jet de Tour de passe-passe.

Art de la magie (Int)

Cette compétence permet de reconnaître un sort lancé par un adversaire. Elle est utilisée par les Magiciens pour recopier un rouleau dans leur grimoire. La connaissance des sorts permet également de lancer immédiatement un contresort si vous connaissez ce sort.

Détection (Sag)

Utilisez cette compétence pour détecter des créatures cachées. Détection n'est utilisée qu'en jet opposé à Discrétion et ce jet est fait automatiquement quand le jeu détermine la réussite ou l'échec.

Survie (Sag)

Vous pouvez éviter les rencontres fortuites quand vous voyagez sur la carte du monde, si votre compétence de survie est assez forte. Vous aurez le choix de les éviter ou de les accepter selon ce que vous remarquez avec votre compétence.

Par exemple, si la compétence du personnage égale ou dépasse le FP (facteur de puissance), le joueur verra une interface présentant les créatures en question dans la rencontre. Le joueur aura ensuite le choix d'accepter la rencontre ou de l'éviter. Si les rangs de compétence sont inférieurs au FP, le joueur ne verra pas l'interface et la rencontre a lieu.

Acrobatie (Dex)

Vous pouvez utiliser cette compétence pour vous déplacer au travers de la zone d'un ennemi ou pour éviter une attaque d'opportunité. Le jet d'Acrobatie est fait automatiquement quand :

- le mouvement entraîne une attaque d'opportunité,
- le joueur qui se déplace a au moins un point en Acrobatie,
- celui qui bouge ne porte pas d'armure moyenne ou lourde.

Si le jet d'Acrobatie réussit, aucune attaque d'opportunité n'est lancée.

Utilisation d'objets magiques (Cha)

Utilisez cette compétence pour activer un objet magique, y compris les baguettes et parchemins, que vous ne pourriez autrement utiliser. Un jet d'Utilisation d'objets magiques est automatique quand vous tentez d'utiliser ces objets magiques, si les conditions normales d'utilisation ne sont pas remplies.

DONN

Les dons sont des capacités supplémentaires que vous pouvez choisir pour votre personnage. Comme les compétences, les dons sont choisis à la création du personnage puis lorsqu'il gagne des niveaux. Contrairement aux compétences, les dons ne s'achètent pas via un système de points et ne se mesurent pas en rangs, mais il existe parfois certaines conditions que votre personnage doit remplir pour qu'ils lui soient accessibles.

Dans le jeu, vous avez le choix entre soixante dix-neuf dons.

Dons

Dons d'ordre général	Conditions
Affinité magique	—
Amélioration des créatures invoquées	Talent (Invocation)
Arme de prédilection*	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1
Arme de prédilection supérieure*	Maniement de l'arme utilisée, don Arme de prédilection pour cette arme, guerrier niveau 8+
Arme en main	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1
Attaque éclair	Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque au mains égal à +4
Attaque en finesse*	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1, maniement de l'arme choisie
Attaque en puissance	For 13+
Attaque en rotation	Dex 13+, Int 13+, Expertise du combat, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4
Attaques réflexes	—
Autonome	—
Combat en aveugle	—
Coup étourdissant	Dex 13+, Sag 13+, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8
Défense à deux armes	Dex 15+, Maîtrise du combat à deux armes
Discret	—
Dur à cuire	Vigueur surhumaine
Ecole renforcée*	—
Ecole supérieure*	Ecole renforcée
Efficacité de sorts accrue	—
Efficacité de sorts supérieure	Efficacité de sorts accrue
Emprise sur les morts-vivants**	Capacité de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants
Enchaînement	For 13+, Attaque en puissance
Esquive	Dex 13+

Dons d'ordre général	Conditions
Expertise du combat	Int 13+
Fin limier	—
Funambule	—
Incantation animale	Sag 13+, forme animale
Interception de projectiles	Dex 15+, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues
Magie de guerre	—
Maîtrise du combat à deux armes	Dex 15+
Maniement des armes courantes	—
Maniement des armes de guerre*	—
Maniement exotiques*	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +1 (et For des armes 13+ pour l'épée bâtarde et la hache d'armes de nain)
Maniement des boucliers	—
Négociation	—
Parade de projectiles	Dex 13+, Science du combat à mains nues
Persuasion	—
Pistage	Survie
Port des armures légères	—
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères
Port des armures lourdes	Port des armures intermédiaires
Rechargement rapide	Maniement de l'arme (type d'arbalète déterminé)
Réflexes surhumains	—
Robustesse**	—
Savoir-faire mécanique	—
Science de l'initiative	—
Science de la feinte	Int 13+, Expertise du combat
Science du combat à deux armes	Dex 17+, Maîtrise du combat à deux armes, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6
Science du combat à mains nues	—
Science du contresort	—
Science du critique*	Maniement de l'arme utilisée, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8
Science du croc-en-jambe	Int 13+, Expertise du combat
Science du renvoi	Capacité de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants
Science du tir de précision	Dex 17+, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6
Souplesse du serpent	Dex 13+, Esquive

Dons (suite)

Dons d'ordre général	Conditions
Spécialisation martiale*	Maniement de l'arme choisie, Guerrier niveau 4+, Arme de prédilection pour l'arme choisie
Succession d'enchaînements	For 13+, Enchaînement, Attaque en puissance, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4
Talent*	—
Tir à bout portant	—
Tir en mouvement	Dex 13+, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque au moins égal à +4
Tir de précision	Tir à bout portant
Tir rapide	Dex 13+, Tir à bout portant
Vigilance	—
Vigueur surhumaine	—
Volonté de fer	—

Dons de création d'objets

Dons de création d'objets	Conditions
Création d'armes et armures magiques	Jeteur de sorts de niveau 5+
Création de sceptres magiques	Jeteur de sorts de niveau 9+
Création de baguettes magiques	Jeteur de sorts de niveau 5+
Création d'objets merveilleux	Jeteur de sorts de niveau 3+
Ecriture de parchemins	Jeteur de sorts de niveau 1+
Préparation de potions	Jeteur de sorts de niveau 3+

Dons de métamagie

Dons de métamagie	Conditions
Augmentation d'intensité	—
Extension d'effet	—
Extension de durée	—
Extension de portée	—
Extension de zone d'effet	—
Incantation rapide	—
Incantation silencieuse	—
Incantation statique	—
Quintessence des sorts	—

*Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois qu'on le choisit, il s'applique à une nouvelle arme, compétence, école de magie ou sélection de sorts.

**Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

Description DES DONNS

La plupart des dons sont d'ordre général, ce qui signifie que tout personnage remplissant les conditions requises peut les acquérir. D'autres, dédiés à la création d'objets magiques, sont réservés aux lanceurs de sorts. De même, les dons de métamagie permettent aux jeteurs de sorts de modifier la façon dont vont fonctionner certains de leurs sorts (autorisant par exemple le lancement d'un sort silencieux comme action libre). Enfin, certains dons font partie de ceux qu'un Guerrier peut choisir comme don supplémentaire à certains niveaux. Tous les dons sont décrits dans la liste ci-après.

Affinité magique [général]

Le personnage est particulièrement doué pour tout ce qui touche à la magie.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Art de la magie et d'Utilisation d'objets magiques.

Amélioration des créatures invoquées [général]

Les créatures que vous convoquez sont plus puissantes que la normale.

Avantage : les créatures que vous appelez à la rescousse par le biais d'un sort de Convocation bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution.

Arme de prédilection [général]

Choisissez un type d'arme, comme la grande hache. « Combat à mains nues » et « lutte » sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don, tout comme « rayon », pour les lanceurs de sorts. Le personnage est particulièrement doué pour manier cette arme. (Dans le cas des rayons, le personnage est doué pour les diriger, comme celui produit par le sort Rayon de givre).

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. A chaque fois, il s'applique à une nouvelle arme.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Arme de prédilection supérieure [général]

Choisissez une arme, comme la grande hache, bénéficiant déjà du don Arme de prédilection. « Combat à mains nues » et « lutte » sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don. Le personnage est réellement au-dessus du lot et connaît parfaitement l'arme en question.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués avec l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec les autres bonus aux jets d'attaque, comme celui obtenu via le don Arme de prédilection.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme bénéficiant déjà du don Arme de prédilection.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Arme en main [général]

Le personnage est capable de dégainer son arme à la vitesse de l'éclair.

Avantage : le personnage dégaine son arme au prix d'une action libre, au lieu d'une action de mouvement. Il peut dégainer une arme dissimulée au prix d'une action de mouvement.

Avec ce don, un personnage peut lancer des armes de jet à la cadence maximale, comme s'il tirait à l'arc.

Normal : sans ce don, dégainer une arme coûte une action de mouvement, ou (si le bonus de base à l'attaque du personnage est au moins égal à +1) une action libre intégrée à une action de mouvement. Toujours sans ce don, dégainer une arme dissimulée coûte une action normale.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Attaque éclair [général]

Le personnage combat en faisant preuve d'une mobilité qui déroutent ses adversaires.

Avantage : quand il effectue une action d'attaque avec une arme de corps à corps, le personnage peut se déplacer avant et après avoir attaqué, tant que son mouvement total reste dans la limite permise par sa vitesse de déplacement. Son adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité, mais les autres adversaires alentour peuvent éventuellement en bénéficier. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Il faut se déplacer d'au moins 1,5 mètre avant et après l'attaque pour jouir des bénéfices de ce don.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Attaque en finesse [général]

Le personnage est particulièrement doué pour manier certaines armes faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force.

Avantage : s'il se bat avec une arme légère ou une rapière conçue pour une créature de sa catégorie de taille, le personnage peut utiliser son modificateur de Dextérité au lieu de celui de Force pour les jets d'attaque. S'il utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Attaque en puissance [général]

L'aventurier peut porter des coups surpuissants au corps à corps.

Avantage : quand vient son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses attaques, le personnage peut choisir de leur affecter le malus de son choix (qui s'applique à tous les jets d'attaque) afin de bénéficier d'un bonus équivalent aux jets de dégâts (si les attaques sont portées avec une arme à deux mains qui n'est pas une arme double, le bonus aux jets de dégâts est le double du malus aux jets d'attaque). La valeur choisie ne peut dépasser le bonus de base à l'attaque du personnage. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts s'appliquent jusqu'à la phase d'action suivante du personnage.

Ce don ne peut être utilisé avec des armes légères.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Attaque en rotation [général]

Le personnage peut frapper tous les adversaires alentour en tournant sur lui-même.

Avantage : au prix d'une action d'attaque à outrance, le personnage sacrifie ses attaques normales pour porter à la place une unique attaque de corps à corps (bonus de base à l'attaque maximal) contre tous les adversaires à portée d'attaque.

En faisant usage de ce don, le personnage abandonne en outre tout bonus ou attaque supplémentaire accordées par d'autres dons ou capacités (comme le don Enchaînement ou le sort Rapidité).

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Attaques réflexes [général]

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.

Avantage : quand les adversaires du personnage se découvrent, ce dernier a droit à une attaque d'opportunité supplémentaire par point de bonus que lui confère sa dextérité. Par exemple, un Guerrier ayant 15 en Dextérité peut effectuer un total de trois attaques d'opportunité par round : celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de dextérité de +2. Ainsi, si quatre gobelins sortent en même temps de l'espace contrôlé par le personnage, il peut en frapper trois. On ne peut porter qu'une seule attaque d'opportunité par adversaire.

Le personnage peut en outre effectuer des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Spécial : ce don permet à un roublard d'utiliser sa faculté d'opportunisme plus d'une fois par round.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Normal : sans ce don, un personnage n'a droit qu'à une seule attaque d'opportunité par round, et n'y a pas droit quand il est pris au dépourvu.

Augmentation d'intensité [général]

Le personnage peut lancer ses sorts comme s'ils étaient d'un niveau supérieur.

Avantage : un sort bénéficiant de ce don a un niveau de sort supérieur à la normale (niveau 9 maximum). Contrairement aux autres dons de métamagie, Augmentation d'intensité accroît réellement le niveau effectif du sort affecté. Toutes les propriétés dépendant du niveau du sort (comme le DD du jet de sauvegarde ou sa capacité à traverser un Globe d'invulnérabilité partielle) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le personnage. Par exemple, un Prêtre peut préparer Immobilisation de personne comme un sort de niveau 4 (au lieu du niveau 2), et le résultat fonctionnera en tout point comme un sort de niveau 4.

Autonome [général]

Le personnage est apte à survivre dans les pires conditions.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Premiers secours et de Survie.

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 bénéficie d'un second tirage pour voir s'il a touché ou non.

Spécial : ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort Clignotement.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun bonus au jet d'attaque contre le personnage : ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA, et son adversaire n'a pas droit au bonus de +2 que lui confère ordinairement le fait d'être invisible. Toutefois, l'attaquant invisible conserve ses bonus s'il reste 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, au lieu de 50%.

Normal : les aventuriers n'ayant pas ce don perdent leur bonus de Dextérité à la CA face à un assaillant invisible, qui jouit d'un bonus au corps à corps. Leur vitesse de déplacement est réduite de 50%.

Coup étourdissant [général]

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires.

Avantage : le joueur doit annoncer que son personnage utilise ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation de ce don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit tirer un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de sagesse + 1/2 niveau du personnage). S'il le rate, il est étourdi pendant un round (soit jusqu'à la prochaine action du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit en outre un malus de -2 à la CA. Chaque jour, le personnage peut tenter un Uppercut tous les quatre niveaux qu'il a atteints, dans la limite d'un par round. Créatures artificielles, vases, plantes, morts-vivants, créatures immatérielles et créatures immunisées aux coups critiques ne peuvent être étourdies.

Spécial : le Moine peut choisir Uppercut comme don gratuit au niveau 1, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Un Moine qui a choisi ce don peut tenter un Uppercut par jour et par niveau de Moine.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Création d'armes et armures magiques [création d'objets]

Le personnage sait fabriquer les armes, armures et boucliers magiques.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel type d'armes, armures ou boucliers magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus prend un jour par tranche de 1 000 po des altérations à apporter à l'objet. Pour altérer ces objets, le personnage doit en outre sacrifier 1/25e du prix total en PX et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

L'arme, armure ou bouclier à enchanter doit être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Le personnage peut également réparer armes, armures et boucliers cassés si ceux-ci font partie de la liste de ceux qu'il peut créer. 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 de baguettes magiques [création d'objets]

Le personnage peut créer des sceptres magiques, des objets qui lancent des sorts.

Avantage : le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort de niveau 4 maximum qu'il connaît. Le processus prend un jour par tranche de 1 000 po de l'objet (le prix de base étant calculé comme suit : niveau du personnage X niveau du sort qu'il contient X 750 po). Le personnage doit en outre sacrifier 1/25e du prix total en PX et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). 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 coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter 50 fois le prix indiqué pour le sort et, le cas échéant, sacrifier 50 fois les PX correspondants.

Création de sceptres magiques [création d'objets]

Le personnage peut créer des sceptres magiques, qui ont des effets extrêmement variés.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel type de sceptres, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus prend un jour par tranche de 1 000 po du prix de l'objet. Le personnage doit en outre sacrifier 1/25e du prix total en PX et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme noté dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au coût de l'objet.

Création d'objets merveilleux [création d'objets]

Le personnage sait fabriquer n'importe quel objet merveilleux, comme des Gants de Dextérité ou de la Poudre de disparition.

Avantage : le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus prend un jour par tranche de 1 000 po du prix de l'objet. Le personnage doit en outre sacrifier 1/25e du prix total en PX et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué).

Le personnage peut également réparer un objet merveilleux cassé si celui-ci fait partie de la liste de ceux qu'il peut créer. 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 exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme noté dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au coût de l'objet, qu'il s'agisse de le créer ou de le réparer.

Défense à deux armes [général]

Le style de combat à deux armes du personnage améliore à la fois sa capacité à attaquer et à se défendre.

Avantage : lorsqu'il se bat avec deux armes (ce qui exclut les armes naturelles et le combat à mains nues), le personnage jouit d'un bonus d'armure de +1 à la CA.

Lorsqu'il se bat sur la défensive ou utilise l'action de défense totale, ce bonus à la CA passe à +2.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Discret [général]

Le personnage a le don de passer inaperçu.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux.

Dur à cuire [général]

Le personnage reste conscient même après des attaques qui terrasseraient un autre aventurier.

Avantage : quand les points de vie du personnage passent entre -1 et -9, son état se stabilise automatiquement.

Grâce à ce don, le personnage peut effectuer une action de déplacement ou une action normale chaque round, mais pas les deux, et ne peut entreprendre d'action complexe. Le fait de procéder à une action de déplacement n'aggrave pas l'état du personnage, mais s'il effectue une action normale, il perd un point de vie après avoir agi. S'il atteint les -10 pv, il meurt instantanément.

Normal : sans ce don, un personnage tombant sous la barre des 0 pv tombe inconscient et est mourant.

Ecole renforcée [général]

Le personnage choisit une école de magie, par exemple celle de l'illusion. Tous ses sorts appartenant à cette école voient aussitôt leur puissance augmenter.

Avantage : ajoute +1 au DD des jets de sauvegarde des sorts de cette école lancés par le personnage.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois, il s'applique à une école de magie différente.

Ecole supérieure [général]

Le personnage choisit une école de magie bénéficiant déjà du don Ecole renforcée. Les sorts de cette école sont désormais encore plus puissants.

Avantage : ajoute 1 point au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école lancés par le personnage. Ce bonus se cumule avec celui du don Ecole renforcée.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle école de magie bénéficiant déjà du don Ecole renforcée.

Ecriture de parchemins [création d'objets]

Le personnage peut rédiger des parchemins magiques, à partir desquels lui ou un autre lanceur de sorts pourra utiliser les incantations écrites.

Avantage : le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît. Cela lui prend un jour par tranche de 1 000 po du prix de base. Le parchemin coûte 25 po X niveau du personnage X niveau du sort reproduit. Le personnage doit en outre sacrifier un nombre de PX égal à 1/25e du coût total du parchemin et acheter les

matières premières nécessaires (pour la moitié du prix indiqué).

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 coût indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

Efficacité des sorts accrue [général]

Les sorts du personnage sont plus efficaces face à la résistance à la magie adverse.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de niveau de lanceur (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Les sorts du personnage sont vraiment surpuissants, et encore plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible. Ce bonus se cumule avec celui du don Efficacité des sorts accrue.

Emprise sur les morts-vivants [général]

Ce don permet de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants plus souvent que la normale.

Avantage : chaque fois qu'un personnage choisit ce don, il repousse les morts-vivants quatre fois supplémentaires chaque jour.

Un personnage pouvant renvoyer ou intimider d'autres types de créature (un Prêtre d'alignement bon ayant accès au domaine du Feu, par exemple, peut repousser les morts-vivants et les créatures de l'eau, mais aussi intimider les créatures du feu), bénéficie de quatre tentatives quotidiennes supplémentaires pour le renvoi et quatre pour l'intimidation.

Normal : sans ce don, les personnages sont généralement limités à un nombre de renvois ou d'intimidations des morts-vivants (et éventuellement d'autres types de créatures) égal à 3 + modificateur de Charisme.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets se cumulent, chacun donnant droit à quatre tentatives de renvoi ou d'intimidation supplémentaires par jour.

Enchaînement [général]

Le personnage porte de terribles enchaînements de coups.

Avantage : si le personnage cause suffisamment de dégâts à un adversaire pour le tuer ou le faire tomber en dessous de 0 point de vie, il peut porter une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée immédiate. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque, qui doit être exécutée avec l'arme qui a porté le coup décisif et qui bénéficie du même bonus. On ne peut faire appel à ce don qu'une fois par round.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Esquive [général]

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

Avantage : au cours de son action, Esquive confère au personnage un bonus d'esquive de +1 à la CA face au premier monstre qui l'attaque durant le round.

S'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son droit à un éventuel bonus de Dextérité à la CA, il perd automatiquement ce bonus. En outre, les différents bonus d'esquive (comme celui dont bénéficient les nains face aux géants) se cumulent entre eux, contrairement à la plupart des autres bonus.

Spécial : Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Expertise du combat [général]

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Avantage : chaque fois qu'il utilise l'action d'attaque ou d'attaque à outrance, le personnage peut s'imposer un malus au jet d'attaque allant jusqu'à -5 pour rajouter l'équivalent (+1 à +5) à sa CA. La valeur choisie ne peut dépasser le bonus de base à l'attaque du personnage. Ces modifications durent jusqu'à la prochaine action du personnage.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Normal : un personnage ne possédant pas ce don peut combattre sur la défensive lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, mais cela l'oblige à accepter un malus de -4 au jet d'attaque pour un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Extension d'effet [métamagie]

Les sorts lancés par le personnage sont plus puissants que la moyenne.

Avantage : tous les effets variables du sort choisi sont augmentés de 50%. Un sort avec extension d'effets fera ainsi davantage de dégâts, soignera plus de points de vie, affectera plus de cibles, etc. Par exemple, un Projectile magique infligera 1,5X les dégâts normaux (1d4+1 multiplié par 1,5 pour chaque projectile). Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on effectue en cas de Dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un sort bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant deux niveaux de plus.

Extension de durée [métamagie]

Les sorts que lance le personnage durent plus longtemps.

Avantage : un sort bénéficiant de ce don voit sa durée doubler ; il se prépare comme un sort ayant un niveau de plus. Les sorts instantanés, permanents ou dont la durée dépend de la concentration ne sont pas affectés.

Extension de portée [métamagie]

Les sorts lancés par le personnage ont une portée supérieure à la normale.

Avantage : un sort bénéficiant de ce don voit sa portée doubler ; il se prépare comme un sort ayant un niveau de plus. Les sorts dont la portée n'est pas exprimée par une mesure physique, ainsi que ceux dont la portée n'est pas courte, intermédiaire ou longue, ne sont pas affectés.

Extension de zone d'effet [métamagie]

Le personnage peut agrandir l'aire d'effet de ses sorts.

Avantage : ce don permet d'agrandir la zone d'effet des sorts s'étendant en rayonnement, émanation, ligne ou étendue. Toutes les données chiffrées mesurant l'aire d'effet sont multipliées par deux. La zone d'effet de la Boule de feu, par exemple, qui produit normalement une émanation de 6 mètres de rayon, produit avec ce don une émanation de 12 mètres de rayon. Un sort préparé avec ce don doit être préparé comme un sort de niveau immédiatement supérieur.

Les sorts n'ayant pas de zone d'effet de l'un des quatre types précités ne sont pas affectés par ce don.

Fin limier [général]

Le personnage est passé maître dans la collecte d'information.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Renseignements et de Fouille.

Funambule [général]

Vous jouissez d'une grande maîtrise de votre corps et d'une coordination parfaite.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'Escamotage et d'acrobaties.

Incantation animale [général]

Le personnage peut lancer des sorts lorsqu'il est en forme animale.

Avantage : ce don permet au personnage se trouvant en forme animale de réaliser les composantes gestuelles et verbales des sorts. Par exemple, lorsqu'il assume la forme d'un faucon, il peut substituer aux composantes verbales et gestuelles d'un sort des cris et mouvements de pattes appropriés. De même, il peut recourir aux composantes matérielles et focalisateurs en sa possession, même si ces objets se trouvent mêlés à sa forme actuelle. Ce don ne permet toutefois pas d'utiliser un objet magique lorsque le personnage a assumé la forme d'une créature incapable d'en faire usage, pas plus qu'il ne permet de parler en forme animale.

Incantation rapide [métamagie]

Le personnage lance ses sorts en une fraction de seconde.

Avantage : l'incantation du sort est une action libre, et le personnage peut effectuer une autre action (y compris lancer un autre sort !) lors du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation normal du sort est supérieur à un round entier, il n'est pas possible de le préparer via ce don. Un sort à incantation rapide se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus. Lancer un sort rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Incantation silencieuse [métamagie]

Le personnage sait lancer des sorts sans prononcer le moindre mot.

Avantage : le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. Le sort doit être préparé comme un sort de niveau immédiatement supérieur.

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 : le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. Le sort doit être préparé comme un sort de niveau immédiatement supérieur.

Interception de projectiles [général]

Le personnage sait attraper au vol les flèches qui lui sont destinées, mais aussi les carreaux d'arbalète, les javelines, etc.

Avantage : grâce à ce don, le personnage peut attraper un projectile au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet comme la javeline ou la hache peuvent être immédiatement relancées à celui qui les a tirées, même si ce n'est pas au personnage de jouer, ou gardées pour une utilisation ultérieure.

Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire usage de ce don.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Magie de guerre [général]

Vous êtes passé maître dans l'art de lancer des sorts en plein combat.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort ou une capacité magique sur la défensive, ou lorsqu'il est en phase de lutte ou immobilisé.

Maîtrise du combat à deux armes [général]

L'aventurier sait se battre avec une arme dans chaque main, ce qui lui permet de porter une attaque supplémentaire par round avec sa seconde arme.

Avantage : les malus imposés par le fait de combattre avec deux armes sont réduits. Le malus pour la première arme est réduit de 2 points, et celui de la seconde arme de 6.

Spécial : au niveau 2, un Rôdeur qui a choisi le style de combat à deux armes est considéré comme ayant ce don, même s'il ne remplit pas les conditions requises, mais uniquement lorsqu'il porte une armure légère ou pas d'armure du tout.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Maniement des armes courantes [général]

Le personnage sait se battre avec n'importe quelle arme courante.

Avantage : le personnage ne subit aucun malus aux jets d'attaque avec une arme courante.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne sait pas manier subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : Druides, Moines, Roublards et Magiciens exceptés, tous les personnages savent automatiquement manier toutes les armes courantes.

Maniement des armes de guerre [général]

Le personnage choisit une arme de guerre, comme l'arc long. Il sait se battre avec.

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 : le personnage ne subit aucun malus aux jets d'attaque avec l'arme concernée.

Normal : quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque.

Spécial : Barbares, Guerriers, Paladins et Rôdeurs savent automatiquement manier toutes les armes de guerre.

Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Pour peu que son dieu ait une arme de guerre comme arme de prédilection, un Prêtre choisissant le domaine de la Guerre sait automatiquement manier l'arme de son dieu.

Maniement des armes exotiques [général]

You are tougher than normal.

Le personnage choisit une arme exotique, comme l'épée bâtarde ou le shuriken. Il sait se battre avec efficacité.

Avantage : le personnage effectue ses jets d'attaque sans malus.

Normal : un personnage utilisant une arme qu'il ne sait pas manier correctement subit un malus de -4 à ses jets d'attaque.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois. A chaque fois qu'il est sélectionné, il s'applique à une nouvelle arme.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Maniement des boucliers [général]

Le personnage sait se servir des boucliers de type targe, rondache et écu.

Avantage : si l'aventurier utilise un bouclier au combat, il doit juste s'accommoder des malus normaux.

Normal : si un individu utilise un bouclier sans avoir appris à le faire, non seulement il subit les malus normaux, mais la pénalité d'armure que lui impose le bouclier se transforme également en malus affectant ses jets d'attaque et tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement.

Spécial : Barbares, Bardes, Prêtres, Druides, Guerriers, Paladins et Rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don.

Négociation [général]

Le personnage sait jauger les gens et décrypter leurs attitudes.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Diplomatie et de Psychologie.

Parade de projectiles [général]

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

Avantage : le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'un projectile ou une arme de jet devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégât. Il faut voir venir l'attaque, et donc ne pas être pris au dépourvu. Il est impossible de dévier les projectiles hors normes, comme un rocher lancé par un géant ou un effet de sort, de type Flèche acide de Melf.

Spécial : les Moines peuvent choisir ce don au niveau 2 même s'ils leur valeur de Dextérité n'est pas assez élevée.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Persuasion [général]

Le personnage sait trouver le mot ou le geste juste en toutes circonstances.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Bluff et d'Intimidation.

Pistage [général]

Le personnage peut identifier les traces laissées par la plupart des créatures (par exemple les élémentaires) et déterminer la direction générale qu'elles ont prise.

Avantage : la capacité à trouver des traces et à les suivre dépend du rang, ou du nombre de points de compétence investis dans la compétence Survie. Si le nombre de rangs en Survie du personnage est supérieur au FP de la créature, il est capable de déterminer le type de créature et la direction qu'elle a suivie. Les traces laissées par plusieurs groupes de créatures identiques ne vous sont pas visibles. Si, par exemple, deux groupes d'humains ont laissé des traces, le personnage n'en verra qu'un. Le personnage peut identifier jusqu'à cinq types de créatures ou de monstres en même temps.

Normal : sans ce don, il est impossible de déterminer le type de créature ayant laissé des traces ni la direction suivie.

Spécial : ce don ne peut être pris qu'une seule fois.

Les Rôdeurs gagnent automatiquement le don Pistage.

Port des armures légères [général]

Le personnage est habitué à porter une armure légère.

Avantage : quand le personnage revêt une armure qu'il est habitué à porter, la pénalité d'armure qui lui est imposée ne s'applique qu'aux jets d'Acrobatie, Discrétion et Déplacement silencieux.

Spécial : toutes les classes de personnage acquièrent automatiquement ce don excepté les Magiciens, Ensorceleurs et Moines.

Port des armures intermédiaires et lourdes [général]

Le personnage est habitué à porter respectivement une armure intermédiaire et lourde.

Avantage : quand le personnage revêt une armure qu'il est habitué à porter, la pénalité d'armure qui lui est imposée ne s'applique qu'aux jets d'Acrobatie, Discrétion et Déplacement silencieux.

Spécial : Guerriers, Barbares, Paladins, Prêtres, Druides et Bardes acquièrent automatiquement le don Port des armures intermédiaires.

Préparation de potions [création d'objets]

Le personnage est capable de concocter des potions qui reproduisent les effets de certains sorts.

Avantage : le personnage peut créer une potion reproduisant les effets de n'importe quel sort du niveau 3 maximum qu'il connaît, et qui cible une ou plusieurs créatures. La préparation demande un jour. C'est à ce moment que l'aventurier détermine le niveau de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort et le niveau actuel du personnage. Quiconque boit la potion devient la cible du sort.

Le coût d'une potion se calcule selon la formule suivante : niveau du sort reproduit X

niveau du lanceur X 50 po. Le personnage doit en outre sacrifier 1/25e du prix total de la potion en PX et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix indiqué). 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 indiqué ci-dessus, le personnage doit donc acquitter le prix exigé par le sort et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants.

Quintessence des sorts [métamagie]

Le personnage sait tirer la quintessence de ses sorts.

Avantage : tous les effets variables d'un sort préparé à l'aide de ce don 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 boule de feu dont on tire la quintessence inflige 6 points de dégâts par niveau du lanceur (jusqu'au maximum de 60 points au niveau 10). Jets de sauvegarde et jets opposés (comme celui que l'on tire en cas de Dissipation de la magie) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable. Un sort bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Un sort bénéficiant de ce don et d'Extension d'effet profite des effets des deux dons : le résultat maximum, plus la moitié de son effet normal. Lancée par un Magicien de niveau 10, une Boule de feu infligera donc 60 points de dégâts + la moitié de 10d6.

Rechargement rapide [général]

Choisissez un type d'arbalète (légère ou lourde). Le personnage recharge les arbalètes de ce type plus rapidement que la normale.

Avantage : le temps nécessaire au rechargement du type d'arbalète choisi passe à une action libre (pour l'arbalète légère) et une action de mouvement (pour l'arbalète lourde). Recharger une arbalète provoque toujours une attaque d'opportunité.

Si le personnage a choisi ce don pour l'arbalète légère, il peut attaquer à outrance et tirer autant de carreaux qu'il le ferait en utilisant un arc.

Normal : sans ce don, un personnage doit effectuer une action de mouvement pour recharger une arbalète légère, et une action complexe pour recharger une arbalète lourde.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. A chaque fois, il s'applique à un nouveau type d'arbalète.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Réflexes surhumains [général]

Le personnage a des réflexes plus rapides que 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 cumulables.

Savoir-faire mécanique [général]

Le personnage est passé maître dans l'art de manipuler les petits objets et les choses délicates.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Désamorçage/sabotage et de Crochetage.

Science de l'initiative [général]

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'initiative.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Science de la feinte [général]

Le personnage est passé maître dans l'art de détourner l'attention de ses adversaires.

Avantage : permet au personnage d'effectuer un jet de Bluff pour feinter au cours d'un combat, ce qui compte comme une action de déplacement.

Normal : en combat, feinter est une action normale.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Science du combat à deux armes [général]

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

Avantage : en plus de l'attaque supplémentaire que lui confère la seconde arme, le personnage bénéficie d'une seconde attaque avec cette arme, exécutée avec un malus de -5.

Normal : sans ce don, la seconde arme ne permet de porter qu'une seule attaque par round.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Au niveau 6, les Rôdeurs qui ont opté pour le style de combat à deux armes bénéficient de ce don même s'ils ne remplissent pas les conditions requises, mais uniquement lorsqu'ils portent une armure légère ou pas d'armure du tout.

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, ce qui signifie que ses adversaires armés ne bénéficient pas d'attaquer d'opportunité contre lui. Inversement, il bénéficie d'une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Normal : sans ce don, les personnages qui attaquent à mains nues et ne peuvent faire que des dégâts non mortels sont considérés comme non armés.

Spécial : les Moines reçoivent automatiquement ce don au niveau 1.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Science du contresort [général]

Le personnage a une telle maîtrise des nuances de la magie qu'il contrecarre les sorts adverses avec une efficacité redoutable.

Avantage : lorsqu'il contre un sort, le personnage peut utiliser un sort de la même école de magie d'un ou plusieurs niveaux au-dessus du sort ciblé.

Normal : sans ce don, on ne peut contrer un sort qu'avec le même sort ou un sort spécialement conçu pour le contrecarrer.

Science du critique [général]

Le personnage choisit une arme, comme l'épée longue ou la grande hache, dont il se sert avec une efficacité grandement accrue.

Avantage : lorsqu'il se sert de l'arme choisie, le personnage a deux fois plus de chances de réaliser des coups critiques. L'épée longue, par exemple, peut normalement obtenir un critique sur un 19 ou un 20 (deux chances sur 20). Avec ce don, le critique devient possible de 17 à 20 (quatre chances sur 20).

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. A chaque fois, le don s'applique à un type d'arme différent.

Cet effet n'est pas cumulatif avec d'autres procédés permettant d'augmenter les chances de critique d'une arme (comme le sort Affûtage).

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

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.

Avantage : le personnage ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il tente un croc-en-jambe en étant désarmé. Il bénéficie en outre d'un bonus de +4 au jet de Force opposé pour le croc-en-jambe.

Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe à son adversaire, il peut automatiquement lui porter une attaque, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.

Normal : sans ce don, tenter un croc-en-jambe en étant désarmé provoque une Attaque d'opportunité.

Spécial : les Moines peuvent choisir ce don au niveau 6, même s'ils ne remplissent pas les conditions requises.

Science du renvoi [général]

Les tentatives de renvoi ou d'intimidation du personnage sont plus puissantes que la normale.

Avantage : le personnage renvoie ou intimide les créatures comme s'il avait un niveau de plus dans la classe qui lui confère ce pouvoir.

Science du tir de précision [général]

Le personnage peut tirer plusieurs flèches en même temps sur une cible rapprochée.

Avantage : le personnage peut décocher deux flèches en même temps en guise d'action normale sur un adversaire distant de 10 mètres maximum. Les deux flèches sont tirées avec le même jet d'attaque (avec un malus de -4) et font leurs dégâts normalement (voir cependant à la section Spécial).

Pour chaque tranche de bonus de base à l'attaque au-dessus de +6, le personnage peut tirer une flèche supplémentaire avec cette attaque spéciale, jusqu'au maximum de quatre flèches simultanément avec un BBA de +16. Toutefois, chaque flèche supplémentaire après la deuxième ajoute un malus cumulatif de -2 au jet d'attaque (le malus passe donc à -6 pour trois flèches, et à -8 pour quatre flèches).

La réduction des dégâts et les autres résistances s'appliquent séparément pour chaque flèche tirée.

Spécial : quelque soit le nombre de flèches décochées, tous les bonus aux dégâts basés sur la précision (comme les dégâts d'attaque sournoise) ne s'appliquent qu'une fois. De même, en cas de coup critique, les dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'à la première flèche tirée, les autres faisant des dégâts normaux.

Souplesse du serpent [général]

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité déclenchées lorsqu'il pénètre ou sort dans un espace contrôlé. Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son droit à un éventuel bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulable (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les Nains bénéficient naturellement contre les Géants).

Spécialisation martiale [général]

Choisissez un type d'arme, comme la grande hache, que vous avez déjà choisie comme Arme de prédilection. « Combat à mains nues » et « lutte » sont considérés comme des armes pour ce qui est de ce don. Les attaques du personnage avec ce type d'arme font des dégâts supplémentaires.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux dés de dégâts lorsqu'il utilise le type d'arme considéré.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. A chaque fois, il s'applique à une nouvelle arme.

Les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Succession d'enchaînements [général]

Le personnage enchaîne ses coups avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les victimes au corps à corps dans un même round.

Avantage : ce don fonctionne comme Enchaînement, sauf qu'il n'y a pas de limite dans le nombre d'utilisation que l'on peut en faire dans un round.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

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 jets 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 de jet à la main, le personnage est particulièrement redoutable à bout portant.

Avantage : avec n'importe quelle arme de jet ou à projectiles, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre les créatures distantes de moins de 10 mètres.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons

supplémentaires.

Tir de précision [général]

Le personnage est passé maître dans l'art de tirer au meilleur moment possible.

Avantage : le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 à ses jets d'attaque.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Tir en mouvement [général]

Le personnage est passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

Avantage : lorsqu'il utilise une arme de jet ou à projectiles durant une action d'attaque, le personnage peut se déplacer avant et après avoir tiré, tant que le total de la distance parcourue durant le round n'excède pas le maximum auquel il a droit.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Tir rapide [général]

Le personnage utilise ses armes de jet à une cadence stupéfiante.

Avantage : quand il combat à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire par round. Elle se fait à son bonus maximal, mais toutes les attaques s'effectuent avec un malus de -2. On ne peut utiliser ce don que lors d'une action d'attaque à outrance.

Spécial : les Guerriers peuvent choisir ce don dans le cadre de leur attribution de dons supplémentaires.

Les Rôdeurs de niveau 2 ayant choisi le style de combat à distance sont considérés comme ayant le don Tir rapide, même s'il ne remplissent pas les conditions requises, mais uniquement lorsqu'ils portent une armure légère ou pas d'armure du tout.

Vigilance [général]

Les sens du personnage sont particulièrement affûtés.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Perception auditive et de Détection.

Spécial : le maître d'un familier gagne automatiquement ce don tant qu'il peut toucher son familier en tendant les 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 doué d'une volonté supérieure à la normale.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Volonté.

ÉQUIPEMENT

Vous trouverez une grande diversité d'objets dans ce jeu et cette section va vous expliquer ce que sont ces objets et comment ils fonctionnent. En ce qui concerne la gestion de votre inventaire, référez-vous à la page XX.

POIDS TRANSPORTABLE

Avant d'aborder les types de matériel à votre disposition, parlons un peu de leur transport. Tout ce que vos aventuriers trouveront, à l'exception de l'argent et des clés, a un poids. Plus vos personnages s'encombreront d'objets, plus ils seront chargés. En pratique, une charge intermédiaire ou lourde influe sur le bonus maximum de Dextérité des personnages, induit un malus supplémentaire pour certaines compétences et réduit la vitesse de déplacement. Dans TdME, la vitesse réduite ne s'applique que lors des combats. En dehors des combats, vos personnages se déplacent à pleine vitesse.

Charge transportable

Force	Charge légère	Charge intermédiaire	Charge lourde
1	Jusqu'à 1,5 kg	1,5 – 3 kg	3 – 5 kg
2	Jusqu'à 3 kg	3 – 6,5 kg	6,5 – 10 kg
3	Jusqu'à 5 kg	5 – 10 kg	10 – 15 kg
4	Jusqu'à 6,5 kg	6,5 – 13 kg	13 – 20 kg
5	Jusqu'à 8 kg	8 – 16,5 kg	16,5 – 25 kg
6	Jusqu'à 10 kg	10 – 20 kg	20 – 30 kg
7	Jusqu'à 11,5 kg	11,5 – 23 kg	23 – 35 kg
8	Jusqu'à 13 kg	13 – 26,5 kg	26,5 – 40 kg
9	Jusqu'à 15 kg	15 – 30 kg	30 – 45 kg
10	Jusqu'à 17,5 kg	17,5 – 33 kg	33 – 50 kg
11	Jusqu'à 19 kg	19 – 38 kg	38 – 57,5 kg
12	Jusqu'à 21,5 kg	21,5 – 43 kg	43 – 65 kg
13	Jusqu'à 25 kg	25 – 50 kg	50 – 75 kg
14	Jusqu'à 29 kg	29 – 58 kg	58 – 87,5 kg
15	Jusqu'à 33 kg	33 – 66,5 kg	66,5 – 100 kg
16	Jusqu'à 38 kg	38 – 76,5 kg	76,5 – 115 kg
17	Jusqu'à 43 kg	43 – 86,5 kg	86,5 – 130 kg
18	Jusqu'à 50 kg	50 – 100 kg	100 – 150 kg
19	Jusqu'à 58 kg	58 – 116,5 kg	116,5 – 175 kg
20	Jusqu'à 66,5 kg	66,5 – 133 kg	133 – 200 kg

Effets de la charge

Charge	Dex maxi	Malus au jet	Vitesse(10 m)	Vitesse(6,5 m)	Course(6,5 m)
Intermédiaire	+3	-3	6,5 m	5 m	x4
Lourde	+1	-6	6,5 m	5 m	x3

ARGENT

L'argent ne pèse rien et est divisé en quatre unités : pièces de platine, or, argent et cuivre. Le platine est l'unité la plus importante et chaque unité inférieure correspond à un dixième de l'unité supérieure : 1 pièce de platine vaut 10 pièces d'or, 100 pièces d'argent et 1 000 de cuivre. Toutes les transactions s'effectuent avec ces types de pièces, et le jeu se charge de tenir vos comptes automatiquement.

CLES

Les clés aussi ne pèsent rien. De plus, quand un membre du groupe ramasse une clé, elle ne va pas dans son inventaire mais devient une propriété commune du groupe enregistrée dans le Carnet de route (voir à la section Carnet de route en page XX). La clé est ensuite utilisée automatiquement dès qu'un membre du groupe tente d'ouvrir une porte ou un coffre s'ouvrant avec cette clé.

ARMES

Par armes, on entend tout type d'objets pouvant se tenir à une ou deux mains et utilisables en combat pour infliger des dégâts. Il existe une grande diversité d'armes, de catégories et de qualités différentes. Elles sont regroupées en catégories basées sur leur type, leur capacité à servir au corps à corps ou à distance et leur taille.

Les armes sont rangées dans trois types : courante, de guerre ou exotique. Toutes les armes sont utilisables au corps à corps, à distance ou mixtes. Les armes de corps à corps s'utilisent en combat rapproché, mais certaines d'entre elles peuvent être lancées et plusieurs ont une allonge, ce qui signifie qu'elles peuvent être utilisées pour frapper un adversaire n'étant pas immédiatement à côté du personnage. Les armes à distance, quant à elles, sont soit des armes de jet (nombre de celles-ci peuvent également être utilisées au corps à corps) ou des armes qui lancent des projectiles pour faire des dégâts à distance ; l'arc, par exemple, tire des flèches.

Les catégories de taille des armes sont : Très petite, Petite, Moyenne et Grande. Mise en rapport avec la taille du personnage qui l'utilise, cette taille indique si l'arme est considérée comme une arme légère, une arme à une main, à deux mains ou tout simplement trop grande pour le personnage.

- Les armes légères sont celles dont la catégorie de taille est inférieure à celle du porteur (par exemple, une arme de petite taille utilisée par un humain). Les armes légères peuvent être utilisées comme deuxième arme, et ne confèrent jamais plus que le bonus de Force standard pour les dégâts, même si elles sont utilisées à deux mains.
- Les armes à une main sont celles dont la taille est égale à celle du porteur. Elles s'utilisent généralement dans la main directrice, et si on les utilise à deux mains au corps à corps, elles infligent un bonus de dégâts égal à 1,5 fois le bonus de Force.

- Les armes à deux mains sont celles dont la catégorie de taille est supérieure d'une catégorie à celle du porteur, mais aussi celles qui requièrent spécifiquement l'usage des deux mains (comme l'arc). Une arme à deux mains de corps à corps inflige toujours un bonus de dégâts égal à 1,5 fois le bonus de Force.
- Les armes de deux catégories de taille ou plus qu'un personnage (par exemple une épée à deux mains pour un halfelin) ne peuvent être utilisées par celui-ci.

Caractéristiques des armes

A chaque arme correspondent divers facteurs : coût, dégâts, critique, facteur de portée éventuel, poids et type de dégâts.

Le coût des armes et des munitions est exprimé en pièces d'or et d'argent.

Les dégâts des armes sont exprimés sous forme de dés (par exemple 1d6).

Le critique potentiel et le multiplicateur indiquent comment fonctionne l'arme d'après les règles régissant les coups critiques. Certaines armes sont suivies d'un simple multiplicateur, de type x2 ou x3, ce qui signifie qu'un critique est possible sur un 20 naturel, et que si le critique est confirmé, l'arme inflige des dégâts doubles ou triples (voir Coups critiques en page XX). Certaines armes sont plus susceptibles d'infliger des critiques ; elles infligent ainsi un critique potentiel sur un dé naturel compris entre les deux chiffres indiqués (par exemple, 19-20/x2 indique que sur un 19 ou un 20 naturel, l'arme peut faire des dégâts doubles si le critique est confirmé).

Le facteur de portée correspond à la distance maximale, exprimée en mètres, jusqu'à laquelle l'arme est utilisable sans subir un malus de -2 au jet d'attaque. L'arbalète légère, par exemple, a un facteur de portée de 25 m. Si la cible est à moins de 25 mètres, il n'y a donc pas de malus d'attaque lié à la distance. De 25 à 49 m, le jet d'attaque subit un malus de -2. Entre 50 et 74 mètres, le malus passe à -4, etc.

Le poids des armes est exprimé en kg. Bien entendu, une arme encombre pareillement un personnage qu'il la tienne en main ou la porte dans son inventaire.

Enfin, les armes font des dégâts d'un type donné : contondant, perforant ou tranchant. C'est bon à savoir, car certains monstres sont immunisés à un type de dégâts. Certaines armes font deux types de dégâts simultanément. Lorsqu'ils sont touchés par de telles armes, les monstres doivent être immunisés aux deux types de dégâts pour ne pas les subir.

Armes de maître

Les armes dites de maître sont d'une qualité supérieure, ce qui fait qu'elles confèrent à leur utilisateur un bonus de +1 aux jets d'attaque. Les armes de maître coûtent 300 pièces d'or de plus que les versions ordinaires et les munitions de maître 6 po de plus chacune, c'est-à-dire par flèche ou carreau. Pour fabriquer une arme magique, il faut utiliser une arme de maître.

Armes courantes

Attaque à mains nues	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Attaque à mains nues		1d2	1d3	x2	—	1 lb.	Contondant

Armes légères - corps à corps	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Dague	2 po	1d3	1d4	19-20/ x2	3 m	0,5 kg	Perforant ou tranchant
Masse d'armes légère	5 po	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contondant

Armes à une main	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
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
Demi-pique	1 po	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforant

Armes à deux mains	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Lance d'arçon lourde	5 po	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
Bâton	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Lance	2 po	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforant

Armes à distance	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Carreaux d'arbalète lourde (10)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg	—
Arbalète légère	35 po	1d6	1d8	19-20/ x2	25 m	2 kg	Perforant
Carreaux d'arbalète légère (10)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg	—
Dard	5 po	1d3	1d4	x2	6 m	0,25 kg	Perforant
Javeline	1 po	1d4	1d6	x2	10 m	1 kg	Perforant
Fronde	—	1d3	1d4	x2	15 m	—	Contondant
Billes de fronde (10)	1 pa	—	—	—	—	2,5 kg	—

Armes de guerre

Armes légères - corps à corps	Coût	Dégâts(P)	Dégâts(M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Hache de lancer	8 po	1d4	1d6	x2	3 m	1 kg	Tranchant
Marteau léger	1 po	1d3	1d4	x2	6 m	1 kg	Contondant
Hachette	6 po	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Tranchant
Kukri	8 po	1d3	1d4	18-20/ x2	—	1 kg	Tranchant
Pic de guerre léger	4 po	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg	Perforant
Matraque	1 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Contondant
Bouclier, léger	spécial	1d2	1d3	x2	—	spécial	Contondant
Épée courte	10 po	1d4	1d6	19-20/ x2	—	1 kg	Perforant

Armes légères - corps à corps à une main	Coût	Dégâts(P)	Dégâts(M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Hache d'armes	10 po	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Tranchant
Épée longue	15 po	1d6	1d8	19-20/ x2	—	2 kg	Tranchant
Pic de guerre lourd	8 po	1d4	1d6	x4	—	3 kg	Perforant
Rapière	20 po	1d4	1d6	18-20/ x2	—	1 kg	Perforant
Cimeterre	15 po	1d4	1d6	18-20/ x2	—	2 kg	Tranchant
Bouclier, lourd	spécial	1d3	1d4	x2	—	spécial	Contondant
Trident	15 po	1d6	1d8	x2	3 m	2 kg	Perforant
Marteau de guerre	12 po	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Contondant

Armes légères - corps à corps à deux mains	Coût	Dégâts(P)	Dégâts(M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Cimeterre à deux mains	75 po	1d6	2d4	18-20/ x2	—	4 kg	Tranchant
Coutille	8 po	1d8	1d10	x3	—	5 kg	Tranchant
Grande hache	20 po	1d10	1d12	x3	—	6 kg	Tranchant
Massue	5 po	1d8	1d10	x2	—	4 kg	Contondant
Épée à deux mains	50 po	1d10	2d6	19-20/ x2	—	4 kg	Tranchant
Guisarme	9 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Tranchant
Hallebarde	10 po	1d8	1d10	x3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Corsèque	10 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Perforant
Faux	18 po	1d6	2d4	x4	—	5 kg	Perforant ou tranchant

Armes à distance	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
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	35 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court	30 po	1d4	1d6	x3	20 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court, Composite	75 po	1d4	1d6	x3	22,5 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—

Armes exotiques

Armes de corps à corps légères	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Kama	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Sai	1 po	1d3	1d4	x2	3 m	0,5 kg	Contondant
Siangham	3 po	1d4	1d6	x2	—	0,5 kg	Perforant

Armes de corps à corps à une main	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Épée bâtarde	35 po	1d8	1d10	19-20/ x2	—	3 kg	Tranchant
Hache d'armes de main	30 po	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Tranchant

Armes à distance	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids*	Type**
Arbalète à répétition, lourde	400 po	1d8	1d10	19-20/ x2	40 m	6 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg	—
Arbalète à répétition, légère	250 po	1d6	1d8	19-20/ x2	25 m	3 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	0,5 kg	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	x2	3 m.	0,25 kg	Perforant

*Le poids indiqué vaut pour les armes pour créatures de taille moyenne. Les versions pour petites créatures pèsent la moitié, et celles pour grandes créatures pèsent le double.

**Quand deux types sont donnés, l'arme est rattachée aux deux s'il y a un "et", ou laissée au choix du joueur s'il y a un "ou".

ARMURES

Description des armures

Le bonus d'armure et de bouclier s'ajoute à la CA du porteur. On ne peut porter qu'une seule armure couvrant le torse et un bouclier en même temps, mais leurs bonus se cumulent.

Le bonus de Dextérité maximal correspond à la limite du bonus de Dextérité à la CA que permet l'armure considérée. Cette limite n'affecte pas les autres bonus que confère la Dextérité (comme le bonus au jet de Réflexes) ; de même, le fait d'avoir un bonus de Dextérité de 0 en raison d'une armure ne joue pas en ce qui concerne le fait d'être la cible potentielle d'une attaque sournoise. Un Roublard ne peut donc pas porter une attaque sournoise à un personnage juste parce qu'il porte un clibanion même si le bonus de Dextérité maximal de cette armure est de 0.

La pénalité d'armure des armures et boucliers s'applique à diverses compétences. Les pénalités liées à l'armure et au bouclier se cumulent. En outre, si un personnage ne possède pas le don de port lié au type d'armure qu'il a revêtu, la pénalité d'armure s'applique également à ses jets d'attaque, mais aussi aux jets de compétence liés à la Force et à la Dextérité, ainsi qu'aux jets de Force et de Dextérité.

L'échec de sorts représente les chances pour qu'un lanceur de sorts profanes (Barde, Ensorceleur ou Magicien) voie son sort échouer s'il le lance en portant une telle armure. Là encore, les malus liés à l'armure et au bouclier se cumulent. Note : les Bardes ne sont pas concernés par l'échec de sorts des armures légères. En outre, tous les lanceurs de sorts profanes ignorent cette chance d'échec de sort s'ils lancent un sort sans composante gestuelle.

La valeur de vitesse indiquée pour les armures indique dans quelle mesure elles réduisent la vitesse de déplacement de base des personnages qui les portent. Cette vitesse peut encore être affectée par l'encombrement. Le poids des armures est exprimé en kg.

Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement n'est égale qu'au $\frac{1}{2}$ de la vitesse normale.

Les armures sont divisées en trois catégories : armures légères, intermédiaires et lourdes. Pour porter une armure d'un type donné sans malus, le personnage doit posséder le don afférent, mais tout le monde peut porter n'importe quel type d'armure.

Armures de maître

Comme pour les armes, les armures et boucliers de maître sont tellement bien faits et ajustés qu'ils réduisent de 1 la pénalité d'armure. Ils coûtent 150 po de plus que les modèles ordinaires, et il faut un bouclier ou une armure de maître comme composante de base pour fabriquer un modèle magique.

Armures et boucliers

Armure légère	Coût	Bonus d'armure	Bonus de Dexterité maximal	Pénalité d'armure	Echec des sorts	Vitesse (10 m)	Vitesse (6,5 m)	Poids (6,5 m)
Matelassée	5 po	+1	+8	0	5 %	10 m	6,5 m	5 kg
Cuir	10 po	+2	+6	0	10 %	10 m	6,5 m	7,5 kg
Cuir clouté	25 po	+3	+5	-1	15 %	10 m	6,5 m	10 kg
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	-2	20 %	10 m	6,5 m	12,5 kg

Armure intermédiaire	Coût	Bonus d'armure	Bonus de Dexterité maximal	Pénalité d'armure	Echec des sorts	Vitesse (10 m)	Vitesse (6,5 m)	Poids (6,5 m)
Peau	15 po	+3	+4	-3	20 %	6,5 m	5 m	12,5 kg
Armure d'écailles	50 po	+4	+3	-4	25 %	6,5 m	5 m	15 kg
Cotte de mailles	150 po	+5	+2	-5	30 %	6,5 m	5 m	20 kg
Cuirasse	200 po	+5	+3	-4	25 %	6,5 m	5 m	15 kg

Armure lourde	Coût	Bonus d'armure	Bonus de Dexterité maximal	Pénalité d'armure	Echec des sorts	Vitesse (10 m)	Vitesse (6,5 m)	Poids (6,5 m)
Clibanion	200 po	+6	+0	-7	40 %	6,5 m*	5 m*	22,5 kg
Crevice	250 po	+6	+1	-6	35 %	6,5 m*	5 m*	17,5 kg
Armure à plaques	600 po	+7	+0	-7	40 %	6,5 m*	5 m*	25 kg
Harnois	1,500 po	+8	+1	-6	35 %	6,5 m*	5 m*	25 kg

*Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement n'est égale qu'au $\frac{1}{2}$ de la vitesse normale.

Boucliers	Coût d'armure	Bonus Dexterité	Bonus de d'armure maximal	Pénalité des sorts	Echec (10 m)	Vitesse (6,5 m)	Vitesse (6,5 m)	Poids
Targe	15 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache, bois	3 po	+1	—	-1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache, acier	9 po	+1	—	-1	5 %	—	—	3 kg
Ecu, bois	7 po	+2	—	-2	15 %	—	—	5 kg
Ecu, acier	20 po	+2	—	-2	15 %	—	—	7,5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques sont les choses les plus rares et les plus convoitées dans le jeu. Leurs pouvoirs sont très variables et merveilleux, et il n'existe pas deux objets magiques identiques. Cependant, on peut diviser les objets magiques en dix catégories majeures, artefacts de légende y compris.

Armures et boucliers

Armures et boucliers magiques confèrent généralement un bonus d'armure supplémentaire à la CA. Plus rarement, certaines armures magiques sont également douées de pouvoirs spécifiques, conférant par exemple un bonus de compétence au porteur ou une résistance aux dégâts accrue.

Armes

Les armes magiques confèrent toujours un bonus aux jets d'attaque et de dégâts. Certains modèles plus puissants encore font des dégâts supplémentaires, par exemple de feu ou d'électricité, ou sont porteuses d'un enchantement qui leur permet d'exceller dans le combat d'un type de créature donné.

Potions

Les potions produisent un effet de sort à usage unique sur celui qui les boit. Certaines potions ont des effets uniques, mais la plupart reproduisent les effets de sorts de niveau 3 ou inférieur.

Anneaux

Les anneaux magiques sont des bandes de métal circulaires que l'on porte autour d'un doigt. On ne peut porter que deux anneaux magiques en même temps. Certains anneaux reproduisent l'effet permanent d'un sort, d'autres se déclenchent sur demande de leur porteur. Certains sont dotés de charges et sont détruits lorsque leur ultime charge est utilisée.

Sceptres

Les sceptres sont de lourds bâtons métalliques dotés de pouvoirs inspirés de divers sorts. Ces robustes « outils » peuvent également être utilisés à la manière d'une masse d'armes. Certains sont dotés de charges et sont détruits lorsque leur ultime

charge est utilisée.

Parchemins

Un parchemin magique est un rouleau sur lequel une formule de sort a été écrite. Lire un parchemin provoque sa destruction. Pour lancer le sort inscrit, un lanceur de sorts doit l'avoir au sein de son livre de sorts, mais quiconque réussissant un jet d'Utilisation d'objet magique parviendra à le lancer. Les Magiciens peuvent en outre copier un parchemin dans leur livre de sorts.

Bâtons

Les bâtons magiques se présentent généralement sous la forme d'un long manche en bois souvent orné à l'extrémité supérieure de métal précieux ou de gemmes. Ils permettent de lancer divers sorts, souvent de même inspiration. Les sorts ainsi lancés consomment une ou plusieurs charges, et quand la dernière charge est épuisée, le bâton est détruit. Les bâtons magiques peuvent aussi faire office d'arme de corps à corps, comme les bâtons ordinaires.

Baguettes

Une baguette est une mince tige de bois, de métal, d'os, de verre ou de céramique dont l'enchantement permet de lancer à plusieurs reprises un sort donné. Elle est détruite quand la dernière charge est utilisée.

Objets merveilleux

Cette catégorie fourre-tout comprend tout ce qui est bijoux, livres, vêtements et outils divers. Leur utilité est aussi variée que leur type. La Cape d'elfe confère un bonus à la compétence Discrétion, le Sac sans fond permet de transporter de lourdes charges sans fatiguer, d'autres objets permettent d'ouvrir les serrures... Certains ont des charges et ils sont détruits quand la dernière est utilisée.

Artefacts

Il s'agit des objets les plus rares de tous, créés il y a fort longtemps par de puissants Magiciens, Prêtres, voire par des dieux. Chaque artefact est unique, et tous sans exception sont extrêmement puissants. Un artefact peut être un anneau, une cape ou tout autre chose, mais les pouvoirs magiques que ces objets confèrent vont bien au-delà de ce qu'offrent les « bêtes » objets magiques. Les artefacts n'ont jamais de charges, mais ils ont souvent des limites en ce qui concerne la façon dont on peut user de leurs pouvoirs.

OBJETS DIVERS

Au fil de vos aventures, vous trouverez nombre d'objets qui ne sont ni des armes, ni des armures, ni des objets magiques, mais qui ont pourtant une utilité certaine. Gemmes et bijoux, par exemple, valent souvent beaucoup d'argent, et les instruments de musique peuvent faire des merveilles entre les mains expertes d'un Barde. Les sacs permettent d'augmenter le poids transportable, et les Roublards savent faire le meilleur usage des outils de voleur. Tout ou presque ce que vous trouverez au fil du jeu a une utilité ; dans le cas contraire, vous pouvez toujours le vendre !

COMBAT

Ne nous voilons pas la face : le combat est le sel de la vie d'aventurier. Votre personnage peut être beau parleur, charmeur et galant, il ne s'en trouvera pas moins un jour ou l'autre dans une situation où le combat est inévitable. Il peut s'agir d'un repaire de brigands, de la tombe de zombis sans cervelle, ou pourquoi pas de la tanière d'un dragon affamé ! Aussi, vu que les combats sont inévitables, autant tâcher de le gagner...

LES BASES

Dans D&D, le combat se déroule au tour par tour, ce qui signifie qu'il se subdivise en rounds, chacun représentant six petites secondes. Au cours d'un round, les combattants agissent à tour de rôle, dans un ordre défini sur le jet d'initiative. Ce jet consiste en un tirage avec 1d20 auquel viennent s'ajouter divers modificateurs (bonus ou malus de Dextérité, ou encore le don Science de l'initiative). Les combattants agissent dans l'ordre décroissant des initiatives. En cas d'égalité, c'est celui qui a la Dextérité la plus élevée qui agit en premier. Si c'est encore l'égalité parfaite, les protagonistes sont départagés aléatoirement.

Avant d'effectuer leur toute première action d'un combat, les personnages qui n'ont pas encore agi sont considérés comme étant pris au dépourvu. Les personnages pris au dépourvu perdent leur bonus à la CA (ce qui les rend vulnérables aux attaques sournoises) et ne bénéficient pas d'attaque d'opportunité (voir ci-après).

Lorsque vient son tour, un combattant peut effectuer une action de mouvement et une action simple, dans l'ordre qu'il veut. Généralement, l'action de mouvement correspond à un déplacement dans la limite de la vitesse du personnage (celle-ci est basée sur la race, l'armure et le poids transporté), et l'action simple est une attaque. D'autres actions sont possibles ; référez-vous à la section Actions, en page 106.

La résolution d'une attaque s'effectue à l'aide d'un tirage aléatoire, dit « jet d'attaque ». Il s'agit du tirage d'un dé à 20 faces (ou 1d20 en abrégé), auquel viennent s'ajouter les divers modificateurs d'attaque, comme le bonus de base à l'attaque du personnage, son modificateur de Force ou de Dextérité (selon qu'il s'agit d'une attaque au corps à corps ou à distance) ou encore le modificateur de taille de l'adversaire. Si le total égale ou excède la CA de l'adversaire ciblé, l'attaque est réussie, et l'on passe à la résolution des dégâts. Généralement, il s'agit du tirage d'un ou plusieurs dés correspondant à l'arme, auquel on ajoute le modificateur de Force en cas d'attaque au corps à corps.

LES BLESSURES ET LA MORT

Quand une créature subit des dégâts, elle perd des points de vie (pv). Si le total de pv d'une créature atteint 0, elle est hors de combat, ne peut effectuer qu'une seule action à son tour de jeu, et si elle agit, elle perd un pv après l'avoir accomplie.

Lorsque le total de points de vie d'une créature se trouve entre -1 et -9, elle est inconsciente et mourante. Chaque round, elle risque de perdre un pv supplémentaire. Il y a 10 % de chances pour que son état se stabilise spontanément et que la perte de pv s'arrête, sans pour autant qu'elle reprenne conscience. Si l'état ne se stabilise pas, la créature perd un pv, et son éventuelle stabilisation est remise au round suivant.

Quand le total de pv d'une créature atteint -10, elle meurt.

Un jet de compétence Premiers secours réussi (DD 15) de la part d'un autre personnage permet de stabiliser un aventurier mourant. De même, tout soin magique redonnant au moins un pv à un mourant stabilise son état. Dès que le total de pv d'un personnage repasse à un pv ou plus, il peut de nouveau agir normalement.

JETS DE SAUVEGARDE

Nombre d'attaques magiques ou spéciales font que leur cible doit effectuer un jet de sauvegarde afin de réduire ou éviter les effets néfastes. Les jets de sauvegarde sont de trois types :

- Vigueur : basé sur la Constitution.
- Réflexes : basé sur la Dextérité.
- Volonté : basé sur la Sagesse.

Chaque jet de sauvegarde consiste en un tirage d'1d20, modifié par le bonus de base au jet de sauvegarde considéré de la créature auquel s'ajoute le modificateur de la caractéristique impliquée. Si le résultat total égale ou excède le DD de l'attaque, le jet de sauvegarde est réussi, et les effets de l'attaque sont, selon les cas, annulés ou amoindris.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Dans certaines circonstances, un personnage peut effectuer une attaque alors que ce n'est pas son tour de jeu. De telles attaques sont nommées attaques d'opportunité. Il s'agit d'une attaque de corps à corps unique, portée contre une créature à portée (c'est-à-dire dans ce que l'on appelle l'espace contrôlé) dont l'action en cours provoque une telle attaque. Parmi les actions susceptibles d'entraîner une attaque d'opportunité, citons :

- sortir d'un espace contrôlé
- lancer un sort
- attaquer avec une arme à distance

Cependant, tous les déplacements n'entraînent pas d'attaque d'opportunité. Par exemple, faire un pas de placement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De même, le fait de se déplacer sans courir pendant son tour ne déclenche pas d'attaque d'opportunité en ce qui concerne le point de départ du mouvement.

Un personnage n'a droit qu'à une seule attaque d'opportunité par round de combat, sauf s'il possède le don Attaques réflexes. En outre, ce don permet d'effectuer une attaque d'opportunité quand le personnage est pris au dépourvu.

ACTIONS

La plupart des actions sont des actions simples ou des actions de mouvement, mais certaines sont ce que l'on appelle des actions complexes. Ces dernières prennent tout un round, et celui qui les entreprend n'a droit qu'à un pas de placement ou à des actions libres. Certaines actions sont en effet tellement courtes et/ou simples qu'elles n'entrent pas dans la catégorie des "vraies" actions.

Quelle que soit l'action entreprise, tant qu'un personnage sort d'un espace menacé, il provoque généralement une attaque d'opportunité. La colonne de droite du tableau ci-dessous résume les actions qui déclenchent ou non des attaques d'opportunité.

Actions de combat

Actions simples	Attaque d'opportunité
Attaque (corps à corps)	Non
Attaque (distance)	Oui
Attaque (sans arme)	Oui
Activer un objet magique, hors potion ou huile	Non
Aider quelqu'un	Possible
Lancer un sort (temps d'incantation : 1 action simple)	Oui
Se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort	Non
Mettre un terme à un sort	Non
Boire une potion ou appliquer une huile	Oui
Sortir d'une lutte	Non
Feinter	Non
Prodiguer les premiers secours à un mourant	Oui
Lire un parchemin	Oui
Préparer une action (déclenche une action simple)	Non
Défense totale	Non
Repousser ou intimider un mort-vivant	Non
Utiliser un pouvoir extraordinaire	Non
Utiliser une compétence prenant 1 action	Généralement
Utiliser un pouvoir magique	Oui
Utiliser un pouvoir surnaturel	Non

Actions de mouvement	Attaque d'opportunité
Se déplacer	Oui
Diriger ou rediriger un sort actif	Non
Dégainer une arme	Non
Charger une arbalète à main ou légère	Oui
Ouvrir ou fermer une porte	Non
Ramasser un objet	Oui
Rengainer une arme	Oui
Se relever quand on est à terre	Oui
Préparer ou détacher son bouclier ²	Non
Prendre un objet porté sur soi	Oui

1. *Aider quelqu'un à effectuer une action qui provoque normalement une attaque d'opportunité provoque également une attaque d'opportunité.*
2. *Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner l'une de ces actions avec un déplacement normal. S'il a le don Maîtrise du combat à deux armes, 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.*

Actions complexes	Attaque d'opportunité
Attaque à outrance	Non
Charger	Non
Donner un coup de grâce	Oui
Charger une arbalète lourde ou à répétition	Oui
Se préparer à lancer une arme à aspersion	Oui
Courir	Oui
Utilisant une compétence nécessitant un round entier	Généralement
Utiliser un sort de contact sur un à six alliés	Oui
Faire retraite ³	Non
Actions libres	Attaque d'opportunité
Lancer un sort grâce à Incantation rapide	Non
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Lâcher un objet	Non
Plonger au sol	Non
Parler	Non
Activités instantanées	Attaque d'opportunité
Retarder son action	Non
Pas de placement	Non

Actions variables	Attaque d'opportunité
Faire un croc-en-jambe à son adversaire	Non
Utiliser un don	Variable

3. Peut être effectué comme une action normale si le personnage est limité à une seule action dans le round.

4. Selon la description du don concerné.

Actions simples

La plupart des actions simples se résument à effectuer une attaque, lancer un sort ou activer un objet. Voilà qui n'a guère besoin d'être expliqué plus avant, mais il existe des actions simples un peu plus... complexes qui sont décrites ci-après.

Aider quelqu'un: Au cours d'un combat, il est possible de venir en aide défensive-ment ou offensivement à un allié en gênant et perturbant ses adversaires. Sélectionnez un allié, et celui-ci bénéficiera d'un bonus de +2 à ses jets d'attaques jusqu'au tour suivant. Cette action permet également de réveiller quelqu'un sous l'influence d'un sort de sommeil.

Feinter: Feinter en combat consiste à faire un jet de Bluff opposé au jet de Psychologie de l'adversaire. Si le jet du bluffeur excède le résultat de Psychologie de la cible, cette dernière perd son bonus de Dextérité à la CA en ce qui concerne l'attaque suivante.

Préparer son action (déclenche une action simple): Les personnages ont également à leur disposition plusieurs actions de type Préparer dépendant de l'action ennemie, comme se préparer à lancer un sort ou à tirer à l'arc. Dès que les conditions sont remplies, le personnage effectue immédiatement l'action préparée. Si les conditions ne sont pas remplies, le personnage n'agit pas pendant le round. Les diverses actions de ce type apparaissent dans un menu radial et sont décrites en pages 17.

Défense totale: Grâce à l'action simple de défense totale, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA pour un round. La CA augmente en début d'action, ce qui est utile en cas d'attaques d'opportunité à venir dans le round. Il est impossible de combiner la défense totale avec le combat sur la défensive, pas plus qu'avec les bénéfices du don Expertise du combat, ces deux actions impliquant de déclarer une attaque ou une attaque à outrance. On ne peut effectuer d'attaque d'opportunité en défense totale.

Renvoi ou intimidation des morts-vivants: Prêtres d'alignement bon, Paladins et certains Prêtres d'alignement neutre canalisent l'énergie positive permettant de stopper, repousser ou détruire les morts-vivants. Les Prêtres d'alignement mauvais et certaines Prêtres neutres canalisent quant à eux l'énergie négative, ce qui leur permet de stopper, fasciner (intimider), contrôler (commander) ou encore dissiper la tentative de renvoi d'un Prêtre bon. Quel que soit l'effet précis, on utilise le terme générique de "renvoi". Voir à Renvoi des morts-vivants, en page XX.

N'oubliez pas que le renvoi est considéré comme une attaque. En cas d'échec ou de renvoi d'une partie seulement des morts-vivants présents, les autres risquent de se fâcher !

Actions de mouvement: Les diverses actions de mouvement impliquent de déplacer le personnage ou de lui faire manipuler un objet qu'il porte. Elles coûtent une action de mouvement, mais il est possible de remplacer une action simple par une action de mouvement. Cela peut être utile pour couvrir de grandes distances en un seul round, mais l'option de la charge (pour foncer dans le tas !) ou de la course (pour couvrir une distance encore plus grande) a parfois son intérêt.

Actions complexes: Les actions complexes sont celles qui nécessitent un round entier à accomplir. Elles remplacent donc les deux actions (simple et de mouvement) normalement autorisées dans un même round. Toutefois, si une action complexe n'inclut aucun déplacement, il est possible d'effectuer un pas de placement avant ou après. Les plus ardues sont détaillées ci-après. Le menu radial vous permet de sélectionner l'une d'elles.

Attaque à outrance: L'attaque à outrance permet d'effectuer toutes les attaques d'un personnage en ayant plusieurs dans un même round. Si un personnage n'a qu'une seule attaque, il n'a pas besoin de cette option. Avoir plusieurs attaques peut être dû à un bonus de base à l'attaque élevé ou au fait de combattre avec deux armes.

Charge: Pour effectuer, il faut avancer en ligne droite d'au moins 3 m et d'au plus le double de son potentiel de mouvement normal. Le personnage porte ensuite une attaque unique avec un bonus de +2. Il subit en contrepartie un malus de -2 à la CA jusqu'au début de son tour suivant.

Coup de grâce: Effectuer un coup de grâce consiste à frapper un adversaire sans défense à l'aide d'une arme de corps à corps, ou d'une arme à distance (arc ou arbalète) à condition d'être à côté de la cible. L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Mieux encore, les Roublards ajoutent les dégâts d'attaque sournoise au total quand ils effectuent un coup de grâce.

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 à une créature immunisée aux coups critiques, comme un zombi ou un golem.

Course: Un personnage courant en ligne droite peut se déplacer du quadruple de son potentiel de déplacement dans un round. Courir expose aux attaques d'opportunité.

Se replier: Il est possible de s'éloigner d'un adversaire au double de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité lors du premier mètre cinquante de déplacement. Note : si vous ne sélectionnez pas cette action mais vous éloignez d'un adversaire de plus que votre potentiel de déplacement, le jeu considérera automatiquement que vous effectuez une action de repli et annulera l'éventuelle attaque d'opportunité.

Actions libres: Les actions libres prenant très peu ou pas de temps à accomplir, elles ne sont pas prises en compte dans le cadre de la limitation du nombre d'actions dans un round.

Activités instantanées: Les actions de ce type sont similaires aux actions libres dans le sens où elles n'entrent pas dans le décompte d'actions possibles dans un round donné, mais elles ne sont exécutables que dans certaines conditions décrites ci-après.

Retarder son action: Si vous jugez préférable que votre personnage agisse plus tard dans le round, vous pouvez choisir de retarder votre action. Pour ce faire, il vous suffit de faire glisser le portrait du personnage considéré dans la séquence affichée en haut de l'écran jusqu'à la position souhaitée dans l'ordre des intervenants. Notez bien que si un personnage a déjà agi lors du round, le fait d'abaisser son initiative ne lui permettra pas d'agir à nouveau. De même, s'il n'a encore rien fait au cours du round en cours, le fait de faire monter son initiative à un rang supérieur revient à lui faire passer son tour jusqu'au round suivant.

Pas de placement: Le pas de placement est un ajustement de position qui ne compte pas comme une action. Le pas de placement est généralement autorisée à tout moment dans une séquence d'actions, que ce soit avant ou après une action simple ou complexe. En revanche, le pas de placement est impossible lorsqu'un personnage charge ou effectue une action de mouvement. Le pas de placement ne provoque pas d'attaque d'opportunité, même quand il permet de sortir d'un espace contrôlé.

Actions variables

Certaines actions ont des modes opératoires différents selon les circonstances. Certains dons, notamment, vous permettent d'entreprendre des actions spéciales en combat (comme Attaque en rotation, qui autorise des attaques supplémentaires) ou de bénéficier de bonus spéciaux pour diverses actions (comme Science du combat à mains nues, qui permet de faire des dégâts létaux). Ces actions spéciales sont répertoriées dans la description des dons en pages 76-94. Mais un type d'action, le croc-en-jambe, mérite que l'on s'y attarde.

Faire un croc-en-jambe à un adversaire: Faire un croc-en-jambe consiste à tenter une attaque de corps à corps à mains nues contre la cible. Comme toute attaque à mains nues, celle-ci autorise le défenseur à faire une attaque d'opportunité. Si l'attaque à mains nues est réussie, on procède à un test opposé de Force contre la Force ou la Dextérité de la cible (en prenant le meilleur modificateur). En cas de nouveau succès, le croc-en-jambe est réussi. En cas d'échec, le défenseur peut tenter une riposte immédiate en procédant de la même façon mais en inversant les rôles (test de Force opposée à la Force ou à la Dextérité de votre personnage).

Le croc-en-jambe peut se substituer à n'importe quelle attaque de corps à corps. Il peut donc être tenté à la place d'une attaque normale, à la fin d'une charge, ou plusieurs fois d'affilée dans le cadre de l'attaque à outrance. Une attaque d'opportunité peut elle aussi se muer en croc-en-jambe.

SITUATIONS DE COMBAT SPECIALES

Incantation sur la défensive

Il est possible de lancer un sort tout en faisant attention aux dangers alentour et en évitant les coups autant que faire se peut. Grâce à l'option Incantation sur la défensive, le personnage doit faire un effort de concentration pour lancer son sort tout en se prémunissant contre les attaques d'opportunité. Incanter sur la défensive nécessite donc de réussir un test de Concentration. En cas d'échec, le sort est perdu.

Camouflage

Une créature est considérée comme camouflée lorsqu'elle est difficile à voir, mais qu'aucun obstacle physique ne peut venir bloquer une attaque. Le camouflage peut être causé par une nappe de brouillard, de la fumée, ou divers effets magiques comme ceux des sorts Flou ou Camouflage. Une attaque théoriquement réussie contre une cible camouflée a 20 % de chances de rater. En outre, si une cible bénéficie d'un camouflage total (personnage invisible ou attaquant aveuglé), les chances de rater passent à 50 %. Enfin, les créatures bénéficiant d'un camouflage total sont immunisées aux attaques d'opportunité.

Abri: Une créature bénéficie d'un abri lorsqu'un obstacle physique la rend plus difficile à toucher. Tonneaux et tables peuvent offrir un abri, mais aussi les créatures situées entre le tireur et sa cible dans le cas d'attaques à distance. Une cible abritée bénéficie d'un bonus de +4 à la CA et d'un bonus de +2 à tous ses jets de Réflexes en ce qui concerne les attaques provenant d'un point précis et sans effet de dispersion (donc dans le cas du sort Eclair, mais dans celui de la Boule de feu). En cas d'abri total (par exemple derrière un mur, une cible ne peut évidemment pas être attaquée).

Coups critiques

Chaque arme possède une zone de critique possible et un multiplicateur, lesquels indiquent quand un critique peut avoir lieu et quels sont ses effets. Les armes qui n'ont qu'un multiplicateur ont une chance sur 20 (20 naturel sur 1d20) de faire un critique potentiel, et si celui-ci est confirmé (par un second jet d'attaque réussi), les dégâts normaux sont multipliés par le chiffre indiqué (2, 3 ou 4). Les dégâts supplémentaires, comme les dégâts de feu d'une épée magique ou les dégâts d'attaque sournoise du Roublard, ne sont pas multipliés.

Certaines armes bénéficient d'une chance de coup critique plus grande ; la zone de critique possible est alors étendue à tous les tirages naturels compris dans la zone. Une arme dont le critique est 19-20/x2, par exemple, peut multiplier par deux les dégâts sur un tirage de 19 ou 20 naturel confirmé par une seconde attaque réussie.

Le coup de grâce, quant à lui (voir page 106, inflige automatiquement des dégâts critiques, sans qu'il soit besoin de confirmer le critique potentiel par une seconde attaque.

Charge portée

Tous les objets portés ou transportés par un personnage, à l'exception de l'argent et des clés, a un poids. Au-delà d'un certain poids porté, les personnages sont surchargés, et moins efficaces au combat.

Combattre sur la défensive

Choisir de combattre sur la défensive est une action simple qui implique, pour la suite du round, de subir un malus de -4 aux jets d'attaque et de bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à la CA. Ce bonus de CA se cumule avec celui conféré par le don Expertise du combat.

Il est également possible de choisir l'attaque sur la défensive tout en attaquant à outrance. Les mêmes malus à l'attaque et bonus à la CA s'appliquent pendant tout le round.

Prise en tenaille

Lors d'une attaque au corps à corps, un personnage faisant face à un adversaire situé entre deux assaillants (le personnage et un allié positionné de l'autre côté par rapport à l'adversaire commun) bénéficie d'un bonus de tenaille de +2 au jet d'attaque. Placer vos personnages de part et d'autre d'un adversaire est donc une bonne tactique, car les deux bénéficieront du bonus de prise en tenaille.

Défenseurs sans défense

Un adversaire est dit sans défense lorsqu'il est attaché, endormi, paralysé ou inconscient. Il subit alors un malus de -4 à la CA en ce qui concerne les attaques au corps à corps et sa Dextérité est considérée comme étant égale à 0, ce qui lui confère un malus de -5 à la CA. Les créatures sans défense sont en outre vulnérables aux attaques sournoises et aux coups de grâce.

Dégâts non létaux

Les forces peuvent venir à manquer à un individu suite à des coups de poing répétés ou à une marche forcée. Ce type de traumatisme n'est pas mortel (ou léta), mais il peut faire s'évanouir. Un personnage subissant assez de dégâts non

létaux perd connaissance, mais n'est pas mourant. Les dégâts non létaux s'effacent plus rapidement que les dégâts normaux ; c'est pourquoi on les appelle également dégâts temporaires.

Certaines attaques font des dégâts non létaux, par exemple l'attaque à mains nues d'un humain. Mais certains effets, comme la chaleur excessive ou l'épuisement, font eux aussi ces mêmes dégâts. Techniquement, les dégâts non létaux ne sont pas de "vrais" dégâts (ils ne sont pas déduits du total de points de vie du personnage). En revanche, si le total de dégâts non létaux atteint les points de vie actuels d'un personnage, celui-ci est hors de combat, et s'il dépasse ce total de pv actuels, il perd connaissance.

Il est possible d'utiliser une arme de corps à corps faisant ordinairement des dégâts létaux pour infliger des dégâts non létaux, mais le fait d'utiliser le plat de la lame, de viser les zones non vitales et de ne pas trop porter ses coups impose un malus de -4 aux jets d'attaque. Passer en mode Dégâts non létaux s'effectue via le menu radial (voir page 17).

L'inverse est également possible, à savoir infliger des dégâts létaux avec une arme faisant ordinairement des dégâts temporaires (attaque à mains nues y compris), mais avec le même malus de -4 ; dans ce cas, il s'agit de viser les zones vitales. Le menu radial permet là encore de modifier le type de dégâts infligés.

Combat à deux armes

Attaquer avec une deuxième arme tenue par la main non directrice permet d'effectuer une attaque supplémentaire dans le round avec ladite arme. Mais combattre de cette façon est très difficile, et entraîne un malus de -6 pour les attaques de l'arme principale et de -10 pour celles portées avec la seconde arme. Il est cependant possible de réduire ces malus si la seconde arme est une arme légère (les deux malus sont réduits de 2 points), ou encore via le don Maîtrise du combat à deux armes (qui réduit le malus de l'arme principale de 2 points et celui de l'arme secondaire de 6 points). Ces réductions se cumulent.

Malus du combat à deux armes

Conditions	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main	-4	-8
Don Maîtrise du combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main et don Maîtrise du combat à deux armes	-2	-2

Attaques à mains nues

Un individu de taille M inflige 1d3 points de dégâts non létaux en attaquant à mains nues quel que soit l'attaque effectuée (coup de poing ou de pied, coup de tête...). Les dégâts passent à 1d2 pour les individus de taille P. Les Moines et les personnages possédant le don Science du combat à mains nues peuvent faire au choix des dégâts létaux ou non létaux en attaquant à mains nues. Les dégâts d'une attaque à mains nues sont traités comme les dégâts d'une arme normale en ce qui concerne les éventuels bonus aux dégâts applicables.

Faire une attaque à mains nues est considéré comme porter un coup avec une arme légère. Le don Attaque en finesse est don applicable, ce qui permet d'utiliser le bonus de Dextérité au lieu du bonus de Force pour les jets d'attaque.

À L'AVENTURE !

Votre groupe de personnages va passer le plus clair de son temps à partir en aventure, que ce soit au plus profond d'un donjon, dans la moiteur fétide d'un marécage ou dans des gouffres extraplanaires. Cette section va vous expliquer comment fonctionne le système d'expérience, la gestion des trésors que trouveront vos personnages et la réputation qu'il vont se bâtir au fil du temps. Enfin, vous découvrirez comment intégrer de nouveaux personnages à votre groupe en cours d'aventure, qu'il s'agisse de PJ ou de PNJ.

L'EXPERIENCE

Lors des aventures de votre groupe, les aventuriers qui le composent auront deux moyens de gagner de l'expérience : accomplir les quêtes qui leur seront confiées, généralement par des PNJ ; mais aussi (et surtout ?) tuer des adversaires – qui l'auront souvent bien cherché, étant donné que nombre d'ennemis tenteront d'en faire de même ! Un Facteur de puissance (ou FP) est attribué à chaque quête et chaque monstre ou adversaire, selon la difficulté de l'entreprise (effectuer la quête ou tuer la bestiole). En général, le FP affecté à une quête ou un monstre indique qu'un groupe de quatre aventuriers du niveau équivalent a de bonnes chances d'y arriver, mais non sans mal.

Lorsqu'une quête est menée à bien ou une créature tuée, la valeur de son FP est convertie en points d'expérience (px) attribués à chaque membre du groupe, vivant ou mort, PJ ou suivant. Les créatures invoquées et autres compagnons animaux ne reçoivent pas de px et leur présence lors d'un combat ne réduit pas le total de px reçu par chaque membre du groupe. Si un groupe participe à un combat de masse, l'expérience totale est attribuée en fin de combat ; dans le cas contraire, son attribution est immédiate. La quantité exacte de px peut varier, mais en règle générale, plus élevé est le FP d'une quête ou d'un monstre par rapport au niveau moyen des membres du groupe, et plus grande sera la récompense en termes de gain de px. Pour un PJ donné, des PJ de bas niveau recevront donc plus de px que des PJ de niveau supérieur.

Lorsqu'un aventurier voit son total de px atteindre le chiffre requis pour passer au niveau supérieur, un son spécifique et une animation indiquent le "level up". Un bouton doré apparaît du même coup sur le portrait du PJ concerné ; cliquer sur ce bouton permet d'accéder au processus de montée de niveau. Il est toutefois possible de procéder plus tard à cette agréable formalité, par exemple pour consacrer quelques px à la création d'un objet magique, ou encore pour attendre d'avoir surmonté l'épineux problème de la déchéance d'un Paladin. Quelles que soient les raisons de votre atermolement, le PJ continue à engranger les px. D'ailleurs, si vos PJ atteignent le niveau maximum autorisé dans le jeu, à savoir le niveau 10, ils continueront à gagner des points d'expérience que vous pourrez consacrer à la création d'objets magiques.

LES TRESORS

Trouver des trésors fait partie des grands plaisirs de la vie d'aventurier. Un coffre peut renfermer de l'or, des pierres précieuses, voire un objet magique rarissime. Mais ouvrir un coffre peut présenter des risques. Les pièges abondent dans les donjons de Faucongris, et un coffre d'apparence anodine peut s'avérer être un piège mortel.

Comme les portes, les contenants sont parfois fermés à clé. Toute tentative d'ouverture d'un coffre sans la clé adéquate se soldera par un échec et l'apparition du mot "Verrouillé" au-dessus du coffre. Pour l'ouvrir, il faut impérativement utiliser la compétence Crochetage

ou un sort spécifique comme Déblocage.

Un coffre non verrouillé peut être ouvert, mais s'il est piégé, le personnage effectuera un jet passif de Fouille (1d20 + le bonus de compétence contre le DD du piège) afin de voir s'il détecte le piège. S'il réussit, le mot "Piégé" flottera au-dessus du coffre. En cas d'échec du test de Fouille ou de tentative d'ouverture délibérée alors même que vous savez l'objet piégé, le piège se déclenchera.

Il est plus prudent d'effectuer un jet actif de Fouille à l'aide du menu radial pour tous les contenants, ce qui se traduit dans le jeu par le fait que le groupe prend tout son temps pour examiner la situation. Dans ce cas, le tirage n'est pas aléatoire mais le jeu considère que le résultat du dé est 20, auquel s'ajoutent les bonus de Fouille du personnage possédant le meilleur score en Fouille (voir à la compétence Fouille en page 74).

Une fois le piège détecté, il faut utiliser la compétence Désamorçage / sabotage pour tenter de le désamorcer, sans quoi le conteneur ne pourra être ouvert sans que le piège se déclenche. Les pièges les plus classiques sont des dards ou des lames qui viennent frapper celui qui ouvre, mais certains sont à base de gaz empoisonné, de projection d'acide ou même de sorts de zone. Il est arrivé à plus d'un groupe d'aventuriers de survivre à un affrontement avec des monstres d'épouvante... et tout ça pour mourir au pied d'un coffre au trésor piégé !

Ouvrir un conteneur pour la première fois, ou encore piller un corps, peut prendre un certain temps si l'un de vos suivants décide de prélever sa part du butin. Dans ce cas, un texte flottant apparaîtra autour d'eux pour indiquer ce qu'ils ont pris, et il vous faudra rouvrir le conteneur une seconde fois pour récupérer le reste du butin.

LA REPUTATION

Au fil du jeu, vous constaterez parfois que certaines des actions entreprises par vos personnages ont conduit le groupe à acquérir une réputation. La réputation d'un groupe se répand comme une traînée de poudre, et certains PNJ verront leur réaction vis-à-vis du groupe changer (en bien ou en mal) en fonction de cette réputation. Quand un tel fait se produit, il est consigné dans le Carnet de route (voir page 14). La nouvelle entrée explique les effets de la réputation : quelques groupes d'individus sont concernés, et dans quel sens leur réaction est modifiée. Une fois acquise, une réputation ne peut pas être enlevée.

AJOUTER ET RETIRER DES PERSONNAGES JOUEURS

Pour ajouter des personnages joueurs à votre groupe ou en retirer, allez à l'auberge de la Bonne Hôtesse à Hommlet ou à l'hôtel « Au Bord de l'eau » à Nulb. Près de l'entrée et du tenancier se trouve un livre spécial. Cliquer sur celui-ci



fait apparaître une interface qui permet d'ajouter ou retirer des PJ au groupe, similaire à celle du début du jeu, lors de sa création. Vous pouvez ajouter des personnages existants, en créer de nouveaux et retirer des membres du groupe actuel. Mais attention, dans ce dernier cas, le personnage est effacé. Vous perdrez du même coup tous les objets en sa possession, aussi n'oubliez pas de transférer les objets du PJ voué à disparaître à d'autres PJ avant de lui faire quitter le groupe.

SUIVANTS

Les suivants sont des personnages non joueurs qui intègrent le groupe suite à une phase de dialogue (par opposition avec les compagnons animaux, qui sont invoqués). Certains sont volontaires ; pour d'autres, il vous faudra user de diverses compétences comme Diplomatie ou Intimidation. La décision d'un PNJ de rejoindre ou non le groupe peut dépendre de sa réaction, de l'alignement du groupe, de sa taille ou même de la présence en son sein de certains autres suivants. Si un PNJ accepte d'intégrer le groupe, il indiquera toujours quelle part du butin il espère toucher. Certains PNJ demandent une part infime ou nulle des trésors trouvés, alors que d'autres ont des exigences astronomiques. Prenez garde à ce qu'ils demandent, car ils prélèveront automatiquement leur part dès que vous ouvrez un coffre ou pillez un cadavre.

Les suivants sont contrôlés par vos soins en combat et hors combat, mais ils accomplissent certaines choses de façon autonome. Ils peuvent décider de vendre certains objets en leur possession quand vous faites affaire avec un marchand, et de quitter le groupe quand leurs objectifs personnels ont été remplis. Certains vous préviendront à l'avance que des conditions précises leur feront quitter le groupe à un moment donné, d'autres vous le diront au dernier moment.

Comme faire un clic gauche sur un membre du groupe le sélectionne, il faut leur parler via le menu radial. N'hésitez pas à le faire de temps en temps, ils peuvent vous faire part d'informations nouvelles. Vous devez également leur parler si vous voulez qu'ils quittent le groupe. Certains refusent d'être laissés à eux-mêmes n'importe où. Ils peuvent exiger d'être reconduits jusqu'au village le plus proche. Bien entendu, il est possible de se séparer d'un suivant quand il est mort. Une icône apparaît à cette fin sur le portrait des suivants morts.

Les suivants ne divulguent pas grand-chose sur eux-mêmes via l'écran d'inventaire, et vous ne pouvez pas manipuler leur inventaire via cette interface. En outre, certains suivants peuvent mentir sur ce qu'ils savent faire, dans un sens ou dans l'autre : les uns possèdent des talents cachés, les autres prétendent être des experts dans des compétences qui leur sont inconnues !

Les suivants reçoivent une part entière de l'expérience découlant des quêtes et des combats, comme un PJ. S'ils ont assez d'expérience, ils gèrent eux-mêmes leur montée de niveau.

Note : bien qu'ils ne perçoivent pas d'expérience, compagnons animaux et monstres invoqués deviennent plus puissants lorsque leur maître gagne des niveaux.

LA MAGIE

Jeter des sorts est un aspect important de nombre de classes de personnage, et pour les Magiciens et Ensorceleurs, c'est même la quintessence de leur pouvoir. Dans cette section, vous découvrirez en détail comment fonctionnent les sorts, comment on les sélectionne, comment ils sont lancés et quels sont leurs effets. En outre, il convient de bien distinguer les deux types de magie que sont la magie divine et la magie profane.

JETER DES SORTS

Jeter des sorts peut s'effectuer pendant un combat ou en dehors, mais certains sorts, qui sont considérés comme offensifs, déclenchent automatiquement une phase de combat s'ils sont lancés sur une créature qui survit à ses effets, ou si ses alliés sont témoins de l'agression.

Les sorts et leur(s) cible(s)

Après avoir sélectionné un sort dans le menu radial, il vous faut choisir une cible. Il peut s'agir selon le sort d'une créature, d'un lieu ou d'une zone d'effet. Certains sorts peuvent même avoir plusieurs cibles, comme Projectile magique. Dans ce dernier cas, le curseur vous indique le nombre restant de cibles à choisir avant d'opérer le lancement du sort proprement dit. Certains sorts, comme Eclair multiple, ont un nombre variable de cibles, auquel cas il vous faudra déterminer les cibles puis presser la barre d'espace pour initier le lancement du sort. Enfin, d'autres sorts comme Bénédiction cible le PJ qui le lance et ses alliés, et ce de façon automatique : aucune sélection de cible n'est nécessaire.

Jeter un sort nécessite souvent une action simple, mais parfois davantage de temps, aussi est-il préférable de jeter un œil à la description des sorts avant de se lancer. Le don de métamagie Incantation rapide (voir page XX) permet de transformer le temps de lancement d'un sort en action libre. Ce manuel contient un descriptif succinct de tous les sorts, triés par classe de PJ. Des descriptions plus détaillées se retrouvent dans le jeu, et sont accessibles via le système d'aide inclus (voir page 16).

Composantes

Chaque sort se lance via un système de diverses composantes, qui représentent ce qu'un PJ doit faire ou posséder pour le lancer. Il existe quatre types de composantes dans le jeu :

- **Verbale** : la formule du sort doit être prononcée à voix haute, sauf si le PJ recourt au don Incantation silencieuse.
- **Gestuelle** : le PJ doit accomplir des mouvements cabalistiques, et lancer un sort doté de cette composante peut échouer si le PJ porte certains types d'armure (voir à Armures en page XX). Le don de métamagie Incantation statique permet là aussi de se passer de composante gestuelle.
- **Matérielle** : diverses substances sont requises pour lancer certains sorts. Si celles-ci ont un coût négligeable (moins de 100 pièces d'or), le moteur du jeu considère que le PJ les a en sa possession. Si le coût des composantes est plus élevé, le jeu déduit automatiquement la somme correspondante du trésor

amassé par le groupe. Si le groupe n'a pas la somme requise, il est impossible de lancer le sort.

- **PX** : il existe des sorts qui puisent dans l'énergie vitale de celui ou celle qui les lance, ce qui induit une perte de points d'expérience (PX). Si le coût en PX a pour conséquence de faire perdre un niveau au PJ concerné, le sort ne peut être lancé.

Résistance à la magie

Certaines créatures possèdent une résistance à la magie (RM), qui fonctionne comme une Classe d'armure contre les attaques magiques. Pour lancer avec succès un sort contre une créature dotée d'une RM, le PJ doit réussir un jet de niveau de jeteur de sorts (1d20 + le niveau de jeteur de sorts du PJ) dont le résultat est au moins égal à la RM de la créature. Après la réussite à ce jet, la créature a encore l'éventuelle possibilité de réussir son jet de sauvegarde. Si le jet de jeteur de sorts échoue, le sort n'a aucun effet sur la créature.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts entraînent le tirage d'un jet de sauvegarde, dont la réussite éventuelle permet au sujet d'éviter tout ou partie de ses effets. Dans le descriptif de chaque sort est indiqué le type de jet de sauvegarde : Vigueur, Réflexes ou Volonté. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de la caractéristique concernée du jeteur du sort (Intelligence pour les Magiciens, Charisme pour les Bardes et les Enorceleurs, et Sagesse pour les lanceurs de sorts divins). Notez que quel que soit le DD, un 1 naturel sur le dé entraîne toujours un échec, et un 20 naturel toujours une réussite.

En cas de réussite au jet de sauvegarde, l'effet du sort est soit nul, soit partiel, selon le descriptif du sort. En cas d'échec, le sort fonctionne pleinement.

Effet

Après le lancement d'un sort sur un PJ, un ou plusieurs états peuvent l'affecter et apparaître sur son portrait ou sur le bord du portrait. Ces états persistent jusqu'à dissipation du sort, ou jusqu'à ce que sa durée ait expiré. Si deux sorts provoquent le même état, ces effets ne sont pas cumulatifs, mais seul le bonus ou malus le plus élevé prend effet.

Durée

Tous les sorts ont une durée donnée, qui correspond au temps durant lequel le sort fait effet, bien que certains effets puissent perdurer par la suite. Cette durée est la plupart du temps mesurée en minutes ou en heures, mais parfois aussi en rounds de combat, soit des tranches de six secondes qui défilent normalement si le sort n'est pas terminé avant la fin d'un combat. Certains sorts sont instantanés mais ont des effets persistants ; c'est notamment le cas de Soins légers et Boule de feu. D'autres enfin sont permanents, et agissent indéfiniment tant qu'ils n'ont pas été dissipés ou déchargés.

La durée d'effet indiquée pour certains sorts est "Concentration". Cela signifie qu'ils durent tant que le PJ qui les a lancés se concentre (mais certains sorts nécessitant une concentration ont également une durée maximum, au terme de laquelle le sort prendra fin de toute façon). Maintenir sa concentration est une action simple. Briser cette concentration répond aux mêmes principes que la rupture de concentration au moment de lancer un sort. Pour plus de détails sur la concentration, voyez la section suivante.

Divers sorts de contact, comme Contact glacial, peuvent être conservés actifs pendant plusieurs rounds et de retenter une attaque. Ces sorts restent potentiellement actifs tant que la limite de charge n'a pas été atteinte, ou jusqu'à ce que le PJ lance un autre sort.

Enfin, certains sorts peuvent être interrompus à volonté, ce qui signifie que le PJ peut quand il le souhaite y mettre un terme. Mettre un terme à un sort est une action simple. Note : le simple de fait de cesser de se concentrer pour maintenir un sort nécessitant de se concentrer y met un terme. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'utiliser une action simple.

Concentration

Si un PJ est interrompu alors qu'il est en train de lancer un sort, soit pas des dégâts reçus ou un sort adverse, il a droit à un jet de Concentration. Dans le cas des dégâts, le DD est de 10 + le nombre de points de dégâts + le niveau du sort lancé. Dans le cas d'une interruption due à un sort, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort adverse + le niveau du sort que lance le PJ. Si le sort adverse ne donne pas droit à un jet de sauvegarde, la valeur applicable est celle du jet de sauvegarde théorique qu'il faudrait réussir s'il y e avait un.

Il est toujours possible de jeter un sort sur la défensive pour éviter d'avoir à effectuer des jets de Concentration lorsqu'on jette un sort.

Contresort

Lorsqu'un jeteur de sorts adverse tente de lancer un sort, il est possible de tenter de perturber son sort par le biais d'un contresort. Pour tenter un contresort, le PJ doit avoir choisi l'option "Se préparer à lancer un contresort" dans le menu radial à son tour de jeu. Quand l'adversaire lance un sort, le PJ effectue un test d'Art de la magie (DD 15 + le niveau du sort) afin d'identifier le sort en cours de lancement. Le jeu vérifie ensuite dans l'ordre suivant si le PJ peut effectuer un contresort via :

1. le même sort
2. un sort opposé (comme Rapidité pour contrer Lenteur)
3. Dissipation de la magie
4. si le PJ a le don Science du contresort, un sort de la même école de niveau supérieur

Le PJ lance automatiquement le contresort. Si la tentative de contresort s'effectue via Dissipation de la magie, elle peut échouer. Dans les autres cas, le contresort fonctionne de façon automatique et les deux sorts s'annulent.

Incantation spontanée

Tous les Prêtres d'alignement bon, et certains prêtres d'alignement neutre, peuvent de façon spontanée transformer leurs sorts préparés en sorts de Soins du même niveau. Inversement, tous les Prêtres d'alignement mauvais et certains Prêtres d'alignement neutre peuvent transformer leurs sorts préparés en sorts de Blessure du même niveau. Les Druides peuvent eux aussi transformer leurs sorts de façon spontanée, mais en sorts de Convocation d'alliés naturels du même niveau.

MAGIE PROFANE

Les sorts de magie profane sont des formules permettant de manipuler directement l'énergie magique. Ils produisent des effets plus spectaculaires que la magie divine, comme des explosions et autres transformations. En revanche, ils pèchent en ce qui concerne les soins. Magiciens, Enorceleurs et Bardes sont recourant à la magie profane.

Parmi ces trois classes de PJ, seul les Magiciens tiennent un Livre de sorts et ont besoin de préparer leurs sorts à l'avance. Avant de dormir, les Magiciens doivent

étudie les sorts qu'ils pourront lancer le lendemain. Le nombre et le type de sorts dépendent du niveau du PJ, et un score élevé d'Intelligence lui permet de bénéficier d'un ou plusieurs sorts en plus chaque jour. En outre, pour lancer un sort d'un niveau donné, un Magicien doit avoir un score d'Intelligence au moins égal à 10 + le niveau du sort.

A chaque fois qu'il gagne un niveau, le Magicien ajoute deux nouveaux sorts à son Livre de sorts. Mais cette collection peut également s'augmenter de parchemins magiques recopiés directement. Pour réussir à recopier un parchemin, le PJ doit effectuer un jet d'Art de la magie dont le DD est égal à 15 + le niveau du sort concerné. Si ce jet réussit, le parchemin est détruit et le sort recopié dans le Livre de sorts. En cas d'échec, le parchemin reste intact, mais toute tentative pour recopier ce sort devra attendre que le PJ ait au moins un rang de plus dans la compétence Art de la magie.

Contrairement aux magiciens, Bardes et Ensorceleurs n'ont pas besoin de préparation et peuvent lancer tous les sorts qu'ils connaissent. En contrepartie, ils bénéficient d'une sélection de sorts nettement plus limitée que celle des magiciens. Enfin, comme tous les jeteurs de sorts, ils ne peuvent lancer qu'un nombre de sorts donné par jour, qui dépend de leur niveau et de leur bonus de Charisme. Pour lancer un sort d'un niveau donné, un Barde ou Ensorceleur doit avoir un score de Charisme au moins égal à 10 + le niveau du sort.

Bardes and Ensorceleurs apprennent de nouveaux sorts à chaque fois qu'ils gagnent un niveau, et c'est leur seule façon d'élargir leur répertoire. N'ayant pas de Livre de sorts, ils ne peuvent pas les y recopier, bien qu'ils puissent utiliser un parchemin normalement.

MAGIE DIVINE

Prêtres, Druides, Paladins et Rôdeurs font appel à la magie divine qui, comme son nom l'indique, tire son énergie d'une source divine. Ces sorts sont souvent moins spectaculaires et destructeurs que ceux de magie profane, mais ils excellent à soigner, et peuvent ramener un mort à la vie.

Comme les Magiciens, les jeteurs de sorts de magie divine doivent préparer leurs sorts à l'avance, à l'issue d'une période de prière et de méditation. Mais contrairement aux Magiciens, les pratiquants de la magie divine ont accès à tous les sorts du ou des niveaux auxquels leur classe et leur niveau de PJ leur donnent accès. En outre, les Prêtres accèdent à une liste de sorts spécifique liée à leurs domaines. Comme tous les jeteurs de sorts, ils ne peuvent jeter qu'un nombre limité de sorts par jour. Cette limite est fondée sur le niveau de PJ, mais il est à noter qu'un score élevé en Sagesse leur donne droit à quelques sorts supplémentaires chaque jour. Enfin, pour lancer un sort divin, il faut posséder un score de Sagesse supérieur ou égal à 10 + le niveau du sort.

ECOLES DE MAGIE

Presque tous les sorts appartiennent à l'une des huit écoles de magie, les quelques autres (appelés sorts universels) ne se rattachant à aucune école. Les huit écoles sont décrites ci-après.

Abjuration

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, nuisent aux intrus, quant elles ne renvoient pas purement et simplement les créatures extraplanaires dans leur plan natal. Cette école comprend entre autres Protection contre le Mal, Dissipation de la magie et Répulsif.

Divination

Les sorts de Divination permettent de retrouver des secrets oubliés, de prédire l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs. Cette école comprend entre autres Identification, Détection de pensée, Clairaudience/clairvoyance et Vision lucide.

Enchantement

Les Enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement. Cette école comprend entre autres Charme-personne et Suggestion.

Evocation

Les sort de cette école manipulent l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir l'effet escompté : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils produisent des dégâts importants. Projectile magique, Boule de feu et Eclair comptent parmi les sorts d'évocation les plus usités.

Illusion

Les Illusions trompent les sens. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. L'illusion typique est bien entendu Invisibilité.

Invocation

Il existe cinq sortes d'invocations différentes : la convocation fait apparaître des objets, des créatures ou des formes d'énergie ; l'appel fait venir des entités originaires d'un autre plan d'existence ; la guérison permet de soigner ; la téléportation transporte créatures ou objets sur de grandes distances, et enfin la création génère instantanément objets ou effets. Les créatures convoquées obéissent généralement, mais pas toujours, aux ordres du PJ. Les sorts typiques de cette école comprennent les sort de Convocation de monstres, les Soins divers, Rappel à la vie, Téléportation et Mur de fer.

Nécromancie

Les sorts de Nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants. Citons notamment Effroi et Animation des morts.

Transmutation

Les sorts de Transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition. Ils incluent Agrandissement et Réduction.

Lors de la phase de création de personnage, il est possible de faire d'un magicien un spécialiste d'une école de magie donnée. Le spécialiste peut alors préparer chaque jour un sort supplémentaire de cette école par niveau de sort disponible, et il bénéficie en outre d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie relatifs à l'école considérée. En contrepartie, le magicien spécialisé doit choisir deux autres écoles de magie qui lui seront intégralement interdites. Il ne pourra apprendre aucun sort en dépendant, et pas davantage utiliser parchemins ou baguettes reproduisant l'effet de ces sorts.

Il y a une exception à la règle de spécialisation précitée : aucun magicien ne peut s'interdire l'accès à l'école de divination, et s'il choisit de se spécialiser dans cette école, il ne s'interdira qu'une seule autre école de magie au lieu de deux.

ΣORTΣ

Cette section détaille les sorts, qui sont classés par classe de PJ et par niveau. Les sorts suivis d'une astérisque (*) sont ceux qui sont apparus dans la version 3.5 de D&D. Les informations de la liste ci-après sont un condensé de ce que vous trouverez dans Manuel des Joueurs de D&D 3.5 (Livre de règles I). Plus d'informations sur ces sorts se retrouvent dans le jeu ou dans le Manuel des Joueurs. Dans l'optique du présent manuel, nous avons regroupé les sorts par classe de PJ et inclus les infos suivantes : niveau du sort, école, branche (par exemple coercition) et registre (mental, Feu, etc.), puis description du sort. Si nécessaire, la composante matérielle est également indiquée.

SORTS DE BARDE

Sorts de barde de niveau 0

Détection de la magie (Divination) : détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.

Hébètement (Enchantement (coercition)) [mental] : fait perdre sa prochaine action à une créature humanoïde de 4 DV ou moins.

Illumination (Evocation) [lumière] : génère une vive lumière qui éblouit une créature (-1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie (Divination) : permet de déchiffrer les parchemins magiques.

Ouverture/fermeture (Transmutation) : ouvre ou ferme portes et coffres. N'ouvre pas les portes verrouillées magiquement.

Résistance (Abjuration) : confère +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts de barde de niveau 1

Charme-personne (Enchantement (charme)) [mental] : la créature humanoïde ciblée devient l'amie du PJ.

Confusion partielle* (Enchantement (coercition)) [mental] : la créature ciblée se comporte bizarrement pendant un round.

Convocation de monstres I (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Détection des passages secrets (Divination) : révèle les passages secrets dans un rayon de 20 m.

Fou rire de Tasha (Enchantement (coercition)) [mental] : La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau, incapable de cesser de rire.

Frayeur (Nécromancie) [mental, terreur] : une créature de 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds. Frayeur contre Regain d'assurance et en annule les effets.

Graisse (Invocation (création)) : recouvre une zone d'une couche glissante. Les créatures se trouvant dans la zone au moment de l'incantation tombent si elles ratent leur jet de Réflexes.

Identification (Divination) : révèle les propriétés d'un objet magique de votre inventaire. Chaque Identification coûte 100 po.

Regain d'assurance (Abjuration) : dissipe la terreur et confère un bonus de +4

aux jets de terreur pendant 10 min. Regain d'assurance contre Frayeur et en annule les effets.

Repli expéditif (Transmutation) : augmente la vitesse de déplacement du sujet de 10 m. (Ce bonus est considéré comme un bonus d'enchantement).

Soins légers (Invocation (guérison)) : rend 1d8 +1/niveau (maximum +5) pv à la cible. Fait des dégâts aux morts-vivants.

Sommeil (Enchantement (coercition)) [mental] : endort 4 DV de créatures. Sommeil est sans effet sur les créatures inconscientes, les créatures artificielles et les morts-vivants.

Sorts de barde de niveau 2

Apaisement des émotions (Enchantement (coercition)) [mental] : calme les créatures, annule les effets de leurs émotions (positifs comme négatifs). Supprime la terreur, les bonus de moral et la confusion.

Cacophonie (Invocation (création)) : inflige 1d8 points de dégâts de son aux créatures dans la zone.

Cécité/surdité (Nécromancie) : rend le sujet aveugle et sourd.

Convocation de monstres II (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Effroi (Nécromancie) [terreur, mental] : effraie les créatures ciblées ayant moins de 6 DV.

Flou (Illusion (hallucination)) : les attaques sur le sujet ont 20% de chances de rater leur cible. Détection de l'invisibilité ne contrecarre pas les effets de Flou, contrairement à Vision lucide.

Fracassement (Evocation (son)) : génère des vibrations sonores qui font des dégâts aux élémentaires de terre.

Grâce féline (Transmutation) : confère 4 points de Dextérité à la cible pendant 1 min/niv.

Hébètement de monstre* (Enchantement (coercition)) [mental] : fait perdre sa prochaine action à une créature vivante de 6 DV ou moins.

Hypnose des animaux (Enchantement (coercition)) [mental, son] : fascine 2d6 DV d'animaux.

Héroïsme* (Enchantement (Coercition)) [mental] : la cible gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et de compétence.

Image miroir (Illusion (chimère)) : crée des doubles illusoire du PJ (1d4 doubles + 1 par 3 niveaux, maximum 8).

Immobilisation de personne (Enchantement (coercition)) [mental] : l'humanoïde ciblé est paralysé pendant 1 round/niveau.

Invisibilité (Illusion) : le sujet devient invisible pendant 1 min/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Nuée grouillante (Invocation (convocation)) : invoque une nuée de créatures à choisir parmi celles disponibles dans le menu radial.

Poussière scintillante (Invocation (création)) : aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Rage (Enchantement (coercition)) [mental] : le sujet gagne +2 en Force et en Constitution, +1 aux jets de Volonté et subit un malus de -2 à la CA.

Ralentissement du poison (Invocation) : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Ruse du renard* (Transmutation) : confère 4 points d'Intelligence à la cible pendant 1 min/niv.

Silence (Illusion (hallucination)) : étouffe tout bruit dans un rayon de 6 m, ou oblige la créature ciblée à rester silencieuse.

Soins modérés (Invocation (guérison)) : rend 2d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

Splendeur de l'aigle* (Transmutation) : confère 4 points de Charisme à la cible pendant 1 min/niv.

Suggestion (Enchantement (coercition)) [mental, langage] : force la cible à accomplir un acte décidé par le joueur ; le sujet devient un PNJ contrôlable.

Sorts de barde de niveau 3

Charme-monstre (Enchantement (charme)) [mental] : le monstre ciblé croit qu'il est l'allié du PJ.

Clairaudience/clairvoyance (Divination (scrutation)) : crée un œil ou une oreille invisible à un endroit donné, qui vous permet de voir ou d'entendre comme si vous y étiez.

Clignotement (Transmutation) : le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

Confusion (Enchantement (coercition)) [mental] : le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

Convocation de monstres III (Invocation (Convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Délivrance des malédictions (Abjuration) : libère un objet ou un individu d'une malédiction. Délivrance des malédictions contre Malédiction et en annule les effets.

Désespoir foudroyant* (Enchantement (coercition)) [mental] : le sujet subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux divers tests. Désespoir foudroyant contre Espoir et en annule les effets.

Détection de l'invisibilité (Divination) : le PJ voit les objets et êtres invisibles dans son champ de vision comme s'ils étaient visibles.

Dissipation de la magie (Abjuration) : annule sorts et effets magiques.

Espoir* (Enchantement (coercition)) [mental] : les créatures affectées gagnent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, tests de compétence, jets d'attaque et de dégâts. Espoir contre Désespoir foudroyant et en annule les effets.

Etat gazeux (Transmutation) : le sujet devient translucide, intangible et bénéficie d'une réduction des dégâts, sauf contre les dégâts magiques.

Lenteur (Transmutation) : un sujet par niveau est ralenti (une action par round,

malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque et de Réflexes). Lenteur contre Rapidité et en annule les effets.

Rapidité (Transmutation) : une créature par niveau se déplace plus vite et gagne +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes (bonus d'esquive).

Soins importants (Invocation (guérison)) : rend 3d8 +1/niveau (maximum +10) à la cible.

Sommeil profond* (Enchantement (coercition)) [mental] : endort 10 DV de créatures. Sommeil profond est sans effet sur les créatures inconscientes, les créatures artificielles et les morts-vivants.

Sphère d'invisibilité (Illusion (hallucination)) : toutes les créatures dans un rayon de 3 m autour de la cible deviennent invisibles.

Terreur (Nécromancie) [terreur, mental] : fait fuir les créatures dans la zone d'effet pendant 1 round/niveau.

Sorts de barde de niveau 4

Annulation d'enchantement (Abjuration) : libère la cible des enchantements, altérations, malédictions et de la pétrification.

Convocation de monstres IV (Invocation (Convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Cri (Evocation (son)) : assourdit les créatures dans le cône d'effet et leur inflige 5d6 de dégâts sonores. Cri ne peut pénétrer dans une zone affectée par le sort Silence.

Domination (Enchantement (coercition)) [mental] : contrôle télépathique de l'humanoïde ciblé.

Immobilisation de monstre (Enchantement (coercition)) [mental] : paralyse une créature pendant 1 round/niveau.

Invisibilité suprême (Illusion (hallucination)) : comme invisibilité, mais le sujet reste invisible quand il attaque.

Liberté de mouvement (Abjuration) : la cible bouge normalement malgré les entraves.

Neutralisation du poison (Invocation (guérison)) : le sujet est immunisé au poison et son organisme est purgé des empoisonnements antérieurs.

Porte dimensionnelle (Invocation) [téléportation] : permet au PJ ou à une créature ciblée de se téléporter n'importe où sur la carte actuelle du TdME.

Répulsif (Abjuration) : une barrière invisible repousse les insectes et autre vermine.

Soins intensifs (Invocation (guérison)) : rend 4d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

SORTS DE DRUIDE

Sorts de druide de niveau 0

Assistance divine (Divination) : le sujet gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Détection de la magie (Divination) : détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.

Illumination (Evocation) [lumière] : génère une vive lumière qui éblouit une créature (-1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie (Divination) : permet de déchiffrer les parchemins magiques.

Résistance (Abjuration) : confère +1 aux jets de sauvegarde.

Soins superficiels (Invocation (guérison)) : rend 1 pv à la cible.

Stimulant (Transmutation) : le sujet gagne un pv temporaire.

Sorts de druide de niveau 1

Apaisement des animaux (Enchantement (coercition)) [mental] : calme 2d4 + niveau DV d'animaux.

Baie nourricière (Transmutation) : invoque 2d4 baies dans votre inventaire, chacune guérissant un pv.

Brume de dissimulation (Invocation (création)) : le PJ est entouré de brouillard ; il limite la vision à 1,5 m et les créatures bénéficient de divers degrés de camouflage.

Charme-animal (Enchantement (charme) [mental] : la créature de tout type ou toute taille considère le PJ comme un allié.

Convocation d'alliés naturels I (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Enchevêtrement (Transmutation) : la végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

Endurance aux énergies destructives* (Abjuration) : offre une protection limitée contre, au choix : l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou les dégâts de son.

Flammes (Evocation (Feu)) : 1d6 points de dégâts +1/niveau, au contact ou à distance.

Gourdin magique (Transmutation) : transforme un bâton en arme +1 faisant 1d10 points de dégâts pendant 1 min/niveau.

Grand pas* (Transmutation) : augmente de 3 m la vitesse du PJ.

Invisibilité pour les animaux* (Abjuration) : un sujet par niveau est invisible pour les animaux.

Lueur féérique (Evocation (lumière)) : illumine le sujet et annule les effets de Flou, du camouflage, etc.

Morsure magique (Transmutation) : une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts.

Pierre magique (Transmutation) : trois pierres gagnent +1 à l'attaque et font 1d6 +1 points de dégâts.

Soins légers (Invocation (guérison)) : rend 1d8 +1/niveau (maximum +5) pv à la cible. Fait des dégâts aux morts-vivants.

Sorts de druide de niveau 2

Bourrasque (Evocation) [Air] : emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Convocation d'alliés naturels II (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Endurance de l'ours* (Transmutation) : confère 4 points de Constitution à la

cible pendant 1 min/niv.

Force de taureau (Transmutation) : confère 4 points de Force à la cible pendant 1 min/niv.

Forme d'arbre (Transmutation) : transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau, et lui confère un bonus d'armure naturelle de +10.

Grâce féline (Transmutation) : confère 4 points de Dextérité à la cible pendant 1 min/niv.

Hypnose des animaux (Enchantement (coercition)) [mental, son] : fascine 2d6 DV d'animaux.

Immobilisation d'animal (Enchantement (coercition)) [mental] : paralyse un animal pendant 1 round/niveau.

Métal brûlant (Transmutation) [Feu] : la créature ciblée portant une armure métallique subit des dégâts de feu, ainsi que quiconque la touche.

Métal gelé (Transmutation) : la créature ciblée portant une armure métallique subit des dégâts de froid.

Nappe de brouillard (Invocation (création)) : un brouillard masque toute visibilité à 1,5 m.

Nuée grouillante (Invocation (convocation)) : invoque une nuée d'animaux du type choisi dans le menu radial proposé.

Peau d'écorce (Transmutation) : confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Ralentissement du poison (Invocation) : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Ramollissement de la terre et de la pierre (Transmutation (Terre)) : transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.

Réduction d'animal* (Transmutation) : réduit de moitié la taille d'une créature.

Résistance aux énergies destructives* (Abjuration) : le sujet ignore 10 (ou plus) points de dégâts par attaque d'une forme d'énergie spécifiée.

Restauration partielle (Invocation (guérison)) : dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique temporairement perdus.

Sagesse du hibou* (Transmutation) : confère 4 points de Sagesse à la cible pendant 1 min/niv.

Sorts de druide de niveau 3

Appel de la foudre (Evocation) : appelle des éclairs qui tombent du ciel et infligent 3d6 points de dégâts chacun.

Contagion (Nécromancie) [Mal] : infecte la cible avec une maladie de votre choix.

Convocation d'alliés naturels III (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Croissance d'épines (Transmutation) : les créatures dans la zone subissent 1d4 points de dégâts, Lenteur possible.

Domination d'animal (Enchantement (coercition)) [mental] : l'animal ciblé, sous l'effet de l'enchantement, devient un membre de votre groupe.

Empoisonnement (Nécromancie) : le sujet perd 1d10 points de Constitution, idem une minute plus tard.

Extinction des feux* (Transmutation) : éteint les feux non magiques ou un objet magique.

Fusion dans la pierre (Transmutation) [Terre] : le PJ et son équipement entrent dans la pierre. Il ne peut agir et ne subit aucun dégât.

Guérison des maladies (Invocation (guérison)) : soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Tue également les parasites, comme le limon vert et d'autres.

Morsure magique suprême (Transmutation) : une arme naturelle de la créature ciblée gagne +1 par trois niveaux (maximum +3) à l'attaque et aux dégâts.

Mur de vent (Evocation) [Air] : détourne projectiles et créatures de taille modeste. Dans TdME, le rayon de Mur de vent est d'un m par niveau (maximum 10 m).

Neutralisation du poison (Invocation (guérison)) : le sujet est immunisé au poison et son organisme est purgé des empoisonnements antérieurs.

Protection contre les énergies destructives* (Abjuration) : absorbe 12 points de dégâts par niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Soins modérés (Invocation (Guérison)) : rend 2d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

Tempête de neige (Invocation (création)) [Froid] : réduit la visibilité et divise par deux la vitesse de déplacement des créatures.

Sorts de druide de niveau 4

Colonne de feu (Evocation) [Feu] : feu divin qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de jeteur de sorts (maximum 10d6).

Convocation d'alliés naturels IV (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Dissipation de la magie (Abjuration) : annule sorts et effets magiques.

Flétrissement végétal* (Nécromancie) : flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts par niveau à une créature végétale.

Liberté de mouvement (Abjuration) : la cible bouge normalement malgré les entraves.

Pierres acérées (Transmutation) [Terre] : les créatures dans la zone subissent 1d8 points de dégâts, Lenteur possible.

Soins importants (Invocation (guérison)) : rend 3d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

Tempête de grêle (Evocation) [Froid] : 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Vermine géante (Transmutation) : invoque un monstre et le place sous le contrôle du groupe.

Sorts de druide de niveau 5

Appel de la tempête (Evocation) [Electricité] : appelle des éclairs qui tombent du ciel et infligent chacun (5d6 points de dégâts).

Convocation d'alliés naturels V (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Croissance animale (Transmutation) : double la taille d'un animal par deux niveaux.

Peau de pierre (Abjuration) : le sujet ignore les 10 premiers points de dégâts de chaque attaque. Composante matérielle : du granit et pour 250 po de poudre de diamant éparpillée sur la peau de la cible.

Protection contre la mort (Nécromancie) : immunise contre les sorts de mort et les effets de l'énergie négative.

Soins intensifs (Invocation (guérison)) rend 4d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN

Sorts d'ensorceleur ou de magicien de niveau 0 (tours de magie)

Aspersion acide (Création) [acide] : 1d3 points de dégâts d'acide.

Destruction de mort-vivant (Nécromancie) : 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Détection de la magie (Divination) : détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.

Hébètement (Enchantement (coercition)) [mental] : fait perdre sa prochaine action à une créature humanoïde de 4 DV ou moins.

Illumination (Evocation) [lumière] : génère une vive lumière qui éblouit une créature (-1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie (Divination) : permet de déchiffrer les parchemins magiques.

Ouverture/fermeture (Transmutation) : ouvre ou ferme portes et coffres. N'ouvre pas les portes verrouillées magiquement.

Rayon de givre (Evocation) [Froid] : rayon infligeant 1d3 points de dégâts.

Résistance (Abjuration) : confère +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts d'ensorceleur ou de magicien de niveau 1

Agrandissement* (Transmutation) : l'humanoïde ciblé passe à la catégorie de taille supérieure.

Arme magique (Transmutation) : confère un bonus de +1 à une arme (attaque et dégâts). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle.

Armure de mage (Invocation (création)) [force] le sujet gagne un bonus d'armure de +4.

Bouclier (Abjuration) [force] : un disque invisible confère un bonus de +4 à la CA, bloque les Projectiles magiques.

Brume de dissimulation (Invocation (création)) : le PJ est entouré de brouillard ; il limite la vision à 1,5 m et les créatures bénéficient de divers degrés de camouflage.

Charme-personne (Enchantement (charme)) [Mental] : la créature humanoïde

ciblée devient l'ami du PJ.

Contact glacial (Nécromancie) : 1 attaque par niveau ; 1d6 points de dégâts, perte possible d'1 point de Force.

Convocation de monstres I (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Coup au but (Divination) : bonus d'intuition de +20 au prochain jet d'attaque.

Décharge électrique (Evocation) [électricité] : inflige au contact 1d6 points de dégâts par niveau, maximum 5d6.

Détection des morts-vivants (Divination) : révèle les morts-vivants à moins de 20 m.

Détection des passages secrets (Divination) : révèle les passages secrets dans un rayon de 20 m.

Endurance aux énergies destructives* (Abjuration) : offre une protection limitée contre, au choix : l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou les dégâts de son.

Frayeur (Nécromancie) [mental, terreur] : une créature de 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds. Frayeur contre Regain d'assurance et en annule les effets.

Graisse (Invocation (création)) : recouvre une zone d'une couche glissante. Les créatures se trouvant dans la zone au moment de l'incantation tombent si elles ratent leur jet de Réflexes.

Identification (Divination) : révèle les propriétés d'un objet magique de votre inventaire. Chaque Identification coûte 100 po.

Projectile magique (Evocation) [force] : 1d4 +1 points de dégâts, +1 projectile par 2 niveaux au-dessus du niveau 1 (5 maximum).

Protection contre la Loi (Abjuration) [Chaos] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures de la Loi, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Bien (Abjuration) [Mal] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Bien, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Chaos (Abjuration) [Loi] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Chaos, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Mal (Abjuration) [Bien] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Mal, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Rayon affaiblissant (Nécromancie) : la cible perd 1d6 points de Force, +1 par deux niveaux.

Réduction* (Transmutation) : la taille de l'humanoïde ciblé diminue de moitié.

Repli expéditif (Transmutation) : augmente la vitesse de déplacement du sujet de 10 m. (Ce bonus est considéré comme un bonus d'enchantement).

Sommeil (Enchantement (coercition)) [mental] : endort 4 DV de créatures.

Sommeil est sans effet sur les créatures inconscientes, les créatures artificielles et les morts-vivants.

Verrouillage (Abjuration) : bloque une porte magiquement.

Sorts d'ensorceleur ou de magicien de niveau 2 _____

Baiser de la goule (Nécromancie) : paralyse la cible dont émane une puanteur qui rend malades les créatures alentour.

Bourrasque (Evocation) [Air] : emporte ou renverse les créatures de taille modeste.

Cécité/surdité (Nécromancie) : rend le sujet aveugle et sourd.

Convocation de monstres II (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Débloccage (Transmutation) : ouvre portes verrouillées, passages secrets et coffres ; défait chaînes et menottes.

Détection de l'invisibilité (Divination) : le PJ voit les objets et êtres invisibles dans son champ de vision comme s'ils étaient visibles.

Effroi (Nécromancie) [terreur, mental] : effraie les créatures ciblées ayant moins de 6 DV.

Endurance de l'ours* (Transmutation) : confère 4 points de Constitution à la cible pendant 1 min/niv.

Flèche acide de Melf (Invocation (création)) [acide] : attaque de contact à distance, 2d4 points de dégâts pendant 1 round +1 round/trois niveaux.

Flou (Illusion (hallucination)) : les attaques sur le sujet ont 20% de chances de rater leur cible. Détection de l'invisibilité ne contrecarre pas les effets de Flou, contrairement à Vision lucide.

Force de taureau (Transmutation) : confère 4 points de Force à la cible pendant 1 min/niv.

Fou rire de Tasha (Enchantement (coercition) [mental]) : La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau, incapable de cesser de rire.

Fracassement (Evocation (son)) : génère des vibrations sonores qui font des dégâts aux élémentaires de terre.

Grâce féline (Transmutation) : confère 4 points de Dextérité à la cible pendant 1 min/niv.

Hébètement de monstre* (Enchantement (coercition) [mental]) : fait perdre sa prochaine action à une créature vivante de 6 DV ou moins.

Image miroir (Illusion (chimère)) : crée des doubles illusoire du PJ (1d4 doubles + 1 par 3 niveaux, maximum 8).

Invisibilité (Illusion) : le sujet devient invisible pendant 1 min/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Nappe de brouillard (Invocation (création)) : un brouillard masque toute visibilité à 1,5 m.

Nuée grouillante (Invocation (convocation)) : invoque une nuée d'animaux du

type choisi dans le menu radial proposé.

Poussière scintillante (Invocation (création)) Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Protection contre les projectiles (Abjuration) : immunise contre la plupart des attaques à distance.

Résistance aux énergies destructives* (Abjuration) : le sujet ignore 10 (ou plus) points de dégâts par attaque d'une forme d'énergie spécifiée.

Ruse du renard* (Transmutation) : confère 4 points d'Intelligence à la cible pendant 1 min/niv.

Sagesse du hibou* (Transmutation) : confère 4 points de Sagesse à la cible pendant 1 min/niv.

Simulacre de vie* (Nécromancie) : le PJ gagne 1d10 pv temporaires, +1/niveau (maximum +10).

Splendeur de l'aigle* (Transmutation) : confère 4 points de Charisme à la cible pendant 1 min/niv.

Toile d'araignée (Invocation (création)) : toiles gluantes sur 6 m de rayon.

Sorts d'ensorceleur ou de magicien de niveau 3

Affûtage (Transmutation) : double les probabilités de critique d'une arme.

Arme magique supérieure (Transmutation) : +1 tous les 4 niveaux (maxi +2).

Baiser du vampire (Nécromancie) : 1d6 points de dégâts par 2 niveaux, récupérés sous forme de pv temporaires par le PJ.

Boule de feu (Evocation) [Feu] : 1d6 points de dégâts par niveau dans un rayon de 6 m.

Cercle magique contre la Loi (Abjuration) [Chaos] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Cercle magique contre le Bien (Abjuration) [Mal] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Cercle magique contre le Chaos (Abjuration) [Loi] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Cercle magique contre le Mal (Abjuration) [Bien] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Clignotement (Transmutation) : le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.

Clairaudience/clairvoyance (Divination (scrutation)) : crée un oeil ou une oreille invisible à un endroit donné, qui vous permet de voir ou d'entendre comme si vous y étiez.

Convocation de monstres III (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Déplacement (Illusion (hallucination)) : chaque attaque sur le sujet a 50% de chances de rater sa cible.

Dissipation de la magie (Abjuration) : annule sorts et effets magiques.

Eclair (Evocation) [électricité] : 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.

Etat gazeux (Transmutation) : le sujet devient translucide, intangible et bénéficie d'une réduction des dégâts, sauf contre les dégâts magiques.

Héroïsme* (Enchantement (coercition)) [mental] : la cible gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et de compétence.

Immobilisation de morts-vivants (Nécromancie) : immobilise les morts-vivants pendant 1 round/niveau.

Immobilisation de personne (Enchantement (coercition)) [mental] : l'humanoïde ciblé est paralysé pendant 1 round/niveau.

Lenteur (Transmutation) : un sujet par niveau est ralenti (une action par round, malus de -1 à la CA, aux jets d'attaque et de Réflexes). Lenteur contre Rapidité et en annule les effets.

Mur de vent (Evocation) [Air] : détourne projectiles et créatures de taille modeste. Dans TdME, le rayon de Mur de vent est d'un m par niveau (maximum 10 m).

Nuage nauséabond (Invocation (création)) : nuage de vapeurs nocives, 1 round/niveau.

Protection contre les énergies destructives* (Abjuration) : absorbe 12 points de dégâts par niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Rage (Enchantement (Coercition)) [mental] : le sujet gagne +2 en Force et en Constitution, +1 aux jets de Volonté et subit un malus de -2 à la CA.

Rapidité (Transmutation) : une créature par niveau se déplace plus vite et gagne +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes (bonus d'esquive).

Sommeil profond* (Enchantement (coercition)) [mental] : endort 10 DV de créatures. Sommeil profond est sans effet sur les créatures inconscientes, les créatures artificielles et les morts-vivants.

Sphère d'invisibilité (Illusion (hallucination)) : toutes les créatures dans un rayon de 3 m autour de la cible deviennent invisibles.

Suggestion (Enchantement (coercition)) [mental, langage] : force la cible à accomplir un acte décidé par le joueur ; le sujet devient un PNJ contrôlable.

Tempête de neige (Invocation (création)) [Froid] : réduit la visibilité et divise par deux la vitesse de déplacement des créatures.

Sorts d'ensorceleur ou de magicien de niveau 4

Ancre dimensionnelle (Abjuration) : empêche tout déplacement extradimensionnel.

Animation des morts (Nécromancie) [Mal] : crée un zombi ou un squelette à partir du cadavre d'un adversaire.

Assassin imaginaire (Illusion (fantasme)) [terreur, mental] : illusion effrayante qui tue la cible ou lui inflige 3d6 points de dégâts.

Brouillard dense (Invocation (création)) : réduit la visibilité, ralentit à 1,5 m le déplacement et confère un malus de -2 (attaque et dégâts).

Charme-monstre (Enchantement (charme)) [mental] : le monstre ciblé croit qu'il est l'allié du PJ.

Confusion (Enchantement (coercition)) [mental] : le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.

Contagion (Nécromancie) [Mal] : infecte la cible avec une maladie de votre choix.

Cri (Evocation (son)) : assourdit les créatures dans le cône d'effet et leur inflige 5d6 de dégâts sonores. Cri ne peut pénétrer dans une zone affectée par le sort Silence.

Délivrance des malédictions (Abjuration) : libère un objet ou une individu d'une malédiction. Délivrance des malédictions contre Malédiction et en annule les effets.

Désespoir foudroyant* (Enchantement (coercition)) [mental] : le sujet subit un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et aux divers tests. Désespoir foudroyant contre Espoir et en annule les effets.

Globe d'invulnérabilité partielle (Abjuration) : bloque les sorts de niveau 1 à 3.

Invisibilité suprême (Illusion (Hallucination)) : comme invisibilité, mais le sujet reste invisible quand il attaque.

Malédiction (Nécromancie) : -6 à une caractéristique, -4 aux attaques, jets de sauvegarde et de compétence, ou 50% de chances de perdre chaque action. Malédiction contre Délivrance des malédictions.

Peau de pierre (Abjuration) : le sujet ignore les 10 premiers points de dégâts de chaque attaque.

Porte dimensionnelle (Invocation) [téléportation] : permet au PJ ou à une créature ciblée de se téléporter n'importe où sur la carte actuelle du TdME.

Sphère d'isolement d'Otiluke (Evocation (force)) : globe de force qui protège mais emprisonne le sujet.

Tempête de grêle (Evocation) [Froid] : 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Terreur (Nécromancie) [terreur, mental] : fait fuir les créatures dans la zone d'effet pendant 1 round/niveau.

Sorts d'ensorceleur ou de magicien de niveau 5

Annulation d'enchantement (Abjuration) : libère la cible des enchantements,

altérations, malédictions et de la pétrification.

Brume mentale (Enchantement (coercition)) [mental] : les sujets dans la nappe de brume subissent un malus de -10 à la Sagesse et aux jets de Volonté.

Brume mortelle (Invocation) : tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4 à 6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles ayant plus de 6 DV perdent des points de Constitution.

Cône de froid (Evocation) [Froid] : 1d6 points de dégâts de froid par niveau.

Croissance animale (Transmutation) : double la taille d'un animal pour deux niveaux.

Débilité (Enchantement (coercition)) [mental] : l'Intelligence et le Charisme de la cible tombent à 1.

Flétrissement végétal* (Nécromancie) : flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts par niveau à une créature végétale.

Immobilisation de monstre (Enchantement (coercition)) [mental] : paralyse une créature pendant 1 round/niveau.

Renvoi (Abjuration) : force une créature à repartir dans son plan natal.

SORTS DE PALADIN**Sorts de paladin de niveau 1**

Arme magique (Transmutation) : confère un bonus de +1 à une arme (attaque et dégâts). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle.

Bénédiction (Enchantement (coercition)) [mental] : les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur. Contre Imprécation et en annule les effets.

Bénédiction de l'eau (Transmutation) [Bien] : imprègne d'énergie positive un récipient contenant de l'eau, en faisant de l'eau bénite directement placée dans votre inventaire. Composante matérielle : 2,5 kg de poussière d'argent (valeur 25 po).

Détection des morts-vivants (Divination) : révèle les morts-vivants à moins de 20 m.

Endurance aux énergies destructives* (Abjuration) : offre une protection limitée contre, au choix : l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou les dégâts de son.

Faveur divine (Evocation) : confère au sujet un bonus de +1/3 niv. (attaques et dégâts).

Lecture de la magie (Divination) : permet de déchiffrer les parchemins magiques.

Protection contre le Chaos (Abjuration) [Loi] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Chaos, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Mal (Abjuration) [Bien] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Mal, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Résistance (Abjuration) : confère +1 aux jets de sauvegarde.

Restauration partielle (Invocation (guérison)) : dissipe les effets magiques affaib-

lissants ou rend 1d4 points de caractéristique temporairement perdus.

Soins légers (Invocation (Guérison)) : rend 1d8 +1/niveau (maximum +5) pv à la cible. Fait des dégâts aux morts-vivants.

Stimulant (Transmutation) : le sujet gagne un pv temporaire.

Sorts de paladin de niveau 2

Délivrance de la paralysie (Invocation (guérison)) : délivre une ou plusieurs créatures des effets paralysants temporaires et sorts associés, comme Baiser de la goule et Lenteur.

Force de taureau (Transmutation) : confère 4 points de Force à la cible pendant 1 min/niv.

Ralentissement du poison (Invocation) : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Résistance aux énergies destructives* (Abjuration) : le sujet ignore 10 (ou plus) points de dégâts par attaque d'une forme d'énergie spécifiée.

Sagesse du hibou* (Transmutation) : confère 4 points de Sagesse à la cible pendant 1 min/niv.

Splendeur de l'aigle* (Transmutation) : confère 4 points de Charisme à la cible pendant 1 min/niv.

SORTS DE PRETRE

Sorts de prêtre de niveau 0

Assistance divine (Divination) : le sujet gagne +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Blessure superficielle (Nécromancie) : attaque de contact, inflige 1 point de dégâts.

Détection de la magie (Divination) : détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.

Lecture de la magie (Divination) : permet de déchiffrer les parchemins magiques.

Résistance (Abjuration) : confère +1 aux jets de sauvegarde.

Soins superficiels (Invocation (guérison)) : rend 1 pv à la cible.

Stimulant (Transmutation) : confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de prêtre de niveau 1

Anathème (Nécromancie) [terreur, mental] : inflige à la cible un malus de -2 à l'attaque, aux dégâts, aux jets de sauvegarde et de compétence.

Arme magique (Transmutation) : confère un bonus de +1 à une arme (attaques et dégâts). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle.

Bénédictio (Enchantement (coercition)) [mental] : les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur. Contre Imprécation et en annule les effets.

Bénédictio de l'eau (Transmutation) [Bien] : imprègne d'énergie positive un récipient contenant de l'eau, en faisant de l'eau bénite directement placée dans votre inventaire. Composante matérielle : 2,5 kg de poussière d'argent (valeur 25 po).

Blessure légère (Nécromancie) : attaque de contact qui inflige 1d8 +1/niveau (max +5) points de dégâts à la cible.

Bouclier de la foi (Abjuration) : aura conférant un bonus de parade de +2 à la CA, voire plus (maximum +3 en raison de la limitation du niveau 10 des PJ dans TdME).

Bouclier entropique (Abjuration) : toutes les attaques à distance dirigées contre le PJ et nécessitant un jet d'attaque ont 20% de chances de rater.

Brume de dissimulation (Invocation (création)) : le PJ est entouré de brouillard ; il limite la vision à 1,5 m et les créatures bénéficient de divers degrés de camouflage.

Convocation de monstres I (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Détection de la Loi / du Chaos / du Bien / du Mal (Divination) : révèle l'aura des créatures, sorts ou objets de l'alignement choisi.

Détection des morts-vivants (Divination) : révèle les morts-vivants à moins de 20 m.

Endurance aux énergies destructives* (Abjuration) : offre une protection limitée contre, au choix : l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou les dégâts de son.

Faveur divine (Evocation) : confère au sujet un bonus de +1/3 niv. (attaques et dégâts).

Frayeur (Nécromancie) [mental, terreur] : une créature de 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds. Frayeur annule les effets de Regain d'assurance.

Imprécation (Enchantement (coercition)) [terreur, mental] : les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Injonction (Enchantement (coercition)) [langage, mental] : la cible obéit du mieux possible à un ordre d'un mot.

Invisibilité pour les morts-vivants* (Abjuration) : les morts-vivants ne détectent pas la présence des créatures protégées.

Malédiction de l'eau (Nécromancie) [Mal] : imprègne d'énergie négative un récipient contenant de l'eau, en faisant de l'eau maudite directement placée dans votre inventaire. Composante matérielle : 2,5 kg de poussière d'argent (valeur 25 po).

Pierre magique (Transmutation) : trois pierres gagnent +1 à l'attaque et font 1d6 +1 points de dégâts.

Protection contre la Loi (Abjuration) [Chaos] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures de la Loi, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Bien (Abjuration) [Mal] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Bien, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Chaos (Abjuration) [Loi] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures du Chaos, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Protection contre le Mal (Abjuration) [Bien] : +2 à la CA et aux jets de sauvegarde

arde contre les créatures du Mal, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et extérieurs.

Regain d'assurance (Abjuration) : dissipe la terreur et confère un bonus de +4 aux jets de terreur pendant 10 min. Regain d'assurance contre Frayeur et en annule les effets.

Sanctuaire (Abjuration) : les adversaires ne peuvent attaquer le PJ, et inversement.

Soins légers (Invocation (guérison)) : rend 1d8 +1/niveau (maximum +5) pv à la cible. Fait des dégâts aux morts-vivants.

Sorts de prêtre de niveau 2

Aide (Enchantement (coercition)) [mental] : +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 +1/niveau (max +10) pv temporaires.

Apaisement des émotions (Enchantement (coercition)) [mental] : calme les créatures, annule les effets de leurs émotions (positifs comme négatifs). Supprime la terreur, les bonus de moral et la confusion.

Arme spirituelle (Evocation (force)) : arme magique attaquant d'elle-même, frappant comme un sort et contrable par Dissipation de la magie uniquement.

Blessure modérée (Nécromancie) : inflige 2d8 +1/niveau (maximum +10) points de dégâts à la cible.

Cacophonie (Invocation (création)) : inflige 1d8 points de dégâts de son aux créatures dans la zone.

Consécration (Evocation) [Bien] : emplit une zone d'énergie positive, ce qui affaiblit les morts-vivants s'y trouvant.

Convocation de monstres II (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Délivrance de la paralysie (Invocation (guérison)) : délivre une ou plusieurs créatures des effets paralysants temporaires et sorts associés, comme Baiser de la goule et Lenteur.

Détection des pièges (Divination) : le PJ repère les pièges comme un Roublard. Note : ne permet en aucun cas de désamorcer les pièges ainsi détectés.

Endurance de l'Ours* (Transmutation) : confère 4 points de Constitution à la cible pendant 1 min/niv.

Force de Taureau (Transmutation) : confère 4 points de Force à la cible pendant 1 min/niv.

Fracassement (Evocation (son)) : génère des vibrations sonores qui font des dégâts aux élémentaires de terre.

Immobilisation de personne (Enchantement (coercition)) [mental] : l'humanoïde ciblé est paralysé pendant 1 round/niveau.

Mise à mort (Nécromancie) [mort, Mal] : achève une créature mourante. Le PJ gagne 1d8 pv temporaires, +2 en Force et un niveau de jeteur de sorts, ce qui améliore l'effet de certains sorts. Durée des bonus : 10 min par DV de la créature achevée.

Profanation (Evocation) [Mal] : emplit une zone d'énergie négative, ce qui renforce les morts-vivants s'y trouvant. Contre Consécration et en annule les effets.

Ralentissement du poison (Invocation) : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Résistance aux énergies destructives* (Abjuration) : le sujet ignore 10 (ou plus) points de dégâts par attaque d'une forme d'énergie spécifiée.

Restauration partielle (Invocation (guérison)) : dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique temporairement perdus.

Sagesse du Hibou* (Transmutation) : confère 4 points de Sagesse à la cible pendant 1 min/niv.

Silence (Illusion (hallucination)) : étouffe tout bruit dans un rayon de 6 m, ou oblige la créature ciblée à rester silencieuse.

Soins modérés (Invocation (guérison)) : rend 2d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

Splendeur de l'Aigle* (Transmutation) : confère 4 points de Charisme à la cible pendant 1 min/niv.

Sorts de prêtre de niveau 3

Animation des morts (Nécromancie) [Mal] : crée un zombi ou un squelette à partir du cadavre d'un adversaire.

Blessure grave (Nécromancie) : inflige 3d8 +1/niveau (maximum +10) points de dégâts à la cible.

Cécité/surdité (Nécromancie) : rend le sujet aveugle et sourd.

Cercle magique contre la Loi (Abjuration) [Chaos] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Cercle magique contre le Bien (Abjuration) [Mal] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Cercle magique contre le Chaos (Abjuration) [Loi] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Cercle magique contre le Mal (Abjuration) [Bien] : comme Protection, mais dans un rayon de 3 m et une durée de 10 min/niv. Peut être lancé sur des créatures alliées (cercle protégeant de l'extérieur) ou sur une créature hostile (qui l'empêche d'en sortir).

Contagion (Nécromancie) [Mal] : infecte la cible avec une maladie de votre choix.

Convocation de monstres III (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Délivrance des malédictions (Abjuration) : libère un objet ou une individu d'une malédiction. Délivrance des malédictions contre Malédiction et en annule les effets.

Dissipation de la magie (Abjuration) : annule sorts et effets magiques.

Fusion dans la pierre (Transmutation) [Terre] : le PJ et son équipement entrent dans la pierre. Il ne peut agir et ne subit aucun dégât.

Guérison de la cécité/surdité (Invocation (guérison)) : guérit la cécité et la surdité, qu'elles soient d'origine naturelle ou magique. Contre les effets de Cécité/surdité et en annule les effets.

Guérison des maladies (Invocation (guérison)) : soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Tue également les parasites, comme le limon vert et d'autres.

Lumière brûlante (Evocation) : rayon qui inflige 1d8 pts de dégâts/2 niveaux (maxi 5d8), voire plus contre les morts-vivants (1d6 par niveau de jeteur de sorts, maxi 10d6).

Malédiction (Nécromancie) : -6 à une caractéristique, -4 aux attaques, jets de sauvegarde et de compétence, ou 50% de chances de perdre chaque action. Malédiction contre Délivrance des malédictions.

Mur de vent (Evocation) [Air] : détourne projectiles et créatures de taille modeste. Dans TdME, le rayon de Mur de vent est d'un m par niveau (maximum 10 m).

Négation de l'invisibilité (Evocation) : dissipe l'invisibilité sur un rayon de 1,5 m/ niv.

Panoplie magique (Transmutation) : armure et bouclier gagnent un bonus d'altération de +1 par 4 niveaux.

Prière (Enchantement (coercition) [mental]) : +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Protection contre les énergies destructives* (Abjuration) : absorbe 12 points de dégâts par niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Soins importants (Invocation (guérison)) : rend 3d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

Sorts de prêtre de niveau 4

Ancre dimensionnelle (Abjuration) : empêche tout déplacement extradimensionnel.

Arme magique supérieure (Transmutation) : +1 tous les 4 niveaux (maxi +2).

Blessure critique (Nécromancie) : inflige 4d8 +1/niveau (maximum +10) points de dégâts à la cible.

Convocation de monstres IV (Invocation (Convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Détection du mensonge (Divination) : révèle les mensonges délibérés.

Empoisonnement (Nécromancie) : le sujet perd 1d10 points de Constitution, idem une minute plus tard.

Liberté de mouvement (Abjuration) : la cible bouge normalement malgré les entraves.

Neutralisation du poison (Invocation (guérison)) : le sujet est immunisé au poison et son organisme est purgé des empoisonnements antérieurs.

Protection contre la mort (Nécromancie) : immunise contre les sorts de mort et les effets de l'énergie négative.

Puissance divine (Evocation) : le PJ gagne un bonus d'altération de +6 en Force et un pv temporaire par niveau de jeteur de sorts.

Renvoi (Abjuration) : force une créature à repartir dans son plan natal.

Répulsif (Abjuration) : une barrière invisible repousse les insectes et autre vermine.

Restauration (Invocation (guérison)) : rend niveaux (px) et points de caractéristique perdus.

Composante matérielle : 100 po de poudre de diamant répandus sur la cible.

Soins intensifs (Invocation (guérison)) rend 4d8 +1/niveau (maximum +10) pv à la cible.

Vermine géante (Transmutation) : invoque un monstre et le place sous le contrôle du groupe.

Sorts de prêtre de niveau 5

Annulation d'enchantement (Abjuration) : libère la cible des enchantements, altérations, malédictions et de la pétrification.

Blessure légère de groupe (Nécromancie) : inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau (maximum +10). Guérit les morts-vivants dans la zone au lieu de les blesser.

Colonne de feu (Evocation) [Feu] : feu divin qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de jeteur de sorts (maximum 10d6).

Convocation de monstres V (Invocation (convocation)) : invoque une créature parmi celles disponibles dans le menu radial.

Exécution (Nécromancie) [mort] : attaque de contact qui tue la cible si elle rate son jet de Vigueur.

Force du colosse (Transmutation) : accroît la taille du PJ (et certaines de ses caractéristiques) et lui confère des bonus de combat.

Rappel à la vie (Invocation (guérison)) : redonne la vie au sujet.

Composante matérielle : 5 000 po de poussière de diamant.

Rejet de la Loi (Abjuration) [Chaos] : le sujet gagne un bonus de +4 contre les attaques des créatures de la Loi.

Rejet du Bien (Abjuration) [Mal] : le sujet gagne un bonus de +4 contre les attaques des créatures du Bien.

Rejet du Chaos (Abjuration) [Loi] : le sujet gagne un bonus de +4 contre les attaques des créatures du Chaos.

Rejet du Mal (Abjuration) [Bien] : le sujet gagne un bonus de +4 contre les attaques des créatures du Mal.

Résistance à la magie (Abjuration) : le sujet gagne une résistance à la magie de 12 + 1 par niveau (maxi +10).

Soins légers de groupe* (Invocation (guérison)) : rend 1d8 +1/niveau (maximum +10) pv à chaque créature sélectionnée. Inflige des dégâts aux morts-vivants

dans la zone au lieu de les soigner.

Vision lucide (Divination) : le sujet voit les choses telles qu'elles sont réellement.

Composante matérielle : un onguent pour les yeux fait de poussière de champignons, de safran et de graisse coûtant 250 po.

Sorts de prêtre par domaine

Domaine de sort	Sorts de domaine par niveau
Air	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brume de dissimulation 2. Mur de vent 3. Etat gazeux 4. Dispel Air 5. Eclair multiple
Bien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protection contre le Mal 2. Aide 3. Cercle magique contre le Mal 4. Châtiment divin 5. Rejet du Mal
Chance	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bouclier entropique 2. Aide 3. Protection contre les énergies destructives 4. Liberté de mouvement 5. Annulation d'enchantement
Chaos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protection contre la Loi 2. Fracasement 3. Cercle magique contre la Loi 4. Marteau du Chaos 5. Rejet de la Loi
Connaissance	<ol style="list-style-type: none"> 1. Détection des passages secrets 2. Détection de l'invisibilité 3. Clairaudience/clairvoyance 4. Détection des mensonges 5. Vision lucide
Destruction	<ol style="list-style-type: none"> 1. Blessure légère 2. Fracasement 3. Contagion 4. Blessure critique 5. Blessure légère de groupe

Duperie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Invisibilité pour les morts-vivants 2. Invisibilité 3. Suggestion 4. Confusion 5. Brume mentale
Eau	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brume de dissimulation 2. Nappe de brouillard 3. Tempête de neige 4. Dispel Water 5. Tempête de grêle
Faune	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apaisement des animaux 2. Immobilisation d'animal 3. Domination d'animal 4. Convocation d'alliés naturels IV 5. Croissance animale
Feu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mains brûlantes 2. Flammes 3. Résistance aux énergies destructives 4. Dispel Fire 5. Bouclier de feu
Flore	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchevêtrement 2. Peau d'écorce 3. Croissance d'épines 4. Contrôle des plantes 5. Flétrissement végétal
Force	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agrandissement 2. Force de taureau 3. Panoplie magique 4. Rage 5. Force du colosse
Guérison	<ol style="list-style-type: none"> 1. Soins légers 2. Soins modérés 3. Soins importants 4. Soins intensifs 5. Soins légers de groupe

Guerre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arme magique 2. Arme spirituelle 3. Panoplie magique 4. Puissance divine 5. Colonne de feu
Loi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protection contre le Chaos 2. Apaisement des émotions 3. Cercle magique contre le Chaos 4. Courroux de l'ordre 5. Rejet du Chaos
Magie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arme magique 2. Identification 3. Dissipation de la magie 4. Globe d'invulnérabilité partielle 5. Résistance à la magie
Mal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Protection contre le Bien 2. Profanation 3. Cercle magique contre le Bien 4. Ténèbres infernales 5. Rejet du Bien
Mort	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frayeur 2. Mise à mort 3. Animation des morts 4. Protection contre la mort 5. Exécution
Protection	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sanctuaire 2. Flou 3. Protection contre les énergies destructives 4. Sphère d'isolement d'Otiluke 5. Résistance à la magie
Soleil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Endurance aux énergies destructives 2. Métal brûlant 3. Lumière brûlante 4. Bouclier de feu 5. Colonne de feu

Terre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pierre magique 2. Ramollissement de la terre et de la pierre 3. Fusion dans la pierre 4. Dispel Earth 5. Peau de pierre
Voyage	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grand pas 2. Endurance de l'ours 3. Rapidité 4. Porte dimensionnelle 5. Téléportation

SORTS DE RODEUR

Sorts de rôdeur de niveau 1

Apaisement des animaux (Enchantement (coercition) [mental] : calme 2d4 + niveau DV d'animaux.

Charme-animal (Enchantement (charme) [mental] : la créature de tout type ou toute taille considère le PJ comme un allié.

Convocation d'alliés naturels I (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Ralentissement du poison (Invocation) : neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Enchevêtrement (Transmutation) : la végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.

Endurance aux énergies destructives* (Abjuration) : offre une protection limitée contre, au choix : l'acide, le froid, l'électricité, le feu ou les dégâts de son.

Grand pas* (Transmutation) : augmente de 3 m la vitesse du PJ.

Invisibilité pour les animaux* (Abjuration) : un sujet par niveau est invisible pour les animaux.

Lecture de la magie (Divination) : permet de déchiffrer les parchemins magiques.

Morsure magique (Transmutation) : une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts.

Résistance aux énergies destructives* (Abjuration) : le sujet ignore 10 (ou plus) points de dégâts par attaque d'une forme d'énergie spécifiée.

Sorts de rôdeur de niveau 2

Convocation d'alliés naturels II (Invocation (convocation)) : permet au PJ d'invoquer une créature au choix dans le menu radial proposé.

Croissance d'épines (Transmutation) : les créatures dans la zone subissent 1d4 points de dégâts, Lenteur possible.

Endurance de l'Ours* (Transmutation) : confère 4 points de Constitution à la cible pendant 1 min/niv.

Grâce féline (Transmutation) : confère 4 points de Dextérité à la cible pendant 1 min/niv.

Immobilisation d'animal (Enchantement (coercition)) [mental] : paralyse un animal pendant 1 round/niveau.

Mur de vent (Evocation) [Air] : détourne projectiles et créatures de taille modeste. Dans TdME, le rayon de Mur de vent est d'1 m par niveau (maximum 10 m).

Peau d'écorce (Transmutation) : confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Protection contre les énergies destructives* (Abjuration) : absorbe 12 points de dégâts par niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Sagesse du Hibou* (Transmutation) : confère 4 points de Sagesse à la cible pendant 1 min/niv.

Soins légers (Invocation (guérison)) : rend 1d8 +1/niveau (maximum +5) pv à la cible. Fait des dégâts aux morts-vivants.

APPENDICE**CONTROLES AU CLAVIER****Général**

Accepter	Entrée
Centrer sur un personnage	Origine ou clic gauche sur son portrait
Sélectionner un personnage	1-8 ou clic gauche sur le personnage
Ajouter au groupe ou ôter du groupe	Maj + clic gauche sur le personnage
Assignation d'un groupe	Ctrl + F1-F8
Appeler un groupe	F1-F8
Pause, menu général, annuler	Echap
Chargement rapide	F9
Sauvegarde rapide	F12
Quitter	Alt + Q
Assigner une touche à l'appel du menu radial	Ctrl + touche
Capture d'écran	Impr écran
Défilement caméra	Touches flèches
Sélectionner tous	`
Surligner les objets utilisables	Tab

Interface

Inventaire	I
Carnet de route	L
Plan local / général	,
Formation	F
Repos	R
Aide	H
Options	O

Combat

Fin de tour	Barre d'espace
Mode combat	C
Mode mouvement	Alt + clic gauche à l'endroit voulu
Incantation spontanée	Maj + clic gauche sur le sort
Points de passage	Alt + clics gauches successifs

Abreviations

Voici la liste des abréviations utilisées dans le présent manuel et au fil du jeu.

Barb	Barbare	
Bard	Barde	
CA	Classe d'armure	Chiffre représentant la faculté d'éviter les coups d'une créature. Le jet d'attaque d'un adversaire doit égaler ou excéder le chiffre de la Classe d'armure de la créature pour toucher celle-ci. CA = 10 + tous les modificateurs afférents (typiquement : bonus d'armure et de bouclier, modificateurs de Dextérité et de taille)
(cac)	Compétence d'autre classe	Compétence qui n'est ni une compétence de classe ni une compétence exclusive. Un PJ peut acheter une compétence d'autres classes au prix d'un point de compétence pour _ rang, alors qu'un point de compétence achète un rang dans une compétence de classe. En outre, le maximum de rangs qu'un PJ peut avoir dans une compétence d'autres classes est égal à la moitié du maximum admis pour une compétence de classe (qui est de 3 + le niveau du PJ). Ce chiffre n'est pas arrondi. Dans TdME, le rôle de MD est assumé par l'ordinateur.
Cha	Charisme	
Con	Constitution	
crit.	Coup critique	Coup touchant une zone vitale et infligeant des dégâts doubles, voire davantage. Pour faire un critique, l'attaquant doit faire un critique potentiel à son dé d'attaque (généralement un 20 naturel) puis relancer l'attaque et réussir un toucher normal contre la CA de sa victime. Les dégâts des critiques sont généralement doublés, ce qui signifie que les dés de dégâts sont tirés deux fois, comme si deux coups avaient porté. (Les dés de dégâts supplémentaires, comme ceux d'une attaque sournoise de Roublard, ne sont tirés qu'une seule fois, et ajoutés au total en fin de calcul.)
DD	Degré de difficulté	Le nombre auquel le PJ doit arriver lors d'un test de compétence ou d'un jet de sauvegarde pour réussir. Le MD a recours aux règles régissant l'utilisation des compétences pour définir le DD requis selon les circonstances.
Dex	Dextérité	
Dru	Druide	
DV	Dés de vie	Un jet de dés dont le résultat indique le nombre de points de vie total d'une créature. Le terme Dé de vie est synonyme de niveau de classe de personnage en ce qui concerne les sorts, objets et effet magiques affectant un certain nombre de DV de créatures.
Ens	Ensorceleur	
Ext	Pouvoir extraordinaire	Pouvoir spécial non magique (en opposition aux pouvoirs magiques ou surnaturels).
For	Force	
FP	Facteur de puissance	Le Facteur de puissance d'un monstre indique qu'un groupe de quatre PJ ou PNJ de niveau équivalent aura du mal à vaincre ledit monstre. Un monstre de FP 5, par exemple (comme le troll ou la gelée ocre) est ainsi censé opposer une résistance non négligeable à un groupe de 4 PJ de niveau 5.

Gue	Guerrier	
Int	Intelligence	
Mag	Pouvoir magique	Pouvoir spécial dont les effets ressemblent à ceux d'un sort. Dans la plupart des cas, un pouvoir magique fonctionne exactement comme le sort homonyme.
Mag	Magicien	
MD	Maître du donjon	Joueur qui incarne les personnages non joueurs, plante le décor de l'aventure pour les autres joueurs et sert d'arbitre.
Moi	Moine	
pa	Pièce d'argent	
pc	Pièce de cuivre	
po	Pièce d'or	
pp	Pièce de platine	
Pal	Paladin	
PJ	Personnage joueur	Personnage contrôlé par un joueur autre que le Maître du donjon (ici l'ordinateur).
PNJ	Personnage non joueur	Personnage contrôlé par le Maître du donjon (ici l'ordinateur) plutôt que par un des joueurs présents lors de la session de jeu
Prê	Prêtre	
pv	Points de vie	Indicateur de la santé d'un personnage ou de l'intégrité d'un objet. Les dégâts reçus font diminuer le total de pv, qui remonte grâce aux soins ou à la récupération naturelle. Le total de pv d'un personnage augmente de façon permanente à chaque fois qu'il gagne un niveau ou des points de Constitution permanents, et de façon temporaire grâce à différents sorts, pouvoirs spéciaux, objets ou effets magiques.
PX	Points d'expérience	Indicateur chiffré de l'expérience accumulée d'un personnage. PJ et PNJ gagnent des points d'expérience en tuant des monstres et en battant leurs adversaires. Au terme de chaque aventure, le MD attribue des px aux PJ et PNJ en fonction de ce qu'ils ont accompli. Les personnages cumulent donc l'expérience au fil de leur carrière d'aventurier, ce qui leur fait gagner un niveau dans leur classe de personnage chaque fois qu'un seuil donné de px est atteint.
Rôd	Rôdeur	
Rou	Roublard	
RM	Résistance à la magie	Pouvoir défensif spécial permettant à une créature ou un objet de résister aux effets d'un sort ou d'un pouvoir magique. La résistance à la magie est sans effet sur les pouvoirs surnaturels.
Sur	Pouvoir surnaturel	Pouvoir qui produit un effet magique particulier, par opposition aux pouvoirs naturels, extraordinaires et magiques. En règle générale, utiliser un pouvoir surnaturel ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les pouvoirs surnaturels ne peuvent être dissipés ou détruits, et la résistance à la magie ne fonctionne pas contre eux. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans les zones où la magie ne peut s'exprimer (par exemple dans un Champ d'antimagie).
Sag	Sagesse	

MODIFICATIONS

Cette section résume les différences entre les règles du TOEE et les règles standard de D&D.

Il faut avoir les deux mains libres pour utiliser une arbalète ou une fronde.

- Les attaques d'opportunité sont toujours des attaques standard, pas de croc-en-jambe ou autre variante.
- Jeter un sort en ayant les deux mains occupées n'impose aucun malus.
- Les jeteurs de sorts sont considérés comme ayant toujours les composantes matérielles nécessaires, tant que leur prix ne dépasse pas les 99 po. Pour les sorts nécessitant des composantes coûtant plus de 99 po, ce coût est déduit automatiquement.
- Un personnage inconscient mais dont l'état s'est stabilisé spontanément ne perd pas de points de vie toutes les heures comme spécifié dans le Guide du Maître. Il n'y a donc aucune différence entre la stabilisation spontanée et celle due à une intervention d'un tiers.
- Les personnages hors de combat regagnent des points de vie naturellement de façon automatique et n'ont aucune chance de voir leur état empirer.
- La mort suite à des dégâts excessifs n'est pas implémentée.
- L'ordre des attaques ne peut être changé, et suit toujours la séquence suivante : attaque main directrice 1, 2 et 3, attaque main non directrice 1 et 2.
- Esquive confère un bonus face au premier monstre qui vous attaque dans un round. Il est impossible de choisir. Ce serait trop fastidieux de choisir à chaque round.
- Le joueur doit choisir un alignement pour tout son groupe, ce qui limite les choix en termes d'alignement des personnages le composant. Cet alignement induit des réactions différentes de la part de certains PNJ, ouvre ou ferme certaines options des dialogues, et détermine la quête initiale du groupe.
- Un grand merci aux concepteurs de l'édition 3.5 de D&D, grâce auxquels un personnage encombré se déplace aux trois quarts de sa vitesse : le fait de jouer sur des terrains délimités en cases d'un mètre cinquante et d'arrondir à l'inférieur conduit à une sympathique approximation, 10 m devenant 6,5 m et 6,5 m devenant 5 m. Mais le moteur du jeu calcule les vrais trois quarts, ce qui fait qu'un personnage encombré jouissant normalement d'une vitesse de déplacement de 10 m ne pourra bouger que de 7,5 m.
- Détection de la magie : ne permet pas de déterminer l'école de magie d'un sort via un jet d'Art de la magie. En outre, la force de l'aura est représentée selon l'intensité plutôt que selon la durée.
- Détection des passages secrets : détecte la présence des passages secrets à portée. Les informations supplémentaires apportées sur la durée ont été ignorées.
- Un personnage à terre ne peut attaquer. Ceci afin de réduire le nombre d'animations nécessaire.

- Renvoi des morts-vivants : les créatures renvoyées ne cessent plus de l'être si celui qui les a repoussées s'approche.
- Morts-vivants contrôlés : les diriger ne nécessite pas une action simple, ils agissent comme des suivants ordinaires.
- Le nombre de morts-vivants contrôlés est limité par le maximum de suivants autorisé, et non par le double du niveau de prêtre.
- Les créatures fascinées (via la musique de Barde) ne peuvent se déplacer ou attaquer. L'effet est interrompu dès qu'elles subissent des dégâts.
- Maintenir l'effet de la Fascination du Barde requiert que celui-ci ne fasse rien d'autre que se déplacer. Dans le cas contraire, la Fascination cesse.
- Il est possible de tenter de fasciner la même créature plusieurs fois par jour, dans la limite du nombre de tentatives autorisées.
- La capacité musicale de Barde, Suggestion est remplacée par Intimidation : un Barde avec neuf rangs ou plus en Représentation peut faire Intimidation sur une créature. Celle-ci est affectée si elle rate un jet de sauvegarde de Volonté (DD 11 + modificateur de Charisme du Barde). Les créatures affectées fuient le Barde comme sous l'effet d'un sort de Terreur pendant un round par niveau du Barde. Cette capacité compte dans le cadre du nombre de représentations du Barde.
- Le sort Anathème affecte les dés de dégâts (comme dans la première impression du Manuel des Joueurs, pas la seconde).
- La rage du Barbare fonctionne selon un processus en trois états : normal, en rage ou fatigué. La durée de la fatigue correspond à celle de la rage. Ces modifications règlent le problème épineux d'une seule rage par rencontre, la fatigue s'effaçant à la fin de ladite rencontre.
- Il est impossible de faire un croc-en-jambe dans le cadre d'une attaque d'opportunité ou des dons Enchaînement et Attaque en rotation.
- Le croc-en-jambe est possible avec n'importe quelle arme. Il est impossible de lâcher l'arme concernée pour éviter l'éventuel croc-en-jambe adverse.
- La compétence de classe Opportunisme du Roublard fonctionne si la cible est touchée par une attaque de corps à corps au cours du round — qu'elle soit le fait de ce même Roublard ou non.
- La compétence de classe Maîtrise des compétences a changé, car faire 10 et faire 20 fonctionne différemment dans le jeu et la rend applicable en l'état. Maîtrise des compétences confère un bonus de +2 sur un nombre de compétences égal à 3 + le modificateur d'Intelligence. Ce bonus se cumule avec le don Talent.
- Il est impossible de lancer spontanément un sort bénéficiant d'un don de métamagie.
- Les niveaux de Druide et la moitié des niveaux de Rôdeur (pour les Rôdeurs de niveau 4 et plus) se cumulent en ce qui concerne le choix des compagnons animaux disponibles dans le cas des personnages biclassés.
- Le familier lézard donne un bonus de +2 aux jets de Volonté au lieu du bonus aux jets d'Escalade.

- En l'absence du don Endurance, la condition pour prendre le don Dur à cuire est le don Vigueur surhumaine.
- Le pouvoir spécial du domaine de la Chance a été modifié afin de le faire fonctionner au choix au premier de jet de sauvegarde raté, d'attaque ratée ou de critique non confirmé. Encore une fois, avoir à décider chaque round aurait été trop fastidieux.
- La taille des armes fonctionne selon un mécanisme hybride entre les éditions 3 et 3.5. La liste des armes disponibles inclut la demi-pique et les versions pour Halfelin du siangham, du kama et du bâton, mais pas les autres armes pour créature de petite taille. Les créatures de taille M peuvent manier les armes pour Halfelins comme s'il s'agissait d'armes légères, sans malus. Quant aux Halfelins, ils peuvent eux aussi manier sans malus les armes de taille M comme si elles étaient d'une catégorie de taille supérieure. Conformément à l'édition 3.5, le sai et le shuriken ont été inclus.
- Parade et Interception de projectiles sont des dons passifs. Parade de projectiles est utilisé automatiquement à la première occasion. De même, la première arme lancée dans un round contre un personnage possédant le don Interception de projectiles est automatiquement retournée à l'envoyeur.
- Les personnages possédant le don Dur à cuire ne peuvent choisir de tomber inconscients.
- La cape d'elfe fournit en permanence un bonus aux jets de Discrétion sans qu'il soit nécessaire de rabattre la capuche.

RECETTE

Le texte qui suit figurait sur un parchemin retrouvé par le Rôdeur Elfe T'Fal, sur le cadavre d'un Orque gisant dans la forêt de Suss. La besace dans laquelle le parchemin fut retrouvé contenait quelques bas morceaux de halfelin et des miettes de tuiles.

Tuiles aux éclats de chocolat des Dieux

Ingrédients :

Beurre doux	1 tasse (froid)
Sucre brun	1 tasse
Sucre	3/4 de tasse
Œufs	2
Vanille	1,5 cuillerée à dessert
Farine	2,5 tasses
Limonade	1,25 cuillerée à dessert
Eclats de chocolat	3 tasses

Appareil : mélangez avec soin et jusqu'à obtenir un produit homogène beurre et sucres, puis œufs et vanille, et enfin farine et limonade.

Ajoutez ensuite les éclats de chocolat et mélangez à l'aide d'une cuiller. A l'aide d'une cuiller ou de vos doigts, séparez l'appareil en boules du diamètre approximatif d'une pièce d'or ; vous devriez en obtenir environ trois douzaines.

La suite est plus délicate : placez les boules obtenues sur une plaque, couvrez de papier aluminium et laissez reposer une nuit au froid. C'est le froid qui leur donne toute leur saveur. Si vous ne pouvez pas attendre, vous n'obtiendrez pas de véritables tuiles des Dieux. Tâchez de ne pas tout manger d'ici au lendemain matin !

Pour faire cuire les boules aplaties, déposez-en une douzaine sur une plaque et laissez reposer à température ambiante pendant 10 minutes, cependant que vous aurez fait préchauffer le four à 400 degrés. Faites-les cuire 8 à 10 minutes, c'est-à-dire jusqu'à ce que les bords des tuiles brunissent mais en veillant à ce que le centre reste clair. Sortez-les du four et laissez-les finir de cuire sur la plaque quelques minutes de plus.

CREDITS

Troika Games

Daniel Alpert
2d Artist intern

Aaron Brunstetter
Programmer

Tim Cain
Lead Designer/Project
Leader

Sean Craig
Programmer

Tom Decker
Producer/Designer

Peter Delgado
3D/Environment Artist

Martin Denning
Voice Director

Lucas Feld
3D/Environment Artist

Chris Glenn
Conceptual Designer/3D
Artist

Craig Matchett
Character
Modeler/Texturer

Michael McCarthy
Lead Artist

Cuong Vu
Compatibility Test Lead

Mary Meister
Production assistance

Steve Moret
Lead Programmer

Lee Needham
Programmer

Huy Nguyen
Programmer

Long Nguyen
Map implementation

Corey Pelton
Character Animator

Bryan Warmack
Map implementation/3D
Art Assistant

Atari's Team

**Snr VP, International
Product Services**
Jean-Marcel Nicolai

Republishing Team
Rebecka Pernered
Sébastien Chaudat
Caroline Fauchille
Jenny Clark
Maxime Loppin
Marion Gallavardin

Quality Control Team
Lewis Glover
Olivier Robin
Carine Mawart

Software Testing Team
RelQ Software PVT LTD

Engineering Services
Philippe Louvet
Stéphane Enteric
Emeric Polin

Localisation Support
Group
David Chomard
Maud Favier

Localisation Testing
Babel Media Ltd.

Translation
KBP
Synthesis

Certification and Planning
Support Group
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

Repackaging Agency
TAKE OFF

International Marketing
Team

Martin Spiess
Cyril Voiron
Matt Broughton
Lee Kirton

Local Marketing Team

Emma Rush
Stephan Pietsch
Carlos Sacristan
Stefano Moretti
De Windt Johan
Nikke Lindner
Simon Stratton
Jeff Wong
Beryl Gonnard
Joana Teixeira

Special Thanks
Samantha, Stanley, Cooter,
Dan Frost, Jeff Grubb,
the SSI Gold Box teams,
D.W. Bradley and
everybody at Sir-Tech,
whoever invented
Puzzle Fighter,
the MAME32 team,
CopyMax, Sue and
Monte Cook, UC Irvine
(for educating some good
game programmers)
US Atari Creative Services

INDEX

A

A l'aventure ! 115
Abréviations 147
Actions 109
Actions complexes 109
Actions de combat 107
Actions de mouvement 109
Actions libres 110
Actions simples 109
Activités instantanées 110
Aider quelqu'un 109
Attaque à outrance 110
Charger 110
Coup de grâce 110
Courir 110
Défense totale 109
Faire un croc-en-jambe à un adversaire 111
Feinter 109
Les différents types d'action 111
Pas de placement 111
Préparer son action 109
Renvoi ou intimidation des morts-vivants 109
Retarder son action 110
Se replier 110

Ajouter et retirer

Appendice 146

Argent 96

Armes 96

Armes courantes 97
Armes de guerre 99
Armes de maître 97
Armes exotiques 100
Caractéristiques des armes 97

Armures 101

Armures de maître 101
Armures et boucliers 102
Description des armures 101

Attaques d'opportunité 106

B

Barbare 34

Caractéristiques de la classe 36
Compétences de classe 35
Déplacement accéléré 36
Esquive instinctive 36
Esquive instinctive supérieure 37

Rage 36
Réduction des dégâts 37
Sens des pièges 37

Barde 37

Caractéristiques de la classe 38
Compétences de classe 38
Contre-chant 40
Encouragement 41
Fascination 40
Inspiration 41
Inspiration héroïque 41
Intimidation 41
Nombre de sorts connus 39
Nombre de sorts par jour 39
Musique de barde 40
Savoir bardique 39
Barre d'action 23
Barre d'icônes principale 13
Aide 16
Camper / se reposer 16
Carnet de route 14
Carte de ville / du monde 15
Formation 13
Histoire 17
Options 16
Sélectionner tous 13
Barre d'initiative 22

Blessures 105

C

Carnet de route 14

Ego 14
Clés 14
Quêtes 14
Réputation 14
Rumeurs 15
Changements 149
Charger une partie 6
Chargement rapide 22

Création de personnage 8

Alignement 9
Aptitudes de classe 10
Caractéristiques 8
Classe 9

Compétences 10

Dieu 10
Dons 10
Nom 11
Portrait 11
Race 9
Sexe 9
Sorts 10

Taille 9
 Voix 11
 Classes 34
 Barbare 34
 Barde 37
 Druide 46
 Ensorceleur 64
 Guerrier 49
 Magicien 67
 Moine 50
 Paladin 53
 Points d'expérience et bonus 34
 Prêtre 42
 Rôdeur 56
 Roublard 60
 Clés 96
 Combat 105
 Actions 106
 Actions de combat 107
 Attaques d'opportunité 106
 Jets de sauvegarde 106
 Les bases 105
 Les blessures et la mort 105
 Situations de combat spéciales 111
 Compétences 70
 Acrobaties 75
 Art de la magie 75
 Bluff 72
 Concentration 72
 Crochetage 74
 Déplacement silencieux 74
 Désamorçage/sabotage 72
 Description des compétences 72
 Diplomatie 72
 Discrétion 73
 Escamotage 74
 Estimation 72
 Fouille 74
 Intimidation 73
 Perception auditive 73
 Premiers secours 73
 Renseignements 73
 Repérage 75
 Représentation 74
 Psychologie 74
 Résumé des compétences 70
 Survie 75
 Synergies 70
 Tableau des compétences 71
 Utilisation des compétences 70
 Utilisation d'objets magique 75
 Commerce 21
 Crédits 153

D

Défilement de la caméra 22
 Démarrage 4
 Configuration minimale 5
 Fichier Lisezmoi 4
 Installation de DirectX® 5
 Setup et installation 5
 Démarrer une Nouvelle partie 6
 Commencer l'aventure 8
 Choisir l'alignement du groupe 7
 Sélection des personnages 7
 Dialogues 20
 Dons 76
 Affinité magique 87
 Amélioration des créatures invoquées 79
 Arme de prédilection 92
 Arme de prédilection supérieure 84
 Arme en main 89
 Attaque éclair 92
 Attaque en finesse 92
 Attaque en puissance 89
 Attaque en rotation 92
 Attaques réflexes 81
 Augmentation d'intensité 85
 Autonome 90
 Port des boucliers 90
 Combat en aveugle 79
 Coup étourdissant 92
 Création d'armes et armures magiques 81
 Création de baguettes magiques 82
 Création de sceptres magiques 81
 Création d'objets merveilleux 82
 Défense à deux armes 93
 Description des dons 78
 Discret 92
 Dons de création d'objets 78
 Dons de métamagie 78
 Dons d'ordre général 76
 Dur à cuire 82
 Ecole renforcée 92
 Ecole supérieure 84
 Ecriture de parchemins 90
 Efficacité des sorts accrue 92
 Efficacité des sorts supérieure 84
 Emprise sur les morts-vivants 84
 Enchaînement 80
 Esquive 83
 Expertise du combat 80
 Extension de durée 83
 Extension de zone d'effet 92
 Extension d'effet 83
 Fin limier 87
 Funambule 79

Incantation animale 88
 Incantation rapide 89
 Incantation silencieuse 91
 Incantation statique 92
 Interception de projectiles 91
 Magie de guerre 80
 Maîtrise du combat à deux mains 93
 Maniement des armes courantes 91
 Maniement des armes de guerre 87
 Maniement des armes exotiques 83
 Négociation 88
 Parade de projectiles 82
 Persuasion 89
 Pistage 93
 Port d'armure intermédiaire 79
 Port d'armure légère 79
 Port d'armure lourde 79
 Préparation de potions 80
 Quintessence des sorts 88
 Rechargement rapide 90
 Réflexes surhumains 87
 Robustesse 93
 Savoir-faire mécanique 88
 Science de la feinte 85
 Science de l'initiative 86
 Science du combat à deux armes 86
 Science du combat à mains nues 86
 Science du contresort 85
 Science du critique 85
 Science du croc-en-jambe 86
 Science du renvoi 86
 Science du tir de précision 87
 Souplesse du serpent 88
 Spécialisation martiale 92
 Succession d'enchaînements 84
 Table des dons 76
 Talent 91
 Tir à bout portant 89
 Tir de précision 89
 Tir en mouvement 91
 Tir rapide 90
 Vigilance 79
 Vigueur surhumaine 84
 Volonté de fer 87
 Druide 46
 Caractéristiques de la classe 47
 Compagnon animal 48
 Compétences de classe 47
 Forme animale 48
 Immunité contre le venin 49
 Incantation spontanée 48
 Instinct naturel 48
 Nombre de sorts par jour 48
 Résistance à l'appel de la nature 48

Sorts 48

E

Ecran de Personnage/Inventaire 19
 Ensorceleur 64
 Caractéristiques de la classe 65
 Compétences de classe 64
 Familier 66
 Nombre de sorts connus 66
 Nombre de sorts par jour 65
 Sorts 65
 Equipement 95
 Armes 96
 Armures 101
 Charge transportable 96
 Objets magiques 103
 Objets divers 104
 Poids transportable 95
 Etats 12
 Expérience 115

G

Guerrier 49
 Caractéristiques de la classe 50
 Compétences de classe 49
 Dons supplémentaires 50

J

Jets de sauvegarde 106

L

Level-up 21

M

Magicien 67
 Caractéristiques de la classe 68
 Compétences de classe 67
 Dons supplémentaires 69
 Ecriture de parchemins 69
 Familier 69
 Nombre de sorts par jour 68
 Sorts 68
 Magie 118
 Composantes 118
 Concentration 120
 Contresort 120
 Divine 121
 Durée 119
 Effet 119
 Ecoles de magie 121
 Incantation spontanée 120

Jeter des sorts 118
 Jets de sauvegarde 119
 Les sorts et leur(s) cible(s) 118
 Profane 120
 Abjuration 121
 Divination 122
 Enchantement 122
 Evocation 122
 Illusion 122
 Invocation 122
 Nécromancie 122
 Transmutation 122
 Résistance à la magie 119
 Menu principal 6
 Menu radial 17
 Attaque 18
 Combat 17
 Compétences 17
 Dons 17
 Inventaire 17
 Mouvement 18
 Options 18
 Pouvoirs 17
 Raccourcis 19
 Sorts 17
 Mode déplacement 23
 Modes de jeu 6
 Mode Homme de Fer 6
 Mode Normal 6
 Moine 50
 Attaque à mains nues 52
 Caractéristiques de la classe 52
 Compétences de classe 51
 Chute ralentie 53
 Déluge de coups 52
 Déplacement accéléré 53
 Dons supplémentaires 52
 Esquive surnaturelle 53
 Esquive totale 53
 Frappe Ki 53
 Moine multiclassé 53
 Plénitude physique 53
 Pureté physique 53
 Sérénité 53
 Mort 105

N

Nouvelle partie 6

O

Objets magiques 103
 Anneaux 103
 Armes 103

Armures et boucliers 103
 Artefacts 104
 Baguettes 104
 Bâtons 104
 Objets merveilleux 104
 Parchemins 104
 Potions 103
 Sceptres 104
 Options 6
 Options de combat 18
 Combat sur la défensive 18
 Défense totale 18
 Feinte 18
 Fin de tour auto 18
 Incantation sur la défensive 18
 Infliger des dégâts non létaux 18
 Prêt pour un contresort 18
 Prêt contre une approche 18
 Prêt contre un sort 18
 Prêt contre une retraite 18
 Tactique 18

P

Paladin 53
 Aura de Bien 55
 Aura de bravoure 55
 Caractéristiques de la classe 55
 Châtiment du Mal 55
 Compétences de classe 54
 Détection du Mal 55
 Grâce divine 55
 Guérison des maladies 56
 Imposition des mains 55
 Nombre de sorts par jour 56
 Paladins déchus 56
 Paladins multiclassés 56
 Renvoi des morts-vivants 55
 Santé divine 55
 Sorts 55
 Passer en mode combat 22
 Personnages multiclassés 69
 Personnages-joueurs 116
 Poids transportable 95
 Points de passage 23
 Prêtre 42
 Caractéristiques de la classe 43
 Compétences de classe 42
 Dieux 44, 45
 Domaines 44
 Incantation spontanée 44
 Intimidation des morts-vivants 45
 Sorts 43
 Sorts de domaine 44

Sorts de la Loi 45
 Sorts du Chaos 45
 Sorts du Mal 45
 Portraits de personnage 12

Q

Quitter la partie 6

R

Races 27
 Demi-elfes 31
 Demi-orques 32
 Elfes 29
 Gnômes 30
 Halfelins 33
 Humains 27
 Nains 28
 Recette 152
 Réputation 116
 Rôdeur 56
 Compagnon animal 59
 Caractéristiques de la classe 58
 Compétences de classe 57
 Ennemi juré 58
 Esquive totale 60
 Nombre de sorts par jour 60
 Pistage 59
 Pistage accéléré 59
 Science du style de combat 59
 Style de combat 59
 Roublard 60
 Attaque handicapante 63
 Attaque sournoise 61
 Caractéristiques de la classe 61
 Compétences de classe 61
 Esprit fuyant 63
 Esquive instinctive 62
 Esquive instinctive supérieure 62
 Esquive totale 62
 Esquive surnaturelle 63
 Maîtrise des compétences 63
 Opportunisme 63
 Pouvoirs spéciaux 63
 Recherche des pièges 62
 Roulé-boulé 63
 Sens des pièges 62

S

Sauvegarde rapide 22
 Scores de caractéristiques 24
 Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus 26

Charisme 25
 Constitution 24
 Dextérité 24
 Force 24
 Intelligence 25
 Sagesse 25
 Situations de combat spéciales 111
 Abri 112
 Attaques à mains nues 114
 Camouflage 111
 Coups critiques 112
 Charge transportable 112
 Combat à deux armes 113
 Combattre sur la défensive 112
 Défenseurs sans défense 113
 Dégâts non létaux 113
 Incantation sur la défensive 111
 Malus liés au combat à deux armes 113
 Prise en tenaille 112
 Sorts 123
 Domaines de prêtre et sorts de domaine 132
 Sorts de Bard 123
 Sorts de Druide 135
 Sorts d'Ensorceleur et de Magicien 140
 Sorts de Paladin 138
 Sorts de Prêtre 126
 Sorts de Rôdeur 139
 Support technique 160
 Suivants 117
 Surligner les objets utilisables 22

T

Trésors 115

INDEX DES TABLES

Contrôles au clavier	1
Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus	26
Modificateurs raciaux et classes de prédilection	27
Points d'expérience et bonus	34
Le Barbare	35
Le Barde	38
Barde : nombre de sorts par jour	39
Barde : sorts connus	39
Le Prêtre	43
Prêtre : nombre de sorts par jour	44
Dieux	45
Le Druide	47
Druide : nombre de sorts par jour	48
Le Guerrier	50
Le Moine	51
Le Paladin	54
Paladin : nombre de sorts par jour	56
Le Rôdeur	57
Ennemis jurés	58
Rôdeur : nombre de sorts par jour	60
Le Roublard	61
L'Ensorteleur	65
Ensorteleur : nombre de sorts par jour	65
Ensorteleur : sorts connus	66
Familiers des ensorceleurs	66
Le Magicien	68
Magicien : nombre de sorts par jour	68
Synergies entre les compétences	70
Compétences	71
Dons d'ordre général	76
Dons de création d'objets	78
Dons de métamagie	78
Poids transportable	95
Charge transportée	96
Armes courantes	97
Armes de guerre	99

Armes exotiques	100
Armures	102
Boucliers	103
Actions de combat	107
Malus liés au combat à deux armes	113
Domaines de prête et sorts de domaine	132
Abréviations	146

ATARI

Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	www.atari.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ /min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ /min) Technique: 0825 15 80 80 (0,19€ /min) Lundi au samedi de 10h-20h (non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.it.atari.com
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.help@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

notes



© 2003 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All rights reserved.
Published and Marketed by ATARI Europe S.A.

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Greyhawk and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission.

Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

All other trademarks are the property of their respective owners.