



CODEx MARTIAL

Le guide des personnages combattants de toutes classes



Andy Collins, David Noonan, Ed Stark

Table des matières

Introduction	4
Les personnages combattants	4
Le codex martial	4
Chapitre 1 : les classes	5
Samouraï	5
Informations techniques	6
Spadassin	8
Informations techniques	8
Tourmenteur	10
Informations techniques	11
Option : paladins et rôdeurs ne pratiquant pas la magie	13
Paladin alternatif	13
Rôdeur alternatif	13
Chapitre 2 : les classes de prestige	14
Choisir une classe de prestige	14
Bellimorphe	16
Berserker frénétique	18
Cavalier émérite halfelin	20
Chantelame	22
Chantre de guerre	24
Chasseur de morts-vivants	26
Chasseur sombre	29
Chevalier Dragon pourpre	31
Chevalier du Calice	33
Chevalier protecteur	36
Chevalier Thayen	39
Combattant de la nature	40
Derviche flamboyant	43
Gnome tueur de géants	45
Guerrier ursidé	47
Initié de l'ordre des archers	49
Justicier solitaire	51
Kensaï	53
Lame invisible	56
Lanceur massif	58
Lanceur virtuose	60
Mage-berserker	62
Magelame	63
Maître d'armes exotiques	65
Maître de la main subtile	67
Maître de l'ivresse	69
Moine tatoué	72
Mouchard mental	74
Œil de Gruumsh	76
Pourfendeur de mages	78
Preux cavalier	80
Pugiliste intrépide	82
Ravageur implacable	84
Ronin	86
Seigneur de la pierre	87
Traqueur du bois obscur	89
Chapitre 3 : règles supplémentaires	92
Les dons	92
Choisir les dons	92
Dons généraux	96
Dons divins	106
Dons tactiques	108
Dons de styles d'armes	112

Nouveaux sorts	114
Nouveaux domaines	114
Sorts de tourmenteur	115
Description des sorts	117
Familiers gardiens	118
Obtenir un familier gardien	118
Gardien aux étincelles	119
Gardien à gantelets	120
Gardien à lames	120
Compétences	121
Connaissances	121
Escamotage	122
Représentation (exhibition martiale)	122

Chapitre 4 : la campagne martiale	123
Deux visions de la guerre	123
La guerre médiévale	123
La guerre moderne	124
Une campagne pour mercenaires	126
Mini-aventures pour mercenaires	130
Distractions martiales	130
Les joutes	130
Combats de gladiateurs	131
Concours de tir	132
Les échecs de l'invocateur	132
Coupe d'albâtre	133
Objets magiques	133
Nouvelles propriétés spéciales des armes magiques	133
Nouvelles armes spécifiques	134
Nouvelles propriétés spéciales des armures magiques	135
Nouvelles armures spécifiques	135
Nouveaux objets merveilleux	135
Nouveaux matériaux spéciaux	136
Les combattants dans une campagne	137
Les campagnes dédiées aux combattants	137
Pratique de la magie	137
Objets magiques	137
Survivre dans une campagne dédiée aux combattants	138
Organisations martiales	139
Les chevaliers protecteurs	139
Les dragons pourpres	140
Le monastère Ise Zumi	140
L'ordre des archers	142
L'ordre du calice	142
Les ravageurs implacables	144
Les dieux et les combattants	145
Utiliser les divinités du <i>Manuel des Joueurs</i>	145
Le panthéon martial	148
Le combattant épique	149
Devenir un combattant épique	149
Les classes de prestige de niveau épique	150
Les dons épiques	151
Un combattant et ses armes	153
Armes exotiques	154
Description des armes exotiques	155
Armes primitives	158
Armes improvisées	158

Encarts

Sources	4
Le code des chevaliers protecteurs	36

Vœu de sujétion	54
Organisation : les yeux de Gruumsh	77
Les rituels des ravageurs implacables	85
Les coulisses de D&D : les classes de prestige spécifiques à un monde	38
Les coulisses de D&D : les dons tactiques	108
Les coulisses de D&D : les niveaux épiques et les classes de prestige	150

Tables numérotées

Table 1-1 : le samouraï	6
Table 1-2 : le spadassin	8
Table 1-3 : le tourmenteur	10
Table 1-4 : sorts connus par le tourmenteur	12
Table 2-1 : regroupements de classes de prestige	15
Table 2-2 : le bellimorphe	16
Table 2-3 : le berserker frénétique	18
Table 2-4 : le cavalier émérite halfelin	20
Table 2-5 : le chantelame	23
Table 2-6 : le chantre de guerre	25
Table 2-7 : le chasseur de morts-vivants	27
Table 2-8 : le chasseur sombre	29
Table 2-9 : le chevalier Dragon pourpre	31
Table 2-10 : le chevalier du Calice	34
Table 2-11 : le chevalier protecteur	37
Table 2-12 : le chevalier Thayen	39
Table 2-13 : le combattant de la nature	41
Table 2-14 : le derviche flamboyant	43
Table 2-15 : le gnome tueur de géants	45
Table 2-16 : le guerrier ursidé	48
Table 2-17 : l'initié de l'ordre des archers	49
Table 2-18 : le justicier solitaire	51
Table 2-19 : le kensaï	53
Table 2-20 : la lame invisible	57
Table 2-21 : le lanceur massif	59
Table 2-22 : le lanceur virtuose	60
Table 2-23 : le mage-berserker	62
Table 2-24 : le magelame	64
Table 2-25 : le maître d'armes exotiques	65
Table 2-26 : le maître de la main subtile	67
Table 2-27 : le maître de l'ivresse	69
Table 2-28 : le moine tatoué	72
Table 2-29 : le mouchard mental	74
Table 2-30 : l'œil de Gruumsh	76
Table 2-31 : le pourfendeur de mages	78
Table 2-32 : le preux cavalier	80
Table 2-33 : le pugiliste intrépide	82
Table 2-34 : le ravageur implacable	84
Table 2-35 : le ronin	86
Table 2-36 : le seigneur de la pierre	88
Table 2-37 : le traqueur du bois obscur	90
Table 3-1 : dons généraux	94
Table 3-2 : dons divins	106
Table 3-3 : dons tactiques	110
Table 3-4 : dons de styles d'armes	113
Table 4-1 : missions	129
Table 4-2 : complication	129
Table 4-3 : appui	129
Table 4-4 : réactions de la foule dans un combat de gladiateurs	132
Table 4-5 : le panthéon martial	147
Table 4-6 : nouvelles armes exotiques	154
Table 4-7 : dégâts des armes improvisées	159

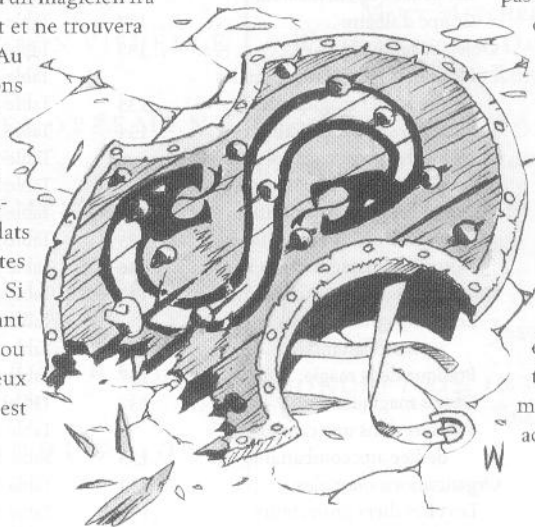
Introduction

Le *Codex martial* est un supplément de règles pour le jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS. Il est principalement destiné aux joueurs qui désirent de nouvelles options et de nouveaux moyens de faire progresser leurs personnages combattants. Les MD peuvent eux aussi utiliser cet ouvrage dans la création de PNJ ou la conception de campagnes centrées sur les combattants.

LES PERSONNAGES COMBATTANTS

Qu'est ce qu'un combattant ? Les concepteurs de ce livre définissent un combattant comme un personnage dont les choix de progression se concentrent sur le combat au corps à corps et à distance plutôt que sur la magie divine ou profane, sur les compétences ou les autres aptitudes courantes chez les personnages d'une campagne de D&D. Parmi les classes décrites dans les règles de base, cela comprend principalement les guerriers, les barbares, les paladins, les rôdeurs et les moines, ainsi que les hommes d'armes (une classe de PNJ) et de nombreuses classes de prestige du *Guide du Maître*.

Cependant, cela ne signifie pas qu'un magicien n'a pas son rôle à jouer dans un combat et ne trouvera rien d'utile dans ce codex. Au contraire, ce livre propose des options améliorant les capacités de combat d'autres classes que les « combattants » : des lanceurs de sorts martiaux, des guerriers aux nombreuses compétences et des soldats sacrés (ou impies) de toutes sortes sont disponibles dans ces pages. Si vous jouez un roublard souhaitant augmenter ses chances de frapper ou un ensorceleur désireux de mieux encaisser les coups, alors ce livre est pour vous.



Illus. de W. Reynolds

LE CODEX MARTIAL

Le codex contient des informations pour les joueurs comme pour les MD et ouvre de nouvelles options dans les règles de combat de D&D pour les personnages et les créatures. Les joueurs peuvent lire l'ensemble de ce livre sans hésitation, tandis que les MD peuvent en tirer de quoi surprendre leurs joueurs lors d'une prochaine partie !

Les classes (Chapitre 1). Ce chapitre décrit trois nouvelles classes de base : l'honorable samouraï, l'agile spadassin et l'étrange tourmenteur. Chacune offre une alternative aux joueurs qui désirent créer un « guerrier différent ». Toujours dans l'optique d'offrir le plus d'options possibles, ce chapitre contient aussi des versions optionnelles du paladin et du rôdeur.

Les classes de prestige martiales (Chapitre 2). Ce chapitre décrit pas moins de 36 classes de prestige destinées à améliorer les capacités martiales. Que vous jouiez un guerrier, un magicien, un prêtre ou un étrange personnage monstrueux, vous trouverez dans ce chapitre une classe adaptée à vos goûts.

Règles supplémentaires (Chapitre 3). Ce chapitre contient une compilation de nouveaux dons et de nouveaux sorts, ainsi que des systèmes de jeu que vous ne vous attendez probablement pas à trouver dans un livre sur les combattants, comme une section sur les familiers gardiens (que les lanceurs de sorts combattants apprécieront particulièrement) et une autre sur les compétences.

La campagne martiale (Chapitre 4). Plus particulièrement destiné au maître de donjon, ce chapitre contient des conseils sur la nature de la guerre dans un monde fantastique (en la comparant à la guerre moderne) et des conseils sur le déroulement d'une campagne en temps de guerre. Il comprend également la description de plusieurs organisations de combattants à inclure dans votre monde et des considérations sur les panthéons adaptés aux guerriers.

SOURCES

Ce codex contient des éléments provenant de nombreuses sources, y compris des articles parus dans le magazine américain *Dragon*, d'autres publiés sur le site Internet de Wizards of the Coast et d'anciens suppléments comme *De Chair et d'Acier*. Ils ont été choisis et révisés en fonction des retours et des commentaires des joueurs et des MD de par le monde. Nous espérons que vous apprécierez les modifications que nous avons apportées aux classes de prestige et aux dons, ainsi que les nombreux éléments inédits que vous pourrez trouver dans cet ouvrage.

Néanmoins, rappelez-vous toujours que D&D est avant tout *votre* jeu. Si vous jouez avec une version précédente d'un don ou d'une classe de prestige dont le codex présente une nouvelle version, vous êtes libre de conserver l'ancienne (bien que nous espérons que vous comprendrez et apprécierez les changements effectués !). Le maître de donjon a toujours le dernier mot sur ce qui est acceptable dans son monde de jeu et il est libre d'ignorer (et de modifier) tout ou partie de ce que nous publions afin que lui et ses joueurs s'amuse au mieux !



L'intention des concepteurs de la nouvelle édition de DUNGEONS & DRAGONS® a toujours été de fournir un grand nombre d'options aux joueurs et aux maîtres de donjon. La révision récente des règles de base et le codex que vous tenez entre vos mains en sont une preuve supplémentaire. Les nouvelles classes de base décrites dans ce chapitre relèvent de cette volonté d'étendre les horizons des personnages combattants.

Bien sûr, de nombreuses possibilités ont déjà été explorées sous la forme de classes de prestige, un concept introduit dans le *Guide du Maître*. Cependant, on trouve assez peu de nouvelles classes de personnage dans les produits officiels D&D® de Wizards of the Coast.

Ce chapitre est donc un pas dans une nouvelle direction, et fournit trois nouvelles classes de personnage accessibles dès le premier niveau, ainsi que des versions alternatives du paladin et du rôdeur, destinées à des campagnes ne possédant pas la faculté de lancer des sorts et plus centrées sur les combattants.

SAMOURAI

Reputés pour leur bravoure sans égale et leur code de l'honneur extrêmement strict, les samourais étaient des guerriers nobles du Japon féodal. Dans un monde fantastique, ils mettent ces qualités au service d'un seigneur, d'un général ou d'un autre chef de guerre. Les samourais sont précédés au combat par une tradition d'inflexibilité et leur simple présence est parfois suffisante pour que des adversaires moins honorables qu'eux fuient au loin.

Aventures. Les samourais entreprennent des quêtes et partent à l'aventure pour le compte de leur seigneur, qui emploie fréquemment des samourais de niveau intermédiaire ou élevé pour résoudre ses problèmes. Un samourai peut recevoir l'ordre de défendre un village assailli par des bandits, de mener ses alliés à la bataille ou de pourchasser et abattre un rival ayant sali l'honneur de son suzerain.

Profil. Traditionnellement armés d'un katana (épée bâtarde) et d'un wakizashi (épée courte), le samourai est aussi dangereux au corps à corps qu'un guerrier, mais moins polyvalent. Leur adhérence au code du bushido est intimidante et ils peuvent destabiliser leurs adversaires simplement en les fixant du regard.

Alignement. Quasiment chaque aspect de la vie d'un samourai est régi par le code du bushido. Les principes fondamentaux en sont l'obéissance aveugle à son suzerain, la bravoure face au danger et la déférence envers ses supérieurs, ses pairs et les simples roturiers. Les samourais sont toujours loyaux, stoïques et implacables pour les questions de justice et d'honneur.

Religion. Dans un monde fantastique, certains samourais ne vénèrent aucune divinité, mais se reposent sur le code du bushido pour leurs problèmes éthiques ou moraux. D'autres sont attirés par des dieux de la loi, de l'honneur ou de la justice, comme Héroneous ou Saint Cuthbert. Les samourais mauvais se reconnaissent parfois dans les préceptes tyranniques d'Hektor.

Antécédents. Les samourais sont traditionnellement issus de la noblesse, mais le folklore est plein d'histoires d'enfants adoptés par une famille noble ou de soldats du rang ayant fait preuve d'une bravoure exceptionnelle qui sont devenus samourais. L'apprentissage des samourais est fait de longues heures d'entraînement au maniement du katana et du wakizashi, de leçons de protocole et de savoir-vivre et de réitations incessantes des principes du bushido.

Races. La société des nains, structurée en clans et strictement loyale, convient parfaitement aux samourais. La grande espérance de vie des elfes et leur intérêt pour l'histoire peuvent aussi les conduire vers cette voie. La plupart des halfelins aiment trop les voyages pour se limiter à une seigneurie et les gnomes ne présentent aucune affinité pour cette classe. Les demi-orques sont les moins susceptibles de devenir samourais, car ils ne sont pas assez bien intégrés dans les sociétés civilisées pour y acquérir un rang suffisant.

Autres classes. Les paladins et les samourais s'entendent assez bien car ils vivent tous les deux selon un code de conduite strict. Toutefois, les samourais sont intrigués lorsqu'un paladin se demande « est-ce la bonne chose à faire ? », car pour eux, questionner un ordre revient à déshonorer son suzerain. Les moines sont eux aussi admirés pour leur discipline et la rigueur de leur entraînement. Les samourais sont aussi à l'aise avec les guerriers, particulièrement s'ils ont déjà servi dans une armée, et avec les bardes pratiquant des arts convenables. Les barbares sont tolérés avec une politesse glacée, tout comme les roublards orientés vers le cambriolage ou d'autres activités déshonorantes.



Rôle. Équipé d'une armure lourde et d'une lame effilée dans chaque main, le samourai est un redoutable combattant de corps à corps. Il bénéficie de plus de pouvoirs destinés à démoraliser ses adversaires. Enfin, puisqu'il est formé à l'art de l'étiquette, le samourai est un fin orateur et un négociateur habile.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux samourais.

Caractéristiques. Le samourai doit avoir une bonne Force pour utiliser efficacement ses épées, et la Dextérité et la Constitution lui permettent de survivre aux batailles qu'il mène pour son seigneur. Plusieurs des pouvoirs du samourai dépendent de son Charisme — ses adversaires tremblent face à sa force de caractère.

Alignement. Doit être loyal.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences de classe du samourai (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Psychologie (Sag). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

TABLE 1-1 : LE SAMOURAI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Maniement du daïsho
2	+2	+0	+3	+0	Deux lames en harmonie
3	+3	+1	+3	+1	Châtiment <i>kiai</i> (1/jour)
4	+4	+1	+4	+1	—
5	+5	+1	+4	+1	Maître du <i>iaijutsu</i>
6	+6/+1	+2	+5	+2	Regard menaçant
7	+7/+2	+2	+5	+2	Châtiment <i>kiai</i> (2/jour)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Science de l'initiative
9	+9/+4	+3	+6	+3	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Regard menaçant de groupe
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Science des deux lames en harmonie
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Châtiment <i>kiai</i> (3/jour)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Science du regard menaçant
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	—
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Maîtrise des deux lames en harmonie
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Châtiment <i>kiai</i> (4/jour)
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	—
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Présence terrifiante

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du samouraï.

Armes et armures. Les samouraïs sont formés au maniement de toutes les armes courantes et toutes les armes de guerre (mais pas des boucliers), ainsi qu'au port des armures légères.

Maniement du daïsho (Ext). Les armes préférées d'un samouraï au corps à corps sont le katana (une épée bâtarde de maître) et le wakizashi (une épée courte de maître). La plupart d'entre eux reçoivent un daïsho ancestral, une paire de ces armes appartenant à leur clan depuis des générations. Les samouraïs s'entraînent longuement au maniement du katana et ils reçoivent donc automatiquement le don Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde) en tant que don supplémentaire.

Deux lames en harmonie (Ext). Au niveau 2, le samouraï apprend à combattre efficacement en tenant son katana d'une main et son wakizashi de l'autre. Il se bat alors comme s'il possédait le don Combat à deux armes (uniquement avec un daïsho), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Châtiment *kiai* (Ext). Une fois par jour et par une action libre, un samouraï de niveau 3 ou plus peut pousser un grand cri pour frapper plus fort. Pour une seule attaque, il obtient alors un bonus égal à son bonus de Charisme (minimum +1) sur un jet d'attaque et le jet de dégâts associé.

Aux niveaux 7, 12 et 17, le samouraï obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir.

Maître du *iaijutsu* (Ext). Au niveau 5, le samouraï est devenu un maître du *iaijutsu*, une technique de combat qui consiste à dégainer son arme et à frapper son adversaire d'un seul mouvement fluide. Il bénéficie alors des avantages du don Arme en main, mais uniquement lorsqu'il dégaine un katana et un wakizashi.

Regard menaçant (Ext). Au niveau 6, un samouraï peut instiller la peur dans le cœur de ses ennemis simplement en les fixant du regard. Il obtient un bonus de +4 sur les tests d'Intimidation et peut démoraliser un adversaire (comme l'indique la description de la compétence Intimidation, page 80 du *Manuel des Joueurs*).

Science de l'initiative (Ext). Au niveau 8, le samouraï s'est longuement entraîné aux techniques de *iaijutsu* utilisées dans les combats rituels entre samouraïs et il est capable d'anticiper le moment précis où ses adversaires l'attaqueront. Il obtient le don Science de l'initiative en tant que don supplémentaire.

Regard menaçant de groupe (Ext). La présence d'un samouraï de niveau 10 ou plus est suffisante pour impressionner plusieurs adversaires en même temps. Lorsqu'il tente une démoralisation à l'aide de la compétence Intimidation, il peut démoraliser tous ses adversaires dans un rayon de 9 mètres (par une action simple).

Science des deux lames en harmonie (Ext). Au niveau 11, la technique du samouraï pour manier son katana d'une main et son wakizashi de l'autre s'améliore. Il se bat alors comme s'il possédait le don Science du combat à deux armes (uniquement avec un daïsho), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science du regard menaçant (Ext). Un samouraï de niveau 14 ou plus n'a plus besoin d'insister pour que son regard glace le sang de ses adversaires. Il peut démoraliser tous ses ennemis dans un rayon de 9 mètres par une action de mouvement (plutôt que par une action simple).

Maîtrise des deux lames en harmonie (Ext). Au niveau 16, combattre avec un katana d'une main et un wakizashi de l'autre devient comme une seconde nature pour le samouraï. Il se bat alors comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes (uniquement avec un daïsho), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Présence terrifiante (Ext). La bravoure, l'honneur et le talent au combat d'un samouraï de niveau 20 sont devenus légendaires. Lorsqu'il dégaine son arme, tous ses adversaires dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 20 + le modificateur de Charisme du samouraï) pour éviter d'être paniqués (s'ils ont 4 DV ou moins) ou secoués (s'ils ont entre 5 DV et 19 DV) pendant 4d6 rounds. Les créatures ayant 20 DV ou plus ne sont pas affectées. Un adversaire qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par la présence terrifiante de ce samouraï pendant les 24 prochaines heures.

Anciens samouraïs

Un samouraï qui cesse d'être d'alignement loyal ou qui commet un manquement grave aux règles de l'honneur perd aussitôt tous ses pouvoirs liés au Charisme ou à des tests de Charisme. Cela concerne uniquement les violations importantes du bushido et pas les impairs mineurs. Par exemple, un samouraï peut perdre son statut s'il désobéit aux ordres d'un officier supérieur ou de son suzerain, s'il fuit le champ de bataille, s'il est reconnu coupable d'un mensonge éhonté ou d'avoir perdu la face ou s'il se conduit d'une manière vulgaire et abjecte. Une fois disgracié, le personnage ne peut plus progresser en tant que samouraï. Il récupère ses aptitudes et la capacité de progresser dans la classe s'il fait pénitence (voir le sort *pénitence*, page 270 du *Manuel des Joueurs*) et que son suzerain accepte ses excuses. (Certains seigneurs exigent le suicide comme seule forme de réparation des fautes.)

Comme tout autre personnage, le samouraï peut être multi-classé, mais il doit s'accommoder d'une restriction supplémentaire. S'il gagne un niveau dans une autre classe que samouraï, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de samouraï (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque là). La voie du samouraï requiert une adhésion constante à la voie du bushido. Un samouraï peut prendre des niveaux dans certaines classes de prestige sans violer son engagement envers le bushido. C'est le cas par exemple du kensei et du chevalier protecteur (décrits dans cet ouvrage) et du protecteur nain (décrit dans le *Guide du Maître*). Le maître de donjon est libre d'ajouter d'autres classes de prestige à cette liste.

Quelques samouraïs en disgrâce choisissent la classe de prestige de ronin (décrite dans le Chapitre 2 de cet ouvrage) afin de retrouver certaines de leurs aptitudes perdues.

Exemple de samouraï humain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Armes : épée bâtarde (1d10, crit. 19-20/x2, 3 kg, une main, tranchant).

Épée courte (1d6, crit. 19-20/x2, 1 kg, légère, tranchant).

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

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Équitation	4	Dex	—
Intimidation	4	Cha	—
Connaissances (noblesse et royauté)	4	Int	—
Psychologie	4	Sag	—
Diplomatie	4	Cha	—
Artisanat (calligraphie)	4	Int	—
Connaissances (histoire)	4	Int	—

Don : Arme de prédilection (épée bâtarde).

Don supplémentaire (humain) : Attaques réflexes.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote, 1 doses d'huiles. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.

SPADASSIN

Le spadassin est l'incarnation vivante du panache et de l'audace. Le spadassin privilégie l'agilité et la ruse sur la force brute et croise aussi bien le fer que les bons mots.

Aventures. Les spadassins partent à l'aventure pour toutes sortes de raisons, selon leur alignement et leurs antécédents. Certains se voient comme des redresseurs de torts, tandis que d'autres cherchent uniquement la fortune et la gloire. Tous les spadassins partagent néanmoins un fort penchant pour l'action et ils résistent difficilement à l'appel de l'aventure, quelles que soient leurs opinions personnelles.

Profil. Les spadassins combinent la compétence et la finesse avec une grande habileté au combat. Bien qu'ils infligent généralement moins de dégâts que les guerriers ou les barbares, ils sont aussi plus agiles et plus mobiles que les autres combattants au corps à corps. Quand il fixe les termes d'un combat, le spadassin est un adversaire redoutable et presque impossible à immobiliser. Les spadassins sont aussi plus sociables que beaucoup de guerriers.

Alignement. Comme les roublards, les spadassins ont des points de vue variés sur le monde et peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui se sentent opprimés par les restrictions de leur société sont plutôt chaotiques, tandis que ceux qui suivent une tradition honorable sont plutôt loyaux.

Religion. La plupart des spadassins rendent au moins un hommage formel à Olidammara (divinité des voleurs), dont l'une des attributions est la chance. Les spadassins loyaux ou chevaleresques peuvent révéler Héronéous (divinité de la bravoure) ou Saint Cuthbert (divinité de la vengeance). Les spadassins qui s'éloignent de l'abri des villes vénèrent Fharlanghn (divinité des routes).

Antécédents. Les spadassins sont souvent issus d'un milieu aisé, mais cette classe est ouverte à toute personne plaçant la finesse au

dessus de la puissance, quelle que soit son origine. S'il existe un dénominateur commun entre tous les spadassins, c'est plutôt l'habitude des villes, que ce soit les sombres allées des quartiers mal famés ou les luxueux hôtels particuliers des beaux quartiers.

Un spadassin perçoit plutôt ses pairs comme des rivaux que des alliés, et cela même s'ils ont un but commun. Les spadassins vivent pour l'attention qu'on leur porte, au point parfois de fausser leur jugement. Il s'installe alors entre eux au mieux une concurrence amicale, mais au pire une méfiance teintée d'hostilité.

Races. Les spadassins sont généralement humains, demi-elfes ou elfes : les deux premières races en raison de leur audace et la dernière en raison de sa grâce naturelle. Les gnomes et les halfelins ont le tempérament nécessaire pour devenir spadassins, mais ils sont handicapés par leur lenteur. Les nains préfèrent les armures lourdes et les armes imposantes et sont donc rarement attirés par cette classe.

Parmi les humanoïdes sauvages, les spadassins sont pratiquement inconnus.

Autres classes. Les spadassins préfèrent des compagnons aussi rapides et agiles qu'eux. Ils s'entendent bien avec les roublards et les bardes et apprécient le style et l'habileté au corps à corps du moine (néanmoins, les spadassins chaotiques railleront leur ascétisme). Les spadassins loyaux et bons partagent la nature honorable du paladin, mais les deux classes ont par ailleurs des styles de vie opposés. Les spadassins n'ont aucun ressentiment envers les jeteurs de sorts et savent apprécier comme tout à chacun un sort lancé au bon moment. Ils ont peu de contacts avec les barbares, les rôdeurs et les druides, dont le domaine est bien éloigné de la ville où vit le spadassin.

Rôle. Le spadassin est un combattant au corps à corps efficace, particulièrement en tandem avec un guerrier ou un roublard. Il peut aussi faire office de porte-parole ou de leader pour son équipe grâce à ses nombreuses compétences sociales.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux spadassins.

Caractéristiques. Puisque le spadassin porte des armures légères, il lui faut une bonne Dextérité pour sa CA, ainsi que pour de nombreuses compétences de classe. Des valeurs élevées

TABLE 1-2 : LE SPADASSIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Attaque en finesse
2	+2	+0	+3	+0	Style (+1)
3	+3	+1	+3	+1	Frappe instinctive
4	+4	+1	+4	+1	—
5	+5	+1	+4	+1	Bonus d'esquive (+1)
6	+6/+1	+2	+5	+2	—
7	+7/+2	+2	+5	+2	Charge acrobatique
8	+8/+3	+2	+6	+2	Science de la prise en tenaille
9	+9/+4	+3	+6	+3	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Bonus d'esquive (+2)
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Chanceux, style (+2)
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Maîtrise des compétences acrobatiques
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Critique affaiblissant
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Bonus d'esquive (+3)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	—
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Esprit fuyant
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	—
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Critique sanglant
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Bonus d'esquive (+4), style (+3)

d'Intelligence et de Charisme sont la marque d'un bon spadassin. Par contre, la Force n'est pas aussi importante pour un spadassin que pour d'autres combattants au corps à corps.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences de classe du spadassin (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Saut (For). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

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

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du spadassin.

Armes et armures. Les spadassins sont formés au maniement de toutes les armes courantes et toutes les armes de guerre (mais pas des boucliers), ainsi qu'au port des armures légères. De nombreuses aptitudes du spadassin nécessitent qu'il ne porte ni armure ni charge intermédiaire ou lourde (voir leur description ci-dessous).

Attaque en finesse (Ext). Un spadassin obtient le don Attaque en finesse en tant que don supplémentaire au niveau 1 même s'il n'en remplit pas les conditions.

Style (Ext). Un spadassin de niveau 2 obtient un bonus d'aptitude de +1 sur les jets de Réflexes. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 20. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Frappe instinctive (Ext). Au niveau 3, le spadassin devient capable de placer instinctivement ses coups là où ils infligeront le plus de dégâts. Il applique un bonus égal à son (éventuel) bonus d'Intelligence sur les jets de dégâts (en plus de son éventuel bonus de Force) des armes légères et des armes pouvant être utilisées avec Attaque en finesse (comme la chaîne cloutée, la rapière ou le fouet). Les cibles immunisées aux attaques sournoises ou aux coups critiques sont aussi immunisées contre les dégâts de la frappe instinctive. Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Bonus d'esquive (Ext). Le spadassin est un duelliste par essence, habitué à se battre contre un adversaire unique. Pendant son tour de jeu, il peut désigner l'un de ses adversaires, contre lequel il bénéficie alors d'un bonus d'esquive de +1 à la classe d'armure contre les attaques au corps à corps. Il peut choisir un nouvel adversaire dans un de ses tours de jeu suivants. Ce bonus augmente de +1 tous les cinq niveaux après le 5^e (soit +2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20). Le spadassin perd ce bonus lorsqu'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Si le spadassin possède aussi le don Esquive, il n'est pas obligé de désigner le même adversaire pour le don et l'aptitude de classe. Mais s'il le fait, les deux bonus se cumulent.

Charge acrobatique (Ext). Un spadassin de niveau 7 ou plus peut charger même dans des conditions où une charge est normalement impossible. Il peut charger même sur un terrain difficile ou à travers l'espace occupé par un allié. Ce pouvoir lui permet de dévaler un escalier, de se balancer à un chandelier ou de sauter depuis un balcon et d'atterrir sur son adversaire. Selon les circonstances, il peut toutefois avoir à réussir les tests de compétences adéquats (Saut et Acrobaties notamment) pour réussir son mouvement.

Science de la prise en tenaille (Ext). Lorsqu'un spadassin de niveau 8 ou plus prend un adversaire en tenaille, il obtient un bonus de +4 sur son jet d'attaque (plutôt que +2). (Les autres personnages participant à la prise en tenaille avec le spadassin ne bénéficient pas de cette augmentation du bonus.)

Chanceux (Ext). Selon beaucoup de spadassins, « mieux vaut être chanceux que talentueux ». Une fois par jour, un spadassin de niveau 11 ou plus peut relancer un jet d'attaque, un test de compétence, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde venant de rater. Le personnage doit conserver le nouveau résultat, même s'il s'avère être inférieur à l'original.

Maîtrise des compétences acrobatiques (Ext). Au niveau 13, le spadassin est tellement assuré de ses compétences acrobatiques qu'il peut les utiliser avec confiance même dans de mauvaises conditions. Lorsqu'il fait un test d'Acrobaties ou de Saut, il peut faire 10 même si le stress ou des distractions devraient l'en empêcher.

Critique affaiblissant (Ext). Lorsqu'un spadassin de niveau 14 ou plus réussit un coup critique, il inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Force (en plus des dégâts normaux). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

Esprit fuyant (Ext). Il est difficile de contrôler magiquement l'esprit d'un spadassin de niveau 17 ou plus. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard avec le même DD (à condition d'être encore vivant). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Critique sanglant (Ext). Lorsqu'un spadassin de niveau 19 ou plus réussit un coup critique, il inflige à sa cible un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution (en plus des dégâts normaux et de l'affaiblissement de Force dû à son aptitude de classe de critique affaiblissant). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont aussi contre ce pouvoir.

Exemple de spadassin demi-elfe

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

Armes : rapière (1d6, crit. 18-20/x2, 1 kg, une main, perforant).
Dague (1d4, crit. 19-20/x2, 1 kg, légère, perforant ou tranchant).
Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).



Un spadassin

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

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Bluff	4	Cha	—
Escalade	4	For	-1
Saut	4	For	-1
Acrobaties	4	For	-1
Diplomatie	4	Cha	—
Détection (hc)	2	Sag	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Maîtrise des cordes	4	Dex	—

Don : Arme de prédilection (rapière).

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote, 3 doses d'huiles. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 6d4 po.

TOURMENTEUR

Affronter un tourmenteur, qui combine les capacités d'un épeïste talentueux et d'un mage profane, est un défi funeste pour un adversaire qui n'y est pas habitué.

Aventures. Les tourmenteurs partent à l'aventure par appât du gain, par volonté de puissance ou de gloire. Ou parfois pour tout cela à la fois.

Profil. Le tourmenteur développe parallèlement sa pratique des armes et de la magie profane. Aux niveaux inférieurs, il s'appuie principalement sur ses capacités au corps à corps et sa faculté de maudire ses ennemis. En progressant en expérience, il devient capable de lancer quelques sorts profanes et l'emprise de sa malédiction empire, tandis qu'il apprend à influencer sur les lois de la probabilité. Il peut également s'attirer les services d'un familier.

Alignement. Le style propre aux tourmenteurs attire plutôt les personnes égoïstes, voire cruelles. Cette classe n'est en rien réservée aux personnages mauvais, mais même le plus amical des tourmenteurs n'est que neutre, au mieux. Les tourmenteurs

peuvent être tyranniques ou libertaires, disciplinés ou créatifs et ne penchent donc pas particulièrement vers la loi ou le chaos.

Religion. Les tourmenteurs ne sont pas spécialement pieux. Ils pensent devoir leurs succès et leur survie à eux-mêmes plutôt qu'à une quelconque divinité. Ceux qui prennent une divinité tutélaire choisissent soit Wy-Djaz (déesse de la magie et de la mort), soit Boccob l'Indifférent (dieu de la magie). Certains tourmenteurs particulièrement retors vénèrent Nérull (dieu de la mort) ou Vecna (dieu des secrets).

Antécédents. Le pouvoir des tourmenteurs, comme celui des ensorceleurs, apparaît souvent à un âge précoce, sous la forme d'accidents inexplicables ou de séries de malchances dans son entourage. Bien qu'ils soient essentiellement des autodidactes, les tourmenteurs reçoivent parfois l'enseignement d'un autre pratiquant de la magie profane, comme un tourmenteur plus âgé, un ensorceleur, un magicien ou un barde, avant de se lancer à l'aventure par eux-mêmes.

Contrairement aux ensorceleurs, tous les tourmenteurs partagent le sentiment d'appartenir à une confrérie. Bien que deux tourmenteurs qui se rencontrent par hasard dans une taverne ne deviennent pas automatiquement amis, il est rare de les voir s'affronter entre eux, à moins que l'enjeu ne soit véritablement capital.

Races. Comme pour les ensorceleurs, la plupart des tourmenteurs sont humains ou demi-elfes. Les quelques gnomes qui apprécient les farces cruelles peuvent entreprendre cette carrière. Les elfes souhaitant mêler la force magique et martiale deviennent plutôt guerriers/magiciens. Les nains et les halfelins affichent rarement le degré d'égoïsme nécessaire pour s'intéresser à cette classe.

Au sein des humanoïdes sauvages, on trouve quelques tourmenteurs chefs de guerre ou conseillers.

Autres classes. Un tourmenteur est plus à son aise accompagné d'autres personnages qui savent prendre soin d'eux-mêmes avant des autres, comme les barbares, les roublard et les rôdeurs. Ils évitent les paladins ou toute personne au service du bien général ou d'une autre cause utopiste. Les tourmenteurs sont parfois jaloux de la maîtrise supérieure de la magie profane

TABLE 1-3 : LE TOURMENTEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour —			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+0	+2	Tourment (1/jour)	—	—	—	—
2	+2	+0	+0	+3	Résistance profane	—	—	—	—
3	+3	+1	+1	+3	Ardeur	—	—	—	—
4	+4	+1	+1	+4	Appel de familier	0	—	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Don supplémentaire, tourment (2/jour)	0	—	—	—
6	+6/+1	+2	+2	+5	—	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+2	+5	Tourment supérieur	1	—	—	—
8	+8/+3	+2	+2	+6	—	1	0	—	—
9	+9/+4	+3	+3	+6	Tourment (3/jour)	1	0	—	—
10	+10/+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	—	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Aura de malchance (1/jour)	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Tourment (4/jour)	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Don supplémentaire	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Aura de malchance (2/jour)	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Tourment (5/jour)	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Tourment suprême	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Aura de malchance (3/jour), don supplémentaire	3	3	3	3

dont font preuve les ensorceleurs, et ils dédaignent les magiciens, ne voyant en eux que de chétifs érudits toujours plongés dans leurs livres.

Rôle. Le tourmenteur est un combattant au corps à corps remarquable, qui se crée des ouvertures dans la défense de ses adversaires grâce à ses sorts et ses aptitudes spéciales. Un tourmenteur privilégiant les compétences adéquates fait un bon leader, du moins dans un groupe qui ne trouve rien à redire à son style particulier.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux tourmenteurs.

Caractéristiques. Le Charisme dirige la plupart des pouvoirs spéciaux du tourmenteur ainsi que ses sorts. La Force est importante à cause de son rôle en combat et la Dextérité et la Constitution participent à sa survie à long terme.

Alignement. Ne doit pas être bon.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences de classe du tourmenteur (et leur caractéristique associée) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du tourmenteur.

Armes et armures. Les tourmenteurs sont formés au maniement de toutes les armes courantes et toutes les armes de guerre (mais pas des boucliers), ainsi qu'au port des armures légères. Les composantes gestuelles des sorts de tourmenteur sont suffisamment simples pour qu'ils soient capables de les lancer sans risque d'échec même lorsqu'ils portent une armure légère. Néanmoins, comme n'importe quel autre pratiquant de la magie profane, un tourmenteur portant une armure intermédiaire ou lourde (ou un bouclier) encourt les risques normaux d'échec des sorts (si le sort comporte une composante gestuelle, ce qui est le cas de l'immense majorité d'entre eux). Les sorts d'autres classes d'un tourmenteur multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

Tourment (Sur). Une fois par jour et par une action libre, un tourmenteur peut lancer une malédiction sur l'un de ses

adversaires. Il doit voir sa cible et se trouver à 18 mètres ou moins d'elle. Pendant l'heure suivante, le sujet du tourment subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, aux

tests de caractéristique et de compétence, ainsi qu'aux jets de dégâts des armes. Un jet de Volonté (DD égal à 10 + 1/2 le niveau du tourmenteur + le modificateur de Cha du tourmenteur) réussi permet d'annuler cet effet.

Tous les quatre niveaux au-delà du premier (soit 5, 9, 13 et 17), le tourmenteur obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir (voir la Table 1-3). Les effets de plusieurs tourments sur le même sujet ne se cumulent pas. Un jet de sauvegarde réussi immunise contre le tourment de ce tourmenteur en particulier pendant les 24 prochaines heures.

Tout effet délivrant ou dissipant une malédiction permet également d'annuler les effets d'un tourment.

Résistance profane (Sur). Au niveau 2, le tourmenteur obtient un bonus sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques égal à son bonus de Charisme (minimum +1).

Ardeur (Ext). À partir du niveau 3, le tourmenteur peut résister à la magie avec une détermination et un tonus remarquables.

Lorsqu'il réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre une attaque autorisant un jet de sauvegarde pour réduire ses effets (comme n'importe quel sort dont la ligne Sauvegarde indique « Vigueur, partiel » ou « Volonté, partiel »), il ne subit aucun effet (plutôt que des effets réduits). Un tourmenteur inconscient ou endormi ne bénéficie pas des effets de ce pouvoir.

Appel de familier. Un tourmenteur de niveau 4 ou plus a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage.

L'ensorceleur choisit le type de familier qui répond à son appel. La puissance du familier croît avec celle de son maître. Considérez le tourmenteur comme un ensorceleur de 3 niveaux de moins pour déterminer les pouvoirs et les caractéristiques du familier (voir l'encart *Les familiers*, pages 34-35 du *Manuel des Joueurs*).

Si le familier meurt ou si le tourmenteur le renvoie, le personnage doit jouer un jet de Vigueur (DD 15). En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau de tourmenteur (en cas de réussite, ce total est réduit de moitié). Le nombre de points d'expérience du personnage ne peut jamais tomber en dessous de 0 suite au décès ou au renvoi de son familier. Un familier tué ou renvoyé ne peut être remplacé avant un an et un jour. Les familiers peuvent être



Un tourmenteur

ramenés à la vie de la même manière que les personnages, mais eux ne perdent alors pas de niveau (ou de points de Constitution).

Un personnage multiclassé dont plusieurs classes donnent droit à un familier ne peut tout de même avoir qu'un familier à la fois.

Sorts. Dès le niveau 4, un tourmenteur peut lancer un petit nombre de sorts profanes appartenant à la liste de sorts de tourmenteur (voir le Chapitre 3, page 115). Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à la manière des ensorceleurs (voir page 37 du *Manuel des Joueurs*).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de tourmenteur. Pour apprendre ou lancer un sort, un tourmenteur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 11 pour les sorts de 1^{er} niveau, Cha 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du tourmenteur.

Comme les autres lanceurs de sorts, le tourmenteur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 1-3. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8 du *Manuel des Joueurs*). Quand la Table 1-3 indique que le tourmenteur peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un tourmenteur de niveau 4), il ne peut lancer pour ce niveau que les sorts en bonus accordés par un Charisme élevé.

Le répertoire de sorts d'un tourmenteur est très limité. Il commence sa carrière sans connaître le moindre sort. Mais lors de chaque passage de niveau, il apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 1-4. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un tourmenteur n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table 1-4 sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 12, et tous les 3 niveaux de tourmenteur après cela (niveaux 15 et 18), un tourmenteur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le tourmenteur « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts de tourmenteur accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 12, un tourmenteur peut échanger un sort de 1^{er} niveau (soit deux niveaux en dessous du 3^e, qui est le plus haut niveau de sorts accessibles à un tourmenteur de niveau 12) contre un autre sort de 1^{er} niveau. Au niveau 15, il peut échanger soit un sort de 1^{er} niveau, soit un sort de 2^e niveau (puisqu'il peut maintenant lancer des sorts du 4^e niveau) contre un autre sort du même niveau. Un tourmenteur ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Jusqu'au niveau 3, le tourmenteur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de tourmenteur.

Dons supplémentaires. Au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants (10, 15 et 20), le tourmenteur gagne un don supplémentaire, qu'il doit obligatoirement choisir parmi la liste suivante : École renforcée (enchantement, nécromancie ou transmutation uniquement), École supérieure (enchantement, nécromancie ou transmutation uniquement), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Magie de guerre.

TABLE 1-4 : SORTS CONNUS PAR LE TOURMENTEUR

Niveau	Nombre de sorts connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	2 ¹	—	—	—
5	2	—	—	—
6	3	—	—	—
7	3	—	—	—
8	4	2 ¹	—	—
9	4	2	—	—
10	4	3	—	—
11	4	3	2 ¹	—
12	4	4	3	—
13	4	4	3	—
14	4	4	4	2 ¹
15	4	4	4	3
16	4	4	4	3
17	5	4	4	4
18	5	5	4	4
19	5	5	5	4
20	5	5	5	5

1 À condition que le tourmenteur ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Tourment supérieur (Sur). Lorsque le tourmenteur atteint le niveau 7, le malus subi par le sujet du tourment sur les jets d'attaque et de sauvegarde, sur les tests de caractéristique et de compétence et sur les jets d'attaque des armes passe à -4 (au lieu de -2).

Aura de malchance (Sur). Une fois par jour et par une action libre, un tourmenteur de niveau 12 ou plus peut créer une aura funeste de malchance. Tant que l'aura est active, toute attaque au corps à corps ou à distance contre le tourmenteur a 20% de chance de rater (cet effet est similaire à celui du camouflage). L'aura persiste pendant un nombre de rounds égal à 3 + l'éventuel bonus de Charisme du tourmenteur.

Le tourmenteur obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir au niveau 16 et au niveau 20.

Tourment suprême (Sur). Lorsque le tourmenteur atteint le niveau 19, le malus subi par le sujet du tourment sur les jets d'attaque et de sauvegarde, sur les tests de caractéristique et de compétence et sur les jets d'attaque des armes passe à -6 (au lieu de -4).

Anciens tourmenteurs

Un tourmenteur dont l'alignement devient bon perd immédiatement toutes ses aptitudes de classe surnaturelles et l'accès à ses sorts. Son familier redevient un animal ordinaire et quitte le service du personnage. Celui-ci ne peut plus gagner de niveaux supplémentaires de tourmenteur. Il conserve les autres avantages de la classe (comme la formation au maniement des armes et au port des armures et les dons supplémentaires).

Exemple de tourmenteur humain

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

Armes : épée longue (1d8, crit. 19-20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

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

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Diplomatie	4	Cha	—
Art de la magie	4	Int	—
Intimidation	4	Cha	—
Bluff	4	Cha	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Équitation	4	Dex	—
Détection (hc)	2	Sag	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—

Don : Arme de prédilection (épée longue).

Don supplémentaire (humain) : Science de l'initiative.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote, 3 doses d'huiles. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 6d4 po.

OPTION : PALADINS ET RÔDEURS NE PRATIQUANT PAS LA MAGIE

Le paladin et le rôdeur du *Manuel des Joueurs* sont des classes hybrides, dans le sens où elles combinent des capacités de combat, la faculté de lancer des sorts et d'autres pouvoirs. Dans une campagne centrée sur les combattants, le MD peut choisir de remplacer les versions habituelles de ces deux classes par les variantes décrites ci-dessous, qui troquent la pratique de la magie contre d'autres aptitudes de classe. Elles y perdent la flexibilité de la préparation quotidienne des sorts, mais y gagnent des pouvoirs plus fiables et sensiblement plus puissants.

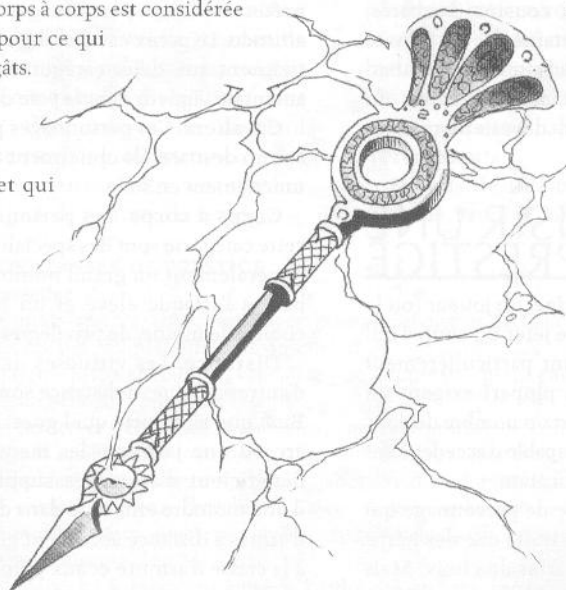
PALADIN ALTERNATIF

Le paladin alternatif conserve toutes les aptitudes de classe normales du paladin, avec les modifications et ajouts suivants.

Sorts. Le paladin n'obtient pas la faculté de lancer des sorts divins.

Arme bénie (Sur). Entre les mains d'un paladin de niveau 6 ou plus, toute arme de corps à corps est considérée comme étant d'alignement bon pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Puissance divine (Sur). Une fois par jour et par une action simple, un paladin de niveau 11 peut générer un effet qui



augmente de +4 sa valeur de Force, de Sagesse ou de Charisme pendant 1 minute par niveau de classe de paladin.

Soins de la monture (Sur). Un paladin de niveau 13 ou plus qui utilise son pouvoir d'imposition des mains sur sa monture lui rend 5 points de vie par point de soin effectivement dépensé. De plus, le paladin peut employer son aptitude d'imposition des mains pour sortir sa monture de l'un des états préjudiciables suivants (au coût de 5 points de soin par état à moins que le contraire ne soit précisé) : affaiblissement temporaire de caractéristique (coût 1 point de soin par point de caractéristique restauré), assourdi, aveuglé, confus, ébloui, empoisonné, épuisé, étourdi, fatigué, fiévreux, frappé d'aliénation mentale, frappé de débilité, hébété, malade ou nauséux.

Le paladin peut retirer un état préjudiciable en même temps qu'il rend des points de vie, mais les points de soin dépensés envers un état ne peuvent servir en plus à rendre des points de vie.

Épée sainte (Mag). Un paladin de niveau 16 gagne le pouvoir d'utiliser un pouvoir magique semblable au sort *épée sainte* à un niveau de lanceur de sorts égal à la moitié de son niveau de classe de paladin.

RÔDEUR ALTERNATIF

Le rôdeur alternatif conserve toutes les aptitudes de classe normales du rôdeur, avec les modifications et ajouts suivants.

Sorts. Le rôdeur n'obtient pas la faculté de lancer des sorts divins.

Déplacement accéléré (Ext). Au niveau 6, la vitesse de déplacement au sol de base augmente de +3 mètres. Ce bonus ne s'applique que si le rôdeur ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde.

Bénédiction de la nature (Sur). Au niveau 11, une fois par jour et par une action simple, le rôdeur peut générer un effet qui augmente de +4 sa valeur de Dextérité, de Constitution ou de Sagesse pendant 1 minute par niveau de classe de rôdeur.

Contact guérisseur (Mag). Une fois par jour, un rôdeur de niveau 13 ou plus peut utiliser soit *neutralisation du poison*, soit *guérison des maladies* à un niveau de lanceur de sorts égal à la moitié de son niveau de classe de rôdeur.

Liberté de mouvement (Mag). Une fois par jour, un rôdeur de niveau 16 ou plus peut utiliser *liberté de mouvement* (uniquement sur lui-même) à un niveau de lanceur de sorts égal à la moitié de son niveau de classe de rôdeur.



Dans ce chapitre, nous vous proposons un grand nombre de classes de prestige à caractère martial ou destinées aux combattants. Nous n'insisterons jamais assez sur le fait que ces classes ne sont en aucune façon réservées aux guerriers ou à leurs cousins (barbares, paladins, rôdeurs et moines). D'ailleurs, certaines de ces classes nécessitent des aptitudes appartenant aux classes non-combattantes. Les personnages de toutes les classes, à partir du moment où ils s'intéressent au combat, devraient trouver chaussure à leur pied.

CHOISIR UNE CLASSE DE PRESTIGE

Avant de se fixer sur une classe de prestige, un joueur (ou le MD pour l'un de ses PNJ) serait avisé de jeter un coup d'œil aux descriptions qui suivent, en faisant particulièrement attention aux conditions d'entrée. La plupart exigent un bonus de base à l'attaque élevé ou un certain nombre de dons martiaux. Développer un personnage capable d'accéder à ces classes requiert un minimum de planification.

Le premier choix à faire est le type de personnage que l'on souhaite interpréter. Ce livre ne traite que des héros combattants, ce qui réduit déjà l'embaras du choix. Mais quelle sorte de spécialiste du combat voulez-vous ? Vous trouverez un début de piste de réflexion sur la Table 2-1 de la page suivante. Les catégories utilisées sont décrites ci-dessous.

Bienveillants/malveillants. Les membres de ces groupes sont définis essentiellement par leur alignement et leur vision du monde plutôt que par leurs aptitudes. Ils ont des pouvoirs correspondant à orientation morale, ce qui implique qu'interpréter un de ces personnages revient avant tout à choisir une attitude. Le preux cavalier, le justicier solitaire et le kensai appartiennent aux deux catégories car ils peuvent s'engager avec autant de vigueur dans la voie du bien ou du mal.

Cavaliers. Ces personnages préfèrent aller au combat montés sur un destrier. Ils obtiennent des pouvoirs spéciaux utilisables uniquement en selle.

Corps à corps. Les personnages des classes de prestige de cette catégorie sont des spécialistes du combat rapproché. Ils ont généralement un grand nombre de points de vie, un bonus de base à l'attaque élevé et un large choix d'armures, à moins, comme le moine, de privilégier la mobilité plutôt que la défense.

Distance. Les virtuoses de l'archerie, des armes de jet ou d'autres attaques à distance sont regroupés dans cette catégorie. Bien que n'importe quel guerrier puisse se débrouiller avec un arc ou une javeline, les membres de ces classes de prestige bénéficient d'avantages supplémentaires à distance, au prix d'une moindre efficacité dans d'autres domaines. Les utilisateurs d'armes à distance accordent généralement moins d'importance à la classe d'armure et aux points de vie, et privilégient plutôt le nombre d'attaques, la précision et les dégâts par tir.

Lanceur de sorts. Cette catégorie comprend les lanceurs de sorts divins ou profanes s'intéressant au combat, ainsi que les membres d'autres classes qui ne lancent pas de sorts mais

disposent de nombreux pouvoirs magiques. Certains sont seulement des dilettantes, ne lançant que quelques sorts ou ne possédant que quelques pouvoirs magiques. D'autres sont des hybrides qui combinent les prouesses martiales et l'étude mystique. D'autres encore sont des lanceurs de sorts uniquement, qui font peu de concessions à leur pratique de la magie pour quelques capacités de combat.

Némésis. Une némésis est un type d'ennemi particulier contre lequel un personnage s'est entraîné à combattre. Ces classes de prestige offrent des capacités adaptées à ce genre de combat, mais au détriment de leurs aptitudes générales. Les membres de ces classes sont souvent très efficaces contre leur némésis, mais moins contre d'autres adversaires.

Spécialiste. Les membres de ces classes de prestige choisissent une ou deux armes (ou parfois un type d'armes qu'on considère généralement comme inférieur) et concentrent leur entraînement exclusivement sur celles-ci. Ils deviennent alors redoutables avec une de leurs armes de prédilection entre les mains. En échange de ces prouesses, ils doivent parfois sacrifier d'autres capacités, mais cela se résume souvent à une perte de flexibilité.

Terrain. Les classes de prestige de cette catégorie intéresseront les personnages qui combattent pratiquement toujours dans le même environnement. Les aptitudes de ces classes visent à améliorer les capacités du personnage dans un terrain donné, mais ne l'aident pas lorsqu'il se retrouve sur un autre type de terrain.

LES CLASSES DE PRESTIGE MARTIALES

Les classes présentées dans ce chapitre suivent le format introduit dans le *Guide du Maître*. Les premières informations sont le nom et la description de la classe, qui peuvent tous les deux être modifiés pour mieux s'adapter à votre campagne sans que cela ait un impact sensible en termes de jeu. Ne vous en privez pas !

Les conditions requises pour entrer dans une de ces classes sont souvent orientées sur les capacités de combat. Le chemin le plus court pour remplir ces conditions consiste généralement à prendre un ou plusieurs niveaux dans les classes de guerrier, de paladin, de rôdeur, de barbare ou moine. Quelques-unes exigent des capacités qu'on ne peut obtenir qu'en se diversifiant dans d'autres classes. Par exemple, des niveaux de roublard permettent de remplir les conditions de compétence ; des niveaux de druide, ensorceleur, magicien ou prêtre sont souvent nécessaires pour réunir les conditions de pratique de la magie.

Il est possible de modifier les conditions d'accès à une classe de prestige, mais il faut le faire avec la plus grande prudence. La puissance de chaque classe de prestige à été équilibrée en fonction de son niveau d'entrée prévu. Par exemple, le guerrier ursidé exige un bonus de base à l'attaque de +7, ce qui signifie que même les meilleurs combattants ne peuvent remplir cette condition avant le niveau 7 (au mieux). Cela est justifié par la transformation en ours offerte par cette classe et qui est habituellement réservée aux lanceurs de sorts de haut niveau et aux druides.

Le nombre de points de compétence obtenus à chaque niveau est déterminé principalement par les forces de la classe. Une classe dont les points forts sont le nombre de pouvoirs spéciaux, les dons supplémentaires ou la pratique de la magie reçoit rarement un grand nombre de points. En revanche, une classe comme le lanceur virtuose (qui privilégie la mobilité) ou le chasseur sombre (qui doit pouvoir traquer sa cible) ont besoin de plus de points de compétence par niveau. Cependant, aucune de ces classes ne se concentre pleinement sur les compétences et le combat reste leur préoccupation majeure.

En consultant les aptitudes des différentes classes de prestige, vous remarquerez qu'elles bénéficient pour la plupart d'un bonus de base à l'attaque élevé (ou moyen), mais que peu d'entre elles ont plus d'une catégorie de sauvegarde élevée. C'est une question d'équilibre. Les personnages combattants doivent pouvoir frapper leurs adversaires en combat, mais parfois une bonne attaque implique une défense moindre, du moins en ce qui concerne les sauvegardes. Néanmoins, puisqu'il s'agit de classes de prestige, il est probable que votre personnage aura (après s'être multiclassé) des bonus de sauvegarde supérieurs à la moyenne dans au moins deux catégories. Examinez les conditions pour déterminer dans quelles classes votre personnage doit investir et le résultat des cumuls de bonus de sauvegarde.

Les différents aspects d'une classe de prestige sont conçus pour s'équilibrer entre eux. Il faut toujours envisager la classe dans son ensemble et dans le contexte du jeu. N'importe quel joueur ou MD doit pouvoir non seulement trouver une classe à son goût, mais aussi des combinaisons qui fonctionnent particulièrement bien en conjonction avec les classes de personnage du *Manuel des Joueurs* ou le Chapitre 1 de ce livre. De plus, pensez bien que la combinaison de classes permettant d'arriver à une classe de prestige au niveau le plus bas n'est pas forcément la plus intéressante au final (bien que cela soit souvent une bonne base de réflexion).

Si vous désirez concevoir votre propre classe de prestige martiale, veuillez consulter le *Guide du Maître*.

TABLE 2-1 : GROUPEMENTS DE CLASSES DE PRESTIGE

Groupe	Classes de prestige
Bienveillants	chasseur de morts-vivants, chevalier Dragon pourpre, chevalier du Calice, chevalier protecteur, justicier solitaire, kensaï, preux cavalier, traqueur du bois obscur ¹
Malveillants	chevalier Thayan ¹ , justicier solitaire, kensaï, œil de Gruumsh ¹ , preux cavalier, ravageur implacable
Cavaliers	cavalier émérite halfelin ¹ , preux cavalier
Corps à corps	bellimorphe, berserker frénétique, chantelame, chevalier protecteur, combattant de la nature, gnome tueur de géants ¹ , guerrier ursidé, lame invisible, maître de l'ivresse, moine tatoué, preux cavalier, ravageur implacable, ronin initié de l'ordre des archers, lanceur massif ² , lanceur virtuose, maître de la main subtile
Distance	chantelame ¹ , chante de guerre, chevalier du Calice, mage-berserker, moine tatoué, mouchard mental, seigneur de la pierre
Lanceur de sorts	chasseur de morts-vivants, chasseur sombre, chevalier du calice, gnome tueur de géants ¹ , pourfendeur de mages, traqueur du bois obscur ¹
Némésis	
Spécialiste	chantelame ¹ , derviche flamboyant, initié de l'ordre des archers, kensaï, lanceur massif ² , lanceur virtuose, maître d'armes exotiques, maître de l'ivresse, œil de Gruumsh ¹ , preux cavalier, pugiliste impétueux
Terrain	chasseur sombre, seigneur de la pierre

1 Condition de race.
2 Condition de taille.

Anciens membres d'une classe de prestige. Il est tout à fait possible qu'un personnage prenne des niveaux dans une classe de prestige, puis se retrouve dans une situation où il ne remplit plus les conditions requises pour y entrer. La cause peut être un changement d'alignement, une perte de niveaux consécutive à la mort (et le retour à la vie) du personnage ou la perte d'un objet magique conférant une partie des conditions.

Dans ce cas, non seulement le personnage est incapable de continuer à progresser dans la classe de prestige en question tant qu'il ne remplit plus les conditions nécessaires, mais dans le même temps il perd toutes les aptitudes et pouvoirs spéciaux conférés par cette classe. Il conserve cependant les dés de vie obtenus pour ces niveaux, ainsi que les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes.

BELLIMORPHE

Un combattant ne peut survivre sur le champ de bataille que grâce à son équipement (armes et armure), ou aux armes avec lesquelles il est né (crocs et griffes). C'est faire preuve d'un manque d'imagination et de polyvalence d'après les bellimorphes, qui préfèrent transformer leur corps à leur guise pour en faire des armes adaptées à n'importe quelle situation. Capables de mutations rapides, ce sont des adversaires déroutants, qui peuvent attaquer avec une large patte griffue, se protéger d'une carapace osseuse et inventer une surprise encore plus désagréable l'instant suivant.

Pour devenir bellimorphe, il faut pouvoir changer de forme, et beaucoup sont des métamorphes comme les doppelgangers ou des lycanthropes. Les ensorceleurs et les magiciens connaissant le sort métamorphose peuvent accéder à cette classe de prestige, ainsi que les druides ayant maîtrisé l'aptitude de classe de forme animale.

La plupart des bellimorphes peuvent changer leur apparence en un clin d'œil et ils s'arrangent donc pour ne pas dépareiller au sein de leurs camarades. Ce n'est qu'une fois qu'on a engagé le combat avec l'un d'eux et qu'il lui pousse des tentacules et des crocs que l'on peut se rendre compte qu'on a affaire à un bellimorphe.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir bellimorphe, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : quelconque (mais voir ci-dessous).

Bonus de base à l'attaque : +4.

Spécial : doit pouvoir changer de forme de l'une des cinq façons suivantes :

- pouvoir surnaturel de change-forme (arachnée, archon canin, barghest, doppelganger, rakshasa, slaad) ;
- appartenance au sous-type des métamorphes (lycanthropes, plasmé) ;
- pouvoir magique de *métamorphose* (déva astral, planéтар, solar, couatl, marilith, dragon de bronze, dragon d'or, dragon d'argent, éfrit, gardinal léonal, tormante, ogre mage, pixie) ;

- faculté de lancer le sort *métamorphose* ;
- aptitude de classe de forme animale ou équivalent (druide, guerrier ursidé*).

Le pouvoir de transformation possédé par certaines créatures (comme les vampires, les quasits ou autres) est insuffisant pour remplir cette condition.

* Nouvelle classe de prestige décrite dans ce livre.

Compétences de classe

Les compétences du bellimorphe (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Déguisement (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de bellimorphe. Elles ne sont valables que lorsque le personnage est sous une autre forme que la sienne (ce qui est le cas la majorité du temps pour les doppelgangers et les plasmés).

Armes et armures. Un bellimorphe ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Armes morphiques (Ext). Par une action de mouvement, un bellimorphe peut obtenir des armes naturelles comme des griffes ou des crocs, qui infligent des dégâts correspondant à la taille de la forme actuelle du personnage (voir la Table 5-1, page 296 du *Manuel des Monstres*). Ces attaques n'ont pas spécialement à correspondre à celles de la forme qu'il prend. Par exemple, un bellimorphe métamorphosé en ettin (un géant de taille G) pourrait obtenir des griffes infligeant 1d6 points de dégâts ou une corne pour 1d8 points de dégâts.

Le bellimorphe peut aussi améliorer une arme naturelle que la forme choisie possède déjà. Les dégâts infligés augmentent alors comme si la créature faisait une catégorie de taille supplémentaire. Par exemple, un bellimorphe qui prend la forme animale d'un loup sanguinaire (animal de taille G) peut faire croître ses crocs et élargir sa mâchoire de façon à faire passer les dégâts de la morsure de 1d8 à 2d6 (correspondant à un animal de taille TG).

Un bellimorphe peut utiliser ce pouvoir aussi souvent qu'il le désire, même si la source de sa transformation ne permet de changer de forme qu'une fois, lors de son activation (comme le sort *métamorphose* ou le pouvoir de forme animale).

Immunités morphiques (Ext). Un bellimorphe prend soin de redistribuer ses organes vitaux lors de ses transformations afin de mieux les protéger. Il est donc immunisé contre l'étourdissement et les coups critiques tant qu'il est transformé.

Corps morphique (Sur). Un bellimorphe de niveau 2 maîtrise suffisamment ses transformations pour ne prendre que des formes saines et fortes. Il bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution lorsqu'il est transformé.

Allonge morphique (Sur). Un bellimorphe de niveau 3 peut étendre ses bras, son cou et ses autres membres de façon à

TABLE 2-2 : LE BELLIMORPHE

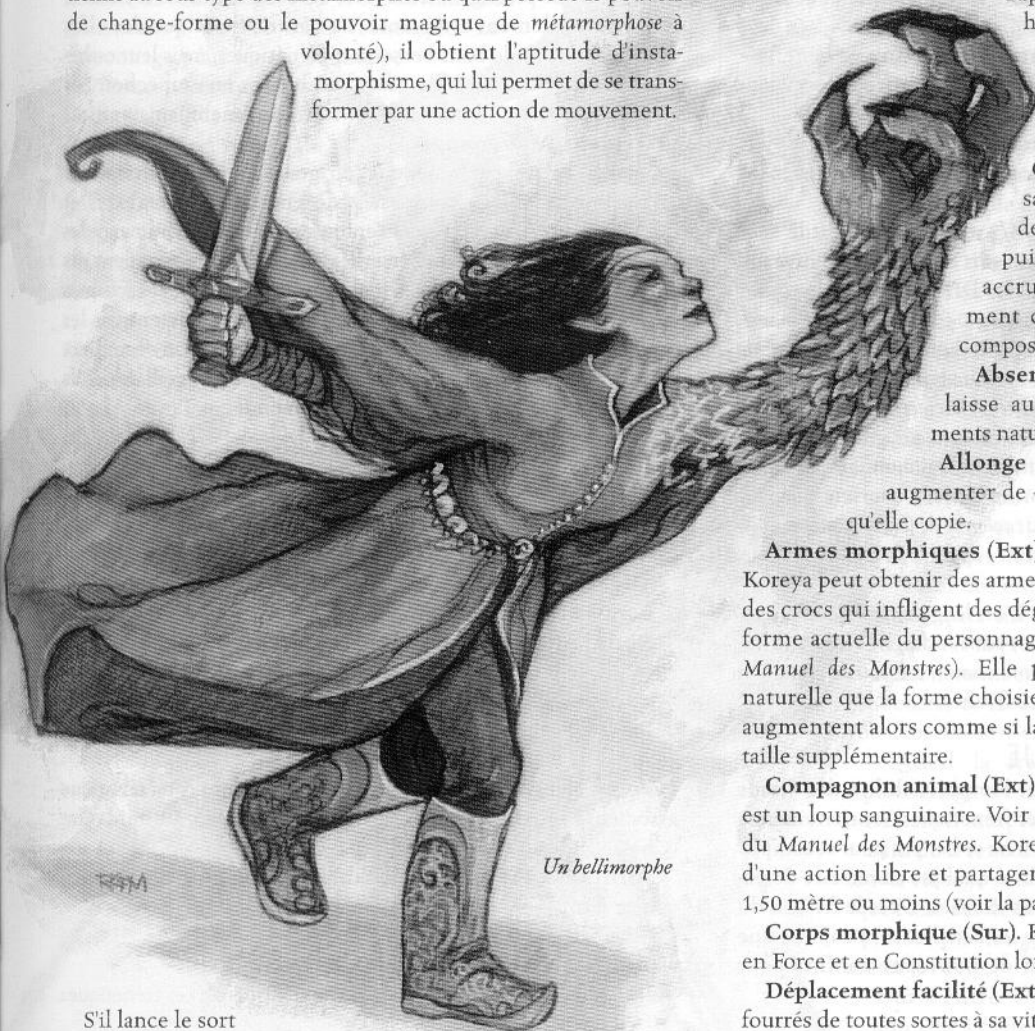
Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Armes morphiques, immunités morphiques
2	+1	+0	+3	+0	Corps morphique
3	+2	+1	+3	+1	Allonge morphique
4	+3	+1	+4	+1	Guérison morphique
5	+3	+1	+4	+1	Instamorphisme/multimorphisme

augmenter de +1,50 mètre l'allonge de la forme qu'il copie. Contrairement à la plupart des créatures, l'allonge d'un bellimorphe n'est pas visible avant qu'il n'en fasse la démonstration.

Guérison morphique (sur). Un bellimorphe de niveau 4 est capable de modeler sa chair ponctuellement afin de refermer ses plaies. Il bénéficie du pouvoir de guérison accélérée (2). De plus, s'il passe une action complexe à méditer, et s'il réussit un test de Concentration (DD égal au nombre de points de dégâts subis), il regagne aussitôt 10 points de vie.

Instamorphisme/multimorphisme (Sur). Un bellimorphe de niveau 5 obtient l'une de ces deux aptitudes de classe selon la source de ses transformations.

S'il a la possibilité de se transformer à volonté (qu'il appartienne au sous-type des métamorphes ou qu'il possède le pouvoir de change-forme ou le pouvoir magique de *métamorphose* à volonté), il obtient l'aptitude d'instamorphisme, qui lui permet de se transformer par une action de mouvement.



Un bellimorphe

S'il lance le sort *métamorphose*, possède le pouvoir magique de *métamorphose* un nombre limité de fois par jour ou l'aptitude de classe de forme animale, il obtient l'aptitude de classe de multimorphisme qui lui permet de changer de forme plusieurs fois pendant toute la durée du sort ou du pouvoir. Chaque transformation requiert une action simple et seule la première soigne le bellimorphe. S'il reprend sa forme initiale, cela met un terme immédiatement au sort ou au pouvoir. Par exemple, un magicien/bellimorphe qui lance *métamorphose* pourrait l'utiliser pour prendre la forme d'un troll pendant 2 minutes, puis celle d'un dragon rouge pendant 4 minutes puis celle d'un géant des collines pour le reste de la durée du sort.

Exemple de bellimorphe

Koreya Sombretempête. Halfeline (f), druide 10/bellimorphe 5 ; FP 15 ; humanoïde de taille P ; DV 10d8 plus 5d8 ; pv 68 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 22, contact 14, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +10 ; Lutte +8 ; Att bâton +1 de taille P (+14 corps à corps, 1d4+4) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +2] de taille P (+16 distance, 1d6+3/x3) ; Out bâton +1 de taille P (+14/+9 corps à corps, 1d4+4) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +2] de taille P (+16/+11 distance, 1d6+3/x3) ; AS sorts ; Part absence de traces, allonge morphique, armes morphiques, compagnon animal, corps morphique, déplacement facilité, empathie sauvage, forme animale (4/jour), guérison morphique, immunités morphiques, multimorphisme, résistance à l'appel de la nature, traits des halfelins ; AL N ; JS Réf +6, Vig +11, Vol +14 ; For 14, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 22, Cha 8.

Compétences et dons. Art de la magie +10, Concentration +17, Connaissances (nature) +12, Dressage +9, Saut +0, Survie +19 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Efficacité des sorts accrue, Incantation animale, Maniement d'une arme de guerre (arc long composite), Pistage.

Absence de traces (Ext). Koreya ne laisse aucune trace dans les environnements naturels et ne peut être pistée.

Allonge morphique (Sur). Koreya peut augmenter de +1,50 mètre l'allonge de la forme qu'elle copie.

Armes morphiques (Ext). Par une action de mouvement, Koreya peut obtenir des armes naturelles comme des griffes ou des crocs qui infligent des dégâts correspondant à la taille de la forme actuelle du personnage (voir la Table 5-1, page 296 du *Manuel des Monstres*). Elle peut aussi améliorer une arme naturelle que la forme choisie possède déjà. Les dégâts infligés augmentent alors comme si la créature faisait une catégorie de taille supplémentaire.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal de Koreya est un loup sanguinaire. Voir le profil de cette créature page 17 du *Manuel des Monstres*. Koreya peut diriger son compagnon d'une action libre et partager ses sorts avec lui s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins (voir la page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Corps morphique (Sur). Koreya bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution lorsqu'elle est transformée.

Déplacement facilité (Ext). Koreya peut se déplacer dans les fourrés de toutes sortes à sa vitesse normale, sans subir de dégâts ou de gêne. Cependant, les épines et les fourrés créés magiquement l'affectent normalement.

Empathie sauvage (Ext). Koreya peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +8 en général et de +4 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Forme animale (Sur). Quatre fois par jour, Koreya peut se transformer en n'importe quel animal de taille P, M ou G pendant 6 heures (ou moins) et reprendre sa forme initiale. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort *métamorphose*. La

transformation est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les pouvoirs morphiques de Koreya ne fonctionnent que lorsqu'elle est sous forme animale.

Guérison morphique (sur). Koreya bénéficie du pouvoir de guérison accélérée (2). Par une action complexe, elle peut regagner 10 points de vie si elle réussit un test de Concentration (DD égal au nombre de points de dégâts subis).

Immunités morphiques (Ext). Koreya est immunisée contre l'étourdissement et les coups critiques tant qu'elle est transformée.

Multimorphisme (Sur). Koreya peut changer de forme plusieurs fois pendant une utilisation de forme animale (qui dure 10 heures ou jusqu'à ce qu'elle reprenne sa forme d'elfe). Chaque transformation requiert une action simple et seule la première la soigne.

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Koreya bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Traits des halfelins (Ext). Bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde contre la terreur ; bonus de +1 à l'attaque avec les armes de jet et les frondes.

Sorts de druide préparés (6/6/6/4/4/3 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort ; elle perd l'accès à un sort de 1^{er}, 2^e et 5^e niveaux lorsqu'elle est sous forme animale et les DD de sauvegarde contre ses sorts baissent de 2 points). Niveau 0 : détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, soins mineurs ; 1^{er} niveau : brume de dissimulation, communication avec les animaux, enchevêtrement, leur féérique, morsure magique, soins légers ; 2^e niveau : bourrasque, grâce féline, peau d'écorce, résistance aux énergies destructives, restauration partielle ; 3^e niveau : appel de la foudre, lumière du jour, morsure magique suprême, tempête de neige ; 4^{er} niveau : colonne de feu, scrutation, soins importants, tempête de grêle ; 5^e niveau : appel de la foudre suprême, polymorphie funeste, soins critiques.

Possessions. Bâton +1 de taille P, arc long composite +1 [bonus de For max +2] de taille P, cuirasse en peau de dragon +3 de taille P, médaillon de Sagesse +4, bâton du grand essaim, anneau de protection +1, parchemin divin d'orientation, 20 flèches.

BERSERKER FRÉNÉTIQUE

La folie aveugle de la tempête et l'imprévisibilité des slaads fusionnent dans l'âme du berserker frénétique. Contrairement à la plupart des autres personnages, il ne se bat pas pour accomplir quelque mission héroïque ou défaire quelque adversaire détestable. Ce ne sont que de pitoyables excuses. C'est le frisson du combat qui le fait avancer. Pour lui, les batailles sont comme une drogue. Il cherche constamment de nouveaux conflits pour assouvir son appétit guerrier.

TABLE 2-3 : LE BERSERKER FRÉNÉTIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Dur à cuire, frénésie (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Enchaînement suprême
3	+3	+1	+3	+1	Frénésie (2/jour)
4	+4	+1	+4	+1	Frénésie immortelle
5	+5	+1	+4	+1	Frénésie (3/jour), science de l'attaque en puissance
6	+6	+2	+5	+2	Inspiration frénétique (1/jour)
7	+7	+2	+5	+2	Frénésie (4/jour)
8	+8	+2	+6	+2	Frénésie aggravée, inspiration frénétique (2/jour)
9	+9	+3	+6	+3	Frénésie (5/jour)
10	+10	+3	+7	+3	Frénésie sans fatigue, inspiration frénétique (3/jour), maîtrise de l'attaque en puissance

Le long des frontières sauvages et dans les royaumes maléfiques, les berserkers frénétiques prennent souvent la tête de troupes constituées d'une grande variété de classes de personnage. Certaines de ces unités se tournent vers le banditisme et le brigandage, d'autres servent comme mercenaires. Quelles que soient leurs origines, ces forces armées gravitent naturellement autour des situations d'instabilité et de conflit, car les batailles et les guerres civiles sont leur pain quotidien. L'apparition d'un berserker frénétique dans une région est souvent synonyme de temps troublés.

La voie du berserker frénétique ne convient pas à la plupart des aventuriers. L'influence qu'exerce la guerre sur les barbares orques et demi-orques en fait les candidats les plus fréquents à cette classe de prestige, même si les barbares humains et nains la trouvent également attrayante. La nature chaotique des elfes pourrait en faire de bons berserkers frénétiques, mais leur esthétisme et leur amour de la grâce semble les en empêcher. Les lanceurs de sorts et les moines ne sont quasiment jamais attirés par cette classe de prestige.

Les PNJ berserkers frénétiques dirigent souvent des troupes de guerre ou de pillage composées de guerriers, de barbares et d'autres combattants. Certains s'entourent de tribus d'humanoïdes ou de géants, mais tous les berserkers frénétiques ne tournent pas leurs forces chaotiques vers le mal. Quelques-uns ont été acceptés dans de petits villages ou des zones rurales et deviennent les défenseurs de leur communauté. Mais la population se méfie même de berserkers frénétiques en apparence bienveillants et ils finissent souvent par errer seuls dans le monde.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir berserker frénétique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Rage destructrice*, Rage intimidante*.

* Nouveaux dons présentés dans le Chapitre 3 de cet ouvrage.

Compétences de classe

Les compétences du berserker frénétique (et leur caractéristique associée) sont : Équitation (Dex), Escalade (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de berserker frénétique :

Armes et armures. Un berserker frénétique ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Frénésie (Ext). Un berserker frénétique peut entrer dans une rage frénétique pendant le combat. Dans cet état, il bénéficie d'un bonus de +6 en Force et de la possibilité de porter une attaque supplémentaire (à son plus haut bonus de base à l'attaque) lors d'une action d'attaque à outrance. Ce deuxième effet n'est pas cumulable avec celui d'un sort de *rapidité* ou d'autres effets qui confèrent des attaques supplémentaires. Par contre, la frénésie impose également un malus de -4 à la classe d'armure et inflige 2 points de dégâts non-létaux. Une rage frénétique dure pendant un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de Constitution du berserker frénétique. Le personnage peut tenter de mettre un terme prématuré à sa frénésie une fois par round (par une action libre). Il doit pour cela effectuer un jet de Volonté de DD 20. S'il réussit, la frénésie s'arrête immédiatement, sinon elle continue. Les effets de la frénésie peuvent éventuellement se cumuler avec ceux de la rage de berserker (du barbare).

Au niveau 1, le personnage peut entrer en frénésie une fois chaque jour. Il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir chaque niveau impair de berserker frénétique (mais ne peut l'utiliser plus d'une fois dans la même rencontre). Le fait d'entrer en frénésie est une action libre, qu'il ne peut donc

entreprendre que pendant son tour de jeu et pas en réponse à une action extérieure. De plus, si le personnage subit des dégâts venant d'une attaque, d'un sort, d'un piège ou de toute autre source de dégâts, il entre alors automatiquement en frénésie au début de son prochain round (à condition de ne pas avoir déjà épuisé son quota quotidien). Il est possible de réfréner une frénésie automatique, mais pour cela le personnage doit réussir un jet de Volonté de DD égal à 10 + le total des points de dégâts subis depuis le tour précédent.

Au cours de sa frénésie, le personnage est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que de lancer des sorts ou d'activer des objets magiques ou lire des parchemins. Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie. Il peut également utiliser son pouvoir d'inspiration frénétique (voir ci-dessous).

Tant qu'il est frénétique, le personnage doit attaquer les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis au mieux de ses capacités. Lorsqu'il n'a plus d'ennemis en vue, il doit attaquer la créature la plus proche (déterminée aléatoirement en cas d'égalité) et la combattre sans se soucier de savoir s'il s'agit d'un ami, d'un innocent ou d'un monstre capable de le mettre en pièces.

Quand la frénésie arrive à son terme, le personnage est fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque le personnage entre à la fois en rage et en frénésie, il n'est pas fatigué tant que l'une des deux est active, mais se retrouve épuisé (plutôt que fatigué) lorsqu'elles sont retombées toutes les deux.

Dur à cuire. Un berserker frénétique obtient le don Dur à cuire en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Enchaînement suprême. Un berserker frénétique de niveau 2 peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre avant de porter une attaque d'enchaînement (offerte par le don Enchaînement ou Succession d'enchaînements).

Le personnage reste cependant limité à un pas de placement par round et ne peut utiliser ce pouvoir s'il s'est déjà déplacé pendant ce round.

Frénésie immortelle (Ext). Un berserker frénétique de niveau 4 se moque de la mort.

Un berserker frénétique

Pendant sa frénésie, il ne devient pas hors de combat à 0 point de vie ou mourant entre -1 et -9 points de vie. Même si son total de points de vie arrive à -10 ou moins, il ne meurt pas et continue à combattre jusqu'à la fin de sa frénésie. Mais dès qu'elle s'achève, les effets de ses blessures s'appliquent normalement (si elles n'ont pas été soignées). Ce pouvoir est inefficace contre la mort par dégâts massifs et contre les sorts comme *exécution* ou *désintégration*.

Science de l'attaque en puissance. Lorsqu'un berserker frénétique de niveau 5 utilise le don d'Attaque en puissance, il obtient un bonus de +3 sur ses jets de dégâts au corps à corps pour chaque malus de -2 qu'il s'impose sur les jets d'attaque (ou -1 seulement avec une arme à deux mains autre qu'une arme double). Ce pouvoir ne se cumule pas avec les effets habituels de l'Attaque en puissance.

Inspiration frénétique (Sur). À partir du niveau 6, un berserker frénétique peut inspirer la frénésie chez ses alliés lorsqu'il est lui-même dans cet état. S'il décide d'utiliser ce pouvoir, tous ses alliés consentants dans un rayon de 3 mètres autour de lui obtiennent les effets (positifs et négatifs) de la frénésie, comme s'ils avaient eux-même cette aptitude. Ces effets perdurent pendant un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de Constitution du berserker frénétique, et ce même si les alliés affectés s'éloignent de plus de 3 mètres du personnage.

Un berserker frénétique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir à chaque niveau pair, mais ne peut l'utiliser qu'une fois par rencontre.

Frénésie aggravée (Ext). Au niveau 8, le bonus à la Force d'un berserker frénétique pendant sa frénésie passe de +6 à +10.

Frénésie sans fatigue. À partir du niveau 10, la fin de sa frénésie ne fatigue plus le berserker frénétique. (Mais il subit toujours les dégâts non-létaux chaque round.)

Maîtrise de l'attaque en puissance. Lorsqu'un berserker frénétique de niveau 10 utilise le don d'Attaque en puissance, il obtient un bonus de +2 sur ses jets de dégâts au corps à corps (ou -4 avec une arme à deux mains autre qu'une arme double) pour chaque malus de -1 qu'il s'impose sur les jets d'attaque. Ce pouvoir ne se cumule pas avec les effets habituels de l'Attaque en puissance ou de la Science de l'attaque en puissance.

Exemple de berserker frénétique

Shanna Furiedottr. Humaine (f), barbare 6/berserker frénétique 8 ; FP 14 ; humanoïde de taille M ; DV 6d12+12 plus 8d12+16 ; pv 119 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21, contact 11, pris au dépourvu 21 ; B.B.A +14 ; Lutte +19 ; Att *épée à deux mains* +2 (+21 corps à corps, 2d6+9/19-20) ou javeline de maître (+16 distance, 1d6+5) ; Out *épée à deux mains* +2 (+21/+16/+11 corps à corps, 2d6+9/19-20) ; Part esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, frénésie (4/jour), inspiration frénétique, rage de

berserker (2/jour), science de l'attaque en puissance, sens des pièges (+2) ; AL CN ; JS Réf +5, Vig +13, Vol +5 ; For 20, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Équitation +18, Escalade +12, Intimidation +16, Natation +10, Saut +14 ; Attaque en puissance, Dur à cuire^S, Enchaînement, Esquive, Rage destructive, Rage intimidante, Science de la destruction.

Esquive instinctive (Ext). Shanna ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'elle est prise au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Shanna ne peut être prise en tenaille que par un roublard de niveau 10 ou plus.

Frénésie (Ext). Lorsqu'elle entre en frénésie, Shanna obtient un bonus de +10 en Force et peut porter une attaque supplémentaire avec un bonus total de +21 lors d'une action d'attaque à outrance. La frénésie lui impose un malus de -4 à la classe d'armure et lui inflige 2 points de dégâts non-létaux par round. La frénésie dure 5 rounds (ou 7 rounds si elle est aussi en rage). Si elle subit des dégâts alors qu'il lui reste des utilisations de ce pouvoir, elle entre en frénésie le round suivant, à moins de réussir un jet de Volonté de DD 10 + les dégâts reçus. Pendant sa frénésie, elle doit attaquer un ennemi ou la créature la plus proche si elle n'a plus d'ennemi en vue. Elle n'est pas considérée comme étant hors de combat à 0 points de vie ou mourante à moins de -1 point de vie. Même arrivée à -10 points de vie, elle continue à se battre jusqu'à la fin de sa frénésie.

Rage de berserker (Ext). For +4, Con +4, jet de Volonté +2, CA -2 pendant 7 rounds.

Science de l'attaque en puissance. Lorsqu'elle utilise le don Attaque en puissance, Shanna obtient un bonus de +3 sur ses jets de dégâts au corps à corps pour chaque malus de -1 qu'elle s'impose aux jets d'attaque.

Sens des pièges (Ext). Shanna bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Possessions. Épée à deux mains +2, harnois de mithral +1, gantelets d'ogre +2, amulette d'armure naturelle +1, 4 javelines de maître.

CAVALIER ÉMÉRITE HALFELIN

La vie semi-nomade des halfelins les fait souvent rencontrer de grands périls. Pour se protéger, de nombreuses communautés d'halfelins s'en remettent à leurs cavaliers émérites, des champions dont la tâche est d'avertir et de protéger du danger. Les cavaliers émérites maîtrisent donc l'art de l'équitation et les techniques de reconnaissance.

La plupart des cavaliers émérites halfelins sont des guerriers, des rôdeurs, des druides ou des roublards. Toutes les classes, cependant, peuvent tirer bénéfice des bonus à la classe d'armure et des talents d'équitation défensive qu'offre cette classe de prestige.

TABLE 2-4 : LE CAVALIER ÉMÉRITE HALFELIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus à la CA	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	+1	Bonus à l'Équitation, monture, vigilance
2	+2	+3	+0	+0	+1	Équitation défensive
3	+3	+3	+1	+1	+2	Charge agile
4	+4	+4	+1	+1	+2	Debout sur la selle
5	+5	+4	+1	+1	+3	Saut de selle
6	+6	+5	+2	+2	+3	—
7	+7	+5	+2	+2	+4	Esquive totale
8	+8	+6	+2	+2	+4	Maîtrise du combat monté
9	+9	+6	+3	+3	+5	—
10	+10	+7	+3	+3	+5	Virage serré

Un cavalier émérite halfelin



Les PNJ ayant embrassé cette carrière sont généralement rencontrés quand ils accomplissent leur devoir ou se détendent hors service. La présence d'un cavalier, qu'il soit de service ou non, indique qu'une communauté d'halfelins n'est pas loin.

Cependant, certains de ces cavaliers se sentent attirés par l'aventure. Ils quittent leurs foyers pour une vie trépidante.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir cavalier émérite halfelin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : halfelin.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Détection, degré de maîtrise de 6 en Équitation, degré de maîtrise de 3 en Perception auditive.

Dons : Combat monté, Tir monté.

Compétences de classe

Les compétences du cavalier émérite halfelin (et leur caractéristique associée) sont : Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Perception auditive (Sag) et Survie (Sag).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de cavalier émérite halfelin :

Armes et armures. Un cavalier émérite halfelin ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Bonus à la CA. Un cavalier émérite halfelin reçoit un bonus d'esquive de +1 à la CA lorsqu'il est monté. Il perd ce bonus dans les situations où il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA. Ce bonus augmente de +1 tous les niveaux de classe impairs.

Bonus à l'Équitation. Un cavalier émérite halfelin bénéficie d'un bonus d'aptitude sur les tests d'Équitation égal à son niveau de classe.

Monture. La communauté qui abrite un cavalier émérite halfelin lui offre une monture en fonction de ses ressources (ainsi que la selle et l'harnachement). Dans la plupart des cas, il s'agit d'un chien de selle ou d'un poney de guerre. Le personnage peut bien sûr choisir de chercher et entraîner ou d'acheter une monture plus exotique, ou d'acquérir un équipement de maître ou magique.

Les niveaux de classe de cavalier émérite halfelin se cumulent avec ceux de paladin, de druide ou de rôdeur pour déterminer les pouvoirs et le profil d'une monture de paladin ou d'un compagnon animal.

Vigilance. Un cavalier émérite halfelin obtient Vigilance en tant que don supplémentaire.

Équitation défensive (Ext). Un cavalier émérite halfelin de niveau 2 a appris à se protéger sur sa monture. Chevaucher sur la défensive est une action complexe (pour le

cavalier) qui procure un bonus de +2 aux jets de Réflexes et un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure. Dans le même temps, la monture bénéficie d'un bonus de +6 mètres en vitesse au sol, d'un bonus de +2 sur les jets de Volonté et d'un bonus d'esquive de +4 sur la classe d'armure.

Charge agile (Ext). Un cavalier émérite de niveau 3 peut faire charger sa monture à travers un terrain difficile ou des cases occupées par des alliés à condition de réussir un test d'Équitation de DD 15.

Debout sur la selle (Ext). Un cavalier émérite de niveau 4 peut se tenir sur la selle de sa monture même pendant un combat ou un déplacement, et ce sans malus à ses actions, à condition de réussir un test d'Équitation de DD 20. Tant qu'il se trouve debout sur sa selle, il peut tirer avec une arme à distance sans subir de malus, même si sa monture effectue un double mouvement ou une course (voir *Combat monté*, page 155 du *Manuel des Joueurs*).

Saut de selle (Ext). Par une action libre, un cavalier émérite halfelin de niveau 5 peut sauter de selle et atterrir sur une case adjacente à sa monture, à condition de réussir un test d'Équitation de DD 20. Si un adversaire se trouve dans son espace contrôlé une fois à terre, le personnage peut l'attaquer avec un bonus de +2 sur le jet d'attaque mais avec un malus de -2 à la classe d'armure (exactement comme pour une charge). Ce

pouvoir ne peut être utilisé si la monture s'est déplacée de plus de deux fois sa vitesse.

Esquive totale (Ext). Un cavalier émérite halfelin de niveau 7 obtient le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque qui permet un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât en cas de jet de sauvegarde réussi. Le personnage perd les avantages de ce pouvoir s'il porte une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde, ou s'il se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple).

Lorsque le personnage est en selle, sa monture bénéficie elle aussi de ce pouvoir et peut de plus utiliser soit son propre bonus de Réflexes, soit celui du cavalier.

Si le personnage possède déjà par ailleurs le pouvoir d'esquive totale, il obtient alors l'esquive extraordinaire à la place (mais sa monture est toujours limitée à l'esquive totale). L'esquive extraordinaire fonctionne comme l'esquive totale, mais lorsque le personnage rate son jet de sauvegarde, l'attaque ne lui inflige tout de même que des demi-dégâts.

Maîtrise du combat monté (Ext). À partir du niveau 8, un cavalier émérite halfelin monté peut effectuer une attaque à outrance même si sa monture s'est déplacée de l'équivalent d'une action de mouvement. (C'est normalement impossible dès qu'elle se déplace de plus de 1,50 mètre, voir *Combat monté*, page 155 du *Manuel des Joueurs*). Le cavalier émérite halfelin ne peut combiner cette aptitude avec une charge.

Virage serré (Ext). Par une action libre, un cavalier émérite halfelin peut forcer sa monture à effectuer un virage pendant une course ou une charge, à condition de réussir un test d'Équitation de DD 25. (La monture doit tout de même parcourir au moins 3 mètres en ligne droite avant d'attaquer à la fin d'une charge.) Un seul virage peut être effectué par round et il ne peut dépasser 90°. Si le personnage rate son test d'Équitation, la monture parcourt encore 3 mètres en ligne droite puis s'arrête et perd le reste de ses actions pour le round.

Exemple de cavalier émérite halfelin

Altésia Forgecivre. Halfeline (F), rôdeur 5/cavalier émérite halfelin 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille P ; DV 5d8+10 plus 5d8+10 ; pv 56 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 22 (25 en selle), contact 15, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +10 ; Lutte +7 ; Att lance d'arçon +1 de taille P (+13 corps à corps, 1d6+2/x3) ou arc long composite +1 [bonus de For max +1] de taille P (+16 distance, 1d6+2) ; Out lance d'arçon +1 de taille P (+13/+8 corps à corps, 1d6+2/x3) ou arc long composite +1 [bonus de For max +1] de taille P (+16/+11 distance ou +14/+14/+9 distance, 1d6+2/x3) ; AS saut de selle ; Part charge agile, compagnon animal, debout sur la selle, empathie sauvage, ennemi juré (créature magique +4, gobelinoïdes +2), équitation défensive, traits des halfelins ; AL LB ; JS Réf +15, Vig +10, Vol +6 ; For 12, Dex 18, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +6, Détection +16, Discrétion +8, Équitation +22, Escalade +3, Fouille +7, Perception auditive +18, Saut -3, Survie +9 ; Attaque au galop, Combat monté, Endurance^S, Pistage^S, Tir à bout portant, Tir monté, Tir rapide^S, Vigilance^S.

Charge agile (Ext). Altésia peut faire charger sa monture à travers un terrain difficile ou des cases occupées par des alliés à condition de réussir un test d'Équitation de DD 15.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal d'Altésia est un sanglier. Voir le profil de cette créature page 281 du

Manuel des Monstres. Altésia peut diriger son compagnon d'une action libre (voir la page 32 du *Manuel des joueurs*).

Debout sur la selle (Ext). Altésia peut se tenir sur la selle de sa monture même pendant un combat ou un déplacement, et ce sans malus à ses actions, à condition de réussir un test d'Équitation de DD 20. Tant qu'elle se trouve debout sur sa selle, elle peut tirer avec une arme à distance sans subir de malus, même si sa monture effectue un double mouvement ou une course.

Empathie sauvage (Ext). Altésia peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +5 en général et de +1 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Altésia bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les créatures magiques. Elle bénéficie d'un bonus similaire de +2 contre les gobelinoïdes.

Équitation défensive (Ext). Chevaucher sur la défensive est une action complexe (pour le cavalier) qui procure un bonus de +2 aux jets de Réflexes et un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure. Dans le même temps, la monture bénéficie d'un bonus de +6 mètres en vitesse au sol, d'un bonus de +2 sur les jets de Volonté et d'un bonus d'esquive de +4 sur la classe d'armure.

Saut de selle (Ext). Par une action libre, Altésia peut sauter de selle et atterrir sur une case adjacente à sa monture, à condition de réussir un test d'Équitation de DD 20. Si un adversaire se trouve dans son espace contrôlé une fois à terre, elle peut l'attaquer avec un bonus de +2 sur le jet d'attaque et un malus de -2 à la CA. Ce pouvoir ne peut être utilisé si sa monture s'est déplacée de plus de deux fois sa vitesse.

Style de combat (Ext). Altésia a choisi le combat à distance. Elle a reçu le don Tir rapide sans avoir à en remplir les conditions.

Traits des halfelins (Ext). Bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde contre la terreur ; bonus de +1 à l'attaque avec les armes de jet et les frondes.

Possessions. Cuirasse en mithral +1 de taille P, arc long composite +1 [bonus de For max +1] de taille P, lance d'arçon +1 de taille P, cape de résistance +2, amulette d'armure naturelle +1, épée à deux mains de maître de taille P.

CHANTELAME

Les chantelames sont des elfes qui ont réussi à marier l'art, l'escrime et la magie profane pour en faire un tout d'une remarquable harmonie. Au combat, les mouvements souples et les tactiques subtiles du chantelame brillent de majesté, jusqu'à faire oublier leur meurtrière efficacité.

Les chantelames sont pour la plupart, et pour des raisons évidentes, d'anciens guerriers/magiciens. Cependant, n'importe quel elfe sachant manier une arme de guerre et lancer des sorts profanes peut prétendre à cette carrière. Ainsi, on connaît des cas de rôdeurs/magiciens, de roublards/magiciens et de bardes devenus chantelames.

Les chantelames jouissent d'une place de choix au sein de la société elfe et souvent les PNJ chantelames jouent le rôle de gardiens itinérants ou de champions de la communauté.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir chantelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 2 en Acrobaties, degré de maîtrise de 4 en Concentration, degré de maîtrise de 2 en Équilibre, degré de maîtrise de 2 en Représentation (chant), degré de maîtrise de 2 en Représentation (danse),

Don : Arme de prédilection (épée longue ou rapière), Esquive, Expertise du combat, Magie de combat.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 1^{er} niveau.

Compétences de classe

Les compétences du chantelame (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Équilibre (Dex), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chantelame :

Armes et armures. Un chantelame ne reçoit aucune formation au maniement des armes. Il est formé au port des armures légères, mais pas des boucliers.

Sorts. À chaque niveau impair de chantelame, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 1^{er} niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Style du chantelame (Ext). Lorsqu'il tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, le chantelame bénéficie d'un bonus d'esquive à la CA égal à son niveau de classe, dans la limite de son bonus d'Intelligence. Le personnage

perd les avantages du style du chantelame s'il porte une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde, ou s'il est pris au dépourvu ou privé de son bonus de Dextérité à la CA.

Un chantelame



Chantesort mineur (Ext). S'il tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, un chantelame de niveau 2 peut faire 10 lors des tests de Concentration pour ses incantations sur la défensive.

Chant de la vitesse (Ext). Une fois par jour, s'il tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, un chantelame de niveau 4 peut lancer un sort de 2^e niveau (ou moins) par une action libre, comme s'il lui avait appliqué le don Incantation rapide, mais sans augmenter le niveau du sort ou son temps d'incantation (même un ensorceleur ou un barde peut utiliser ce pouvoir). Au niveau 8, la limite de niveau du sort à incantation rapide passe à 4.

Chantesort majeur (Ext). À partir du niveau 6, un chantelame n'est plus sujet aux risques d'échec des sorts lorsqu'il porte une armure légère.

Chant de la furie (Ext). Au niveau 10, s'il tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, et qu'il exécute une attaque à outrance, un chantelame peut effectuer une attaque de plus par round en utilisant son bonus de base à l'attaque le plus élevé. Néanmoins, cette attaque, ainsi que toutes celles qu'il assène au cours de ce round, subit un malus de -2. Ce malus persiste pendant 1 round, ce qui fait que les attaques d'opportunité qu'il pourrait faire jusqu'à son prochain tour de jeu en sont affectées.

Exemple de chantelame

Vilya Feuille-morose. Demi-elfe (f), magicien 6/guerrier 2/chantelame 4 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 6d4+6 plus 2d10+2 plus 4d8+4 ; pv 56 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 19 (15 sans armure de mage), contact 15, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +9 ; Lutte +11 ; Att rapière +2 (+14 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; Out rapière +2 (+14/+9 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; Part chant de la vitesse (2^e), chantesort mineur, style du chantelame, traits des

TABLE 2-5 : LE CHANTELAME

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+2	+0	+2	Style du chantelame	+1 niveau effectif de magie profane
2	+2	+3	+0	+3	Chantesort mineur	—
3	+3	+3	+1	+3	—	+1 niveau effectif de magie profane
4	+4	+4	+1	+4	Chant de la vitesse (2e)	—
5	+5	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif de magie profane
6	+6	+5	+2	+5	Chantesort majeur	—
7	+7	+5	+2	+5	—	+1 niveau effectif de magie profane
8	+8	+6	+2	+6	Chant de la vitesse (4e)	—
9	+9	+6	+3	+6	—	+1 niveau effectif de magie profane
10	+10	+7	+3	+7	Chant de la furie	—

demi-elfes, vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +7, Vol +9 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 22, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +15, Art de la magie +21, Concentration +16, Connaissances (mystères) +7, Détection +1, Diplomatie +1, Équilibre +7, Fouille +7, Perception auditive +1, Renseignements +1, Représentation (chant) +1, Représentation (danse) +1 ; Arme de prédilection (rapière), École renforcée (enchantement), École renforcée (évocation), Esquive, Expertise du combat, Extension de durée, Magie de guerre, Souplesse du serpent.

Chant de la vitesse (Ext). Une fois par jour, si elle tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, Vilya peut lancer un sort de 2^e niveau (ou moins) par une action libre, comme si elle lui avait appliqué le don Incantation rapide, mais sans augmenter le niveau du sort ou son temps d'incantation.

Chantesort mineur (Ext). Si elle tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, Vilya peut faire 10 lors des tests de Concentration pour ses incantations sur la défensive.

Style du chantelame (Ext). Lorsqu'elle tient une épée longue ou une rapière dans une main, et rien dans l'autre, Vilya bénéficie d'un bonus d'esquive à la CA de +4.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; sang elfique.

Vision nocturne (Ext). Vilya peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles ou de la lune, éclairée par des torches ou dans d'autres situations d'illumination réduite. Elle est capable de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Sorts de magicien préparés (4/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort, 17 + niveau de sort pour les écoles d'enchantement et d'évocation, indiqués ci-dessous par un astérisque ; niveau de lanceur de sorts effectif 8).
Niveau 0 : *détection de la magie, lumière, lumières dansantes, rayon de givre* ; 1^{er} niveau : *armure de mage, bouclier (x2), charme-personne*, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2^e niveau : *endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, hébètement de monstre*, invisibilité* ; 3^e niveau : *boule de feu*, éclair*, rapidité, sommeil profond** ; 4^e niveau : *confusion*, peau de pierre.*

Grimoire profane. Niveau 0 : tous ; 1^{er} niveau : *arme magique, armure de mage, bouclier, charme-personne*, identification, projectile magique, protection contre le Mal, sommeil* ; 2^e niveau : *déblocage, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, force de taureau, grâce féline, hébètement de monstre*, invisibilité, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, toile d'araignée, vision dans le noir* ; 3^e niveau : *arme magique suprême, boule de feu*, clairvoyance/clairvoyance, dissipation de la magie, éclair*, immobilisation de personne*, protection contre les énergies destructives, rapidité, sommeil profond*, sphère d'invisibilité, suggestion*, vol* ; 4^e niveau : *charme-monstre, confusion*, énergie négative, invisibilité suprême, métamorphose, mur de feu, peau de pierre, porte dimensionnelle, scrutation, sphère d'isolement d'Otiluke*, tempête de grêle.*

Possessions. Rapière +2, grimoire profane, bandeau d'Intelligence +4, sacoche à composantes, 250 po de poussière de diamant.

CHANTRE DE GUERRE

Le rugissement de la bataille, les hurlements des mourants et les cris de rage des combattants sont les notes de la musique composée par le chantre de guerre. Son chant se répercute dans le tumulte de la mêlée comme un torrent, emportant avec lui aussi bien ses adversaires que ses alliés.

Les chantres de guerres forment un ordre de bardes particulièrement combattifs qui abandonne l'étude de la magie pour celle d'une musique martiale. Dans les cultures barbares, ils sont souvent placés à la tête d'unités d'élite. La musique du chantre de guerre est une inspiration exceptionnelle pour ses alliés qui deviennent capables d'exploits légendaires.

Les guerriers et les barbares prennent parfois quelques niveaux de barde pour accéder à cette classe de prestige. Elle est par contre fermée aux paladins et aux moines pour



Un chantre de guerre

incompatibilité d'alignement, mais les membres de ces classes respectent les qualités de meneurs et de soldats des chantes de guerre.

Les PNJ chantes de guerre dirigent souvent de petites bandes armées, et il n'est pas rare de les trouver comme lieutenants en chef dans des groupes plus importants. Ils fonctionnent au mieux de leurs capacités lorsqu'ils sont entourés d'alliés, mais peuvent aussi partir seuls à l'aventure.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir chante de guerre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétence : degré de maîtrise de 6 en Représentation (chant) ou Représentation (déclamation).

Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle arme), Expertise du combat.

Spécial : pouvoir de musique de barde d'inspiration vaillante.

Compétences de classe

Les compétences du chante de guerre (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chante de guerre :

Armes et armures. Un chante de guerre ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Inspiration robuste (Sur). Un chante de guerre ayant atteint un degré de maîtrise de 9 ou plus en Représentation (chant) ou Représentation (déclamation) peut utiliser son chant ou sa poésie pour susciter une énergie proche de celle des berserkers chez ses alliés (y compris lui-même). Pour en bénéficier, un allié doit pouvoir entendre le chante de guerre chanter ou parler. L'effet dure tant que l'allié entend le chante de guerre chanter ou parler, et pendant 5 rounds par la suite. Un allié affecté reçoit 2 points de vie temporaires par niveau de classe du chante de guerre.

Si le chante de guerre a atteint le niveau 6, il confère également les avantages du don Dur à cuire à ses alliés lors d'une inspiration robuste.

Musique de chante de guerre. La musique de chante de guerre suit les mêmes règles que la musique de barde (voir la

page 29 du *Manuel des Joueurs*) et permet d'utiliser les pouvoirs d'inspiration robuste, d'inspiration téméraire, d'inspiration terrifiante et d'inspiration coordonnée. Le niveau de classe de chante de guerre se cumule avec le niveau de barde pour déterminer le nombre d'utilisations quotidiennes de musique de barde ou de musique de chante de guerre (mais pas pour déterminer les pouvoirs accessibles aux deux classes).

Inspiration téméraire (Sur). Un chante de guerre de niveau 3 ayant atteint un degré de maîtrise de 12 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son chant ou sa poésie pour provoquer une fureur dévastatrice mais dangereuse chez un de ses alliés distant de 18 mètres ou moins (ou chez lui-même). L'effet dure tant que l'allié entend le chante de guerre chanter ou parler, et pendant 5 rounds par la suite. Un allié affecté devient téméraire et capable de porter des attaques formidables qui le placent en situation périlleuse. Au cours de son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses attaques, il peut choisir un nombre allant jusqu'à son bonus de base à l'attaque, qu'il applique comme malus à la classe d'armure et comme bonus de moral à ses jets d'attaque jusqu'au début du round suivant. (Ce nombre peut éventuellement être nul.)

Chants combinés (Sur). Un chante de guerre de niveau 5 ayant atteint un degré de maîtrise de 12 ou plus dans une forme de Représentation peut combiner deux types de musique de barde ou de musique de chante de guerre et ainsi bénéficier des deux effets. (Les règles habituelles sur le cumul des bonus s'appliquent.)

Inspiration terrifiante (Sur). Un chante de guerre de niveau 7 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son chant ou sa poésie pour susciter la crainte, la peur, voire la panique chez les adversaires qui l'entendent dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Un adversaire peut résister à cet effet en réussissant un test de Volonté (DD 10 + niveau de classe du chante de guerre + modificateur de Charisme du chante de guerre). L'intensité de la terreur provoquée chez un adversaire dépend de la différence entre le nombre de DV du chante de guerre (i.e son niveau global) et celui de cette créature (voir la table suivante).

DV du chante moins

DV de la créature	Effet
+10 ou plus	La créature est paralysée par la peur
+1 à +9	La créature est paniquée
0 à -5	La créature est effrayée
-6 et moins	La créature est secouée

L'effet dure tant que les adversaires entendent le chante de guerre chanter ou parler, et pendant 1 round par la suite. Si une créature sort de la zone ou n'entend plus le chant pendant un temps, puis le perçoit à nouveau, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde.

TABLE 2-6 : LE CHANTRE DE GUERRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Inspiration robuste, musique de chante de guerre
2	+2	+0	+3	+0	—
3	+3	+1	+3	+1	Inspiration téméraire
4	+4	+1	+4	+1	—
5	+5	+1	+4	+1	Chants combinés
6	+6	+2	+5	+2	—
7	+7	+2	+5	+2	Inspiration terrifiante
8	+8	+2	+6	+2	Chant hurlé
9	+9	+3	+6	+3	—
10	+10	+3	+7	+3	Inspiration coordonnée

Chant hurlé (Sur). Un chantre de guerre entre souvent au combat en poussant un long hurlement chanté qui galvanise ses alliés. Par une action simple, un chantre de guerre de niveau 8 peut conférer un bonus d'altération de +4 en Force à tous ceux de ses alliés qui peuvent l'entendre dans un rayon de 18 mètres autour de lui (ainsi qu'à lui-même). Cet effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de classe du chantre de guerre.

Inspiration coordonnée (Sur). Un chantre de guerre de niveau 10 ayant atteint un degré de maîtrise de 18 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son chant ou sa poésie pour unir ses alliés et leur permettre de mieux coordonner leurs assauts. Pour être affecté, un allié doit se trouver à 18 mètres ou moins du chantre de guerre et doit pouvoir l'entendre chanter ou parler. Seules les créatures remplissant ces conditions au début du chant sont affectées et celles qui s'éloignent de plus de 18 mètres du chantre de guerre ou ne l'entendent plus chanter perdent les bonus de l'inspiration coordonnée et ne peuvent les récupérer par la suite. Les effets durent tant que les alliés entendent le chantre de guerre chanter ou parler et restent à portée.

Tous les membres du groupe peuvent utiliser le bonus de base à l'attaque le plus élevé du groupe (ou le niveau global du chantre de guerre s'il est supérieur) à la place du leur. De plus, ils bénéficient tous d'un bonus d'aptitude de +2 sur les jets de dégâts.

Exemple de chantre de guerre

Firreli la Hardie. Demi-elfe (f), barde 6/chantre de guerre 7 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8 plus 7d8 ; pv 53 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 20, contact 12, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +11 ; Lutte +12 ; Att rapière +1 (+14 corps à corps, 1d6+2/18-20) ou arbalète légère +1 (+14 distance, 1d8/x3) ; Out rapière +1 (+14/+9 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; Part chants combinés, musique de barde et de chantre de guerre (13/jour), savoir bardique, traits des demi-elfes, vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +7, Vol +6 ; For 12, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 8, Cha 22.

Compétences et dons. Acrobaties +10, Art de la magie +5, Bluff +18, Concentration +7, Connaissances (histoire) +6, Détection +0, Diplomatie +31, Équilibre +3, Fouille +2, Intimidation +11, Perception auditive +9, Psychologie +6, Renseignements +27, Représentation (chant) +25, Saut +2, Utilisation d'objets magiques +18 ; Arme de prédilection (rapière), Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Science du désarmement, Souplesse du serpent.

Chants combinés (Sur). Firreli peut combiner deux types de musique de barde ou de musique de chantre de guerre et ainsi bénéficier des deux effets. (Les règles habituelles sur le cumul des bonus s'appliquent.)

Contre-chant (Sur). Firreli peut contrer les sorts à base de son en jouant un test de Représentation pour chaque round de contre-chant. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins d'elle (y compris elle-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage. Le contre-chant dure 10 rounds.

Fascination (Mag). Firreli peut fasciner jusqu'à deux créatures qui peuvent la voir et l'entendre et se trouvent à 27 mètres ou moins d'elle. Elles s'assoient et subissent un malus de -4 aux tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Le résultat du test de Représentation de Firreli sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet.

Inspiration robuste (Sur). Les alliés de Firreli (y compris elle-même) qui l'entendent reçoivent 14 points de vie temporaires et les avantages du don Dur à cuire. L'effet dure tant que l'allié entend le chantre de guerre chanter ou parler, et pendant 5 rounds par la suite.

Inspiration talentueuse (Sur). Un compagnon de Firreli qui la voit, l'entend et se trouve à 9 mètres ou moins d'elle bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests d'une compétence.

Inspiration téméraire (Sur). Un allié de Firreli distant de 18 mètres ou moins (ou elle-même) peut choisir un nombre allant jusqu'à son bonus de base à l'attaque qu'il applique comme malus à la classe d'armure et comme bonus de moral à ses jets d'attaque jusqu'au début du round suivant. L'effet dure tant que l'allié entend Firreli chanter ou parler, et pendant 5 rounds par la suite.

Inspiration terrifiante (Sur). Les adversaires qui entendent Firreli dans un rayon de 18 mètres autour d'elle doivent réussir un test de Volonté (DD 21) pour ne pas être paralysés par la peur (s'ils ont 3 DV ou moins) ou paniqués (s'ils ont entre 4 et 12 DV) ou effrayés (s'ils ont entre 13 et 18 DV) ou secoués (s'ils ont 19 DV ou plus). L'effet dure tant que les adversaires entendent le chantre de guerre chanter ou parler, et pendant 1 round par la suite.

Inspiration vaillante (Sur). Les alliés de Firreli qui l'entendent chanter bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

Suggestion (Mag). Firreli peut faire une suggestion à une créature qu'elle vient de fasciner. Un jet de Volonté réussi (DD 17) annule cet effet.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; sang elfique.

Vision nocturne (Ext). Firreli peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles ou de la lune, éclairée par des torches ou dans d'autres situations d'illumination réduite. Elle est capable de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Sorts de barde connus (peut lancer 3/5/4 ; DD des jets de sauvegarde 16 + niveau de sort). Niveau 0 : *berceuse, convocation d'instrument, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, message* ; 1^{er} niveau : *charme-personne, confusion mineure, repli expéditif, soins légers* ; 2^e niveau : *héroïsme, immobilisation de personne, soins modérés*.

Possessions. *Chemise de mailles +3, rapière +1, arbalète légère +1, cape de Charisme +4, serre-tête de persuasion, targe de maître, hachette, lyre, 10 carreaux.*

CHASSEUR DE MORTS-VIVANTS

Le chasseur de morts-vivants poursuit sans répit, nuit après nuit, l'objet de sa haine. Le mort-vivant, sous toutes ses formes, est son ennemi juré ; il veut purger le pays de sa présence à tout jamais.

Il dispose de nombreux moyens pour affronter de telles créatures. Sa valeur au combat égale celle de nombreux guerriers et, afin de faciliter sa traque, il possède de multiples sorts et pouvoirs, fruits de son lien avec l'énergie positive. La plupart des chasseurs de morts-vivants sont, à l'origine, des prêtres ou des paladins. Toutefois, les guerriers, rôdeurs, moines, druides, ou même barbares sont d'excellentes recrues pour les chasseurs ; ruse et discrétion font du roublard ou du barde un ennemi dont

les morts-vivants ne peuvent prévoir la venue. Les ensorceleurs et les magiciens (en particulier ceux d'entre eux qui ont accumulé quelques niveaux en tant que prêtre ou paladin) ont bien des avantages lorsqu'il s'agit de combattre les morts-vivants et il convient donc de ne pas ignorer leur potentiel en tant que chasseurs de morts-vivants.

Les PNJ appartenant à cette classe de prestige sont des solitaires, silencieux et totalement dévoués à leur cause. Ils pourraient raconter la terrible histoire, le profond traumatisme qui a fait naître une telle haine des morts-vivants en eux, mais bien peu sont prêts à divulguer ce secret aux personnes qu'ils rencontrent dans leur errance de ville en ville. Dans les lieux où de nombreux esprits errent sans repos et où les anciens cadavres marchent en grand nombre, les chasseurs se regroupent en congrégations secrètes telles que la Maison des morts, rassemblant leur forces avant d'attaquer leurs ennemis de façon coordonnée.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir chasseur de morts-vivants, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Connaissances (religion).

Spécial : pouvoir de renvoi des morts-vivants.

Spécial : *marque de la non-vie*. Le personnage doit subir les effets d'une perte de niveau ou de diminution permanente de caractéristique de la part d'un mort-vivant. Les effets peuvent avoir été soignés par magie, mais la marque reste présente chez tous les chasseurs de morts-vivants.

Compétences de classe

Les compétences du chasseur de morts-vivants (et leur caractéristique associée) sont : Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Équitation (Dex), Fouille (Int), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chasseur de morts-vivants :

Armes et armures. Un chasseur de morts-vivants ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, un chasseur de morts-vivants peut lancer un petit nombre de sorts divins. Il prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de soins ou de blessure. Un chasseur de morts-vivants peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de chasseur de morts-vivants (ci-dessous), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de chasseur de morts-vivants. Pour préparer ou lancer un sort, un chasseur de morts-vivants doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, Sag 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du chasseur de morts-vivants.

Comme les autres lanceurs de sorts, le chasseur de morts-vivants ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 2-7 : le chasseur de morts-vivants. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée. Quand la Table 2-7 indique que le chasseur de morts-vivants peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un chasseur de morts-vivants de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les chasseurs de morts-vivants ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Détection des morts-vivants (Mag). Un chasseur de morts-vivants peut utiliser à volonté un effet de *détection des morts-vivants* (comme s'il lançait le sort du même nom).

Châtiment des morts-vivants (Sur). Une fois par jour, un chasseur de morts-vivants de niveau 2 peut tenter de châtier un mort-vivant avec une attaque au corps à corps normale. Il ajoute son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) un nombre de points de dégâts supplémentaires égal à son niveau de classe. Si un chasseur de morts-vivants utilise par erreur son pouvoir contre une créature qui se révèle ne pas être un mort-vivant, le châtiment est sans effet, mais l'utilisation est tout de même considérée comme utilisée.

Le chasseur de morts-vivants obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 4 niveaux (2 au niveau 6, 3 au niveau 10). Les différents pouvoirs de châtiment du personnage sont décomptés séparément. Il est possible d'en utiliser plusieurs simultanément (par exemple, contre un mort-vivant d'alignement mauvais pour un paladin/chasseur de morts-vivants) et leurs effets se cumulent.

TABLE 2-7 : LE CHASSEUR DE MORTS-VIVANTS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Sorts par jour —			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Détection des morts-vivants	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Châtiment des morts-vivants (1/jour)	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Rejet de la mort	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	—	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Vraie mort	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Châtiment des morts-vivants (2/jour), emprise sur les morts-vivants	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	—	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Explosion d'énergie positive	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3	—	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Châtiment des morts-vivants (3/jour), vie scellée	2	2	2	1

Rejet de la mort (Ext). Un chasseur de morts-vivants de niveau 3 applique son (éventuel) bonus de Sagesse à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets des morts-vivants. (Ce qui fait qu'on ajoute deux fois le bonus de Sagesse aux jets de Volonté.)

Vraie mort (Sur). Les morts-vivants abattus par un chasseur de morts-vivants de niveau 5 (que ce soit par des attaques au corps à corps ou des sorts) ne peuvent jamais renaître sous forme de morts-vivants. Ils sont définitivement détruits.

Emprise sur les morts-vivants. Au niveau 6, un chasseur de morts-vivants obtient le don Emprise sur les morts-vivants en tant que don supplémentaire. Cela lui permet d'utiliser le renvoi des morts-vivants quatre fois de plus chaque jour. Il se cumule avec tous les pouvoirs de renvoi que le personnage peut avoir selon ses classes.

Explosion d'énergie positive (Sur). Par une action simple et au prix de deux tentatives de renvoi normales, un chasseur de morts-vivants de niveau 8 peut créer un rayonnement d'énergie positive qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de classe à tous les morts-vivants dans un rayon de 6 mètres autour de lui (jet de Réflexes de DD 10 + le niveau de classe du chasseur + le modificateur de Cha du chasseur pour demi-dégâts).

Vie scellée (Sur). L'absorption d'énergie ne peut plus faire perdre de niveaux à un chasseur de morts-vivants de niveau 10. (Mais il perd toujours des niveaux suite à un rappel à la vie ou face à d'autres sources de perte de niveau.)

Liste des sorts de chasseur de morts-vivants

Les chasseurs de morts-vivants peuvent choisir leurs sorts parmi la liste suivante.

1^{er} niveau : *arme magique, invisibilité pour les morts-vivants, pierre magique, regain d'assurance, soins légers.*

2^e niveau : *délivrance de la paralysie, flamme éternelle, force de taureau, restauration partielle, soins modérés, vision dans le noir.*

3^e niveau : *communication avec les morts, immobilisation de morts-vivants, lumière brûlante, lumière du jour, protection contre les énergies destructives, soins importants.*

4^e niveau : *arme destructrice, liberté de mouvement, protection contre la mort, restauration, soins critiques.*

Exemple de chasseur de morts-vivants

Torga Ungart, « Celle-qui-est-revenue ».
Humaine (f), paladin 5/ chasseur de morts-vivants 8 ;
FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+10 plus
8d8+16 ; pv 90 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 22, contact 10, pris
au dépourvu 22 ; B.B.A +13 ; Lutte +18 ; Att *masse d'armes
lourde* +2 *spectrale* (+21 corps à corps, 1d8+7) ou arc long
composite de maître [bonus de For max +5] (+14 distance,
1d8+5) ; Out *masse d'armes lourde* +2 *spectrale* (+21/+16/+11
corps à corps, 1d8+7) ou arc long composite de maître [bonus
de For max +5] (+14/+9/+4 distance, 1d8+5) ; AS châtement des
morts-vivants (2/jour), châtement du Mal (2/jour), explosion
d'énergie positive, renvoi des morts-vivants (9/jour) ; Part aura
de Bien, aura de bravoure, *destrier de paladin*, *détection des morts-
vivants*, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains, rejet



Un chasseur de morts-vivants

de la mort, santé divine, vraie mort ; AL LB ; JS Réf +7, Vig +14, Vol +9 ; For 20, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 14.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +4, Équitation +11, Saut +0 ; Arme de prédilection (masse d'armes), Attaque en puissance, Emprise sur les morts-vivants^S, Réflexes surhumains, Vengeance divine*, Volonté de fer.

* Ce nouveau don est décrit dans le Chapitre 3 de ce livre.

Châtiment des morts-vivants (Sur). Deux fois par jour, Torga peut tenter de châtier un mort-vivant avec une attaque au corps à corps normale. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) 8 points de dégâts supplémentaires.

Châtiment du Mal (Sur). Deux fois par jour, Torga peut tenter de châtier une créature d'alignement mauvais avec une attaque au corps à corps normale. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) 5 points de dégâts supplémentaires.

Explosion d'énergie positive (Sur). Par une action simple et en dépensant deux tentatives de renvoi, Torga peut infliger 8d6 points de dégâts à tous les morts-vivants dans un rayonnement de 6 mètres autour d'elle (Jet de Réflexes DD 18 pour demi-dégâts).

Renvoi des morts-vivants (Sur). Torga renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 2.

Aura de Bien (Ext). L'aura de Bien de Torga (voir le sort *détection du Bien*) est équivalente à celle d'un prêtre de niveau 5.

Aura de bravoure (Sur). Torga est immunisée contre la terreur (magique ou autre). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Destrier de paladin (Mag). Le destrier de paladin de Torga est un destrier lourd (voir la page 48 du *Manuel des Joueurs* et la page 272 du *Manuel des Monstres*) avec +2 DV, un bonus de +4 à l'armure naturelle, +1 en Force et l'esquive extraordinaire. Torga a un lien télépathique avec sa monture et peut lui transférer ses jets de sauvegarde et des effets magiques. Elle peut appeler son destrier une fois par jour par une action complexe et il reste pendant 10 heures.

Détection des morts-vivants (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Grâce divine (Sur). Torga bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde (qui est inclus dans le profil ci-dessus).

Imposition des mains (Sur). Torga peut soigner jusqu'à 10 points de vie par jour.

Rejet de la mort (Ext). Torga reçoit un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets des morts-vivants.

Santé divine (Ext). Torga est immunisée contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Vraie mort (Sur). Les morts-vivants abattus par Torga au corps à corps ou par des sorts ne peuvent jamais renaître sous forme de morts-vivants.

Sorts de chasseur de morts-vivants préparés (3/2/1/1 ; DD des jets de sauvegarde 12 + niveau du sort). 1^{er} niveau : *arme magique, invisibilité pour les morts-vivants, soins légers* ; 2^e niveau : *restauration partielle, soins modérés* ; 3^e niveau : *lumière du jour* ; 4^e niveau : *protection contre la mort*.

Sorts de paladin préparés (1 ; DD des jets de sauvegarde 12 + niveau du sort). 1^{er} niveau : *bénédition d'arme*.

Possessions. Masse d'armes lourde +2 spectrale, harnois +1, écu en acier +1, médaillon de Sagesse +2, cape de Charisme +2, gantelets d'ogre +2, arc long composite de maître [bonus de For max +5], 20 flèches.

CHASSEUR SOMBRE

La spécialité des chasseurs sombres est la traque et l'élimination des créatures hantant les couloirs ténébreux et tortueux des Profondeurs et la protection des communautés civilisées qui y ont élu domicile ou qui y travaillent (comme les mineurs et les chasseurs). Par la furtivité, par la ruse, par une embuscade, ils isolent leurs proies pour mieux les abattre une par une. Leur stratégie habituelle consiste à se cacher contre une paroi de terre ou de pierre après avoir localisé un ennemi, puis attendre qu'il passe à proximité pour sortir de leur cachette et l'attaquer par surprise. Les chasseurs sombres mettent à profit leur connaissance extensive des souterrains pour placer des pièges stratégiquement (puits, éboulements, plafonds instables, etc.) qui peuvent leur permettre d'éliminer leur proie sans même avoir à dégainer leur hache. S'ils sont face à une troupe supérieure en nombre, ils préfèrent se retirer dans l'obscurité et attendre que leurs adversaires se dispersent.

Les chasseurs sombres passent tant de temps dans les étendues souterraines sauvages des caves et des cavernes qu'ils sont souvent plus ou moins rejetés par leur société d'origine. Un individu qui préfère la solitude à la compagnie de ses semblables est une aberration sociale aux yeux de la majorité. Toutefois, la protection qu'assurent les chasseurs sombres à la communauté est une source de grand honneur, et ils sont toujours traités avec respect. Rien de tout cela ne préoccupe les membres de cette classe, qui accordent peu d'importance à ce qu'on peut penser d'eux. Ils ne sont motivés que par la destruction de leurs ennemis. D'ailleurs, ils préfèrent travailler seuls, bien qu'ils reconnaissent que la coopération a parfois ses avantages.

Les rôdeurs sont les chasseurs sombres les plus courants. D'autres sont druides, roubards ou guerriers. Des tribus sauvages de nains barbares accueillent parfois quelques chasseurs sombres, qui avancent silencieusement dans les Profondeurs avant d'attaquer avec fureur lors de l'embuscade. Les demi-orques font d'excellents chasseurs noirs, puisqu'ils sont habitués de par leur naissance à vivre en marge de la société. Les elfes suivent parfois cette voie, guidés par leur haine raciale des drows.

Dés de vie : d8.

TABLE 2-8 : LE CHASSEUR SOMBRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Connaissance supérieure de la pierre
2	+2	+3	+0	+0	Vision dans le noir améliorée
3	+3	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+1d6)
4	+4	+4	+1	+1	Carnation rocheuse
5	+5	+4	+1	+1	Attaque mortelle

Conditions

Pour devenir chasseur sombre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Artisanat (fabrication de pièges), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (exploration souterraine), degré de maîtrise de 2 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 2 en Survie.

Don : Combat en aveugle, Pistage.

Compétences de classe

Les compétences du chasseur sombre (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/ sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Int) et Survie (Sag).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chasseur sombre :

Armes et armures. Un chasseur sombre ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Connaissance supérieure de la pierre (Ext). Au niveau 1, un chasseur sombre obtient le pouvoir de connaissance de la pierre (voir la description page 20 du *Manuel des Joueurs*) s'il ne la possède pas déjà. Dans le cas contraire, son bonus aux tests de Fouille joués pour déceler les travaux de pierre inhabituels (murs coulissants, pièges à base de pierre, constructions récentes, planchers et plafonds dangereux, etc.) passe de +2 à +4. Ce bonus s'applique aussi aux tests de Fouille joués pour déceler les pièges fabriqués en pierre.

Vision dans le noir améliorée (Ext). Un chasseur sombre passe la plus grande partie de sa vie sous terre, dans les cavernes les plus noires qu'il peut trouver. En même temps que ses talents progressent, sa compréhension quasi-mystique des profondeurs aiguise son acuité visuelle naturelle. Au niveau 2, un chasseur sombre obtient la vision dans le noir (à une portée de 9 mètres) s'il ne possède pas déjà ce pouvoir par ailleurs. Dans le cas contraire, la portée de sa vision dans le noir augmente de 9 mètres. Au niveau 4, la portée de la vision dans le noir du chasseur sombre augmente de 9 mètres supplémentaires.

Ce bonus se cumule avec d'autres pouvoirs naturels ou extraordinaires qui améliorent la vision dans le noir, mais il ne s'applique pas à une vision dans le noir d'origine magique.



Si un état préjudiciable provoque la perte de la vision dans le noir, cette aptitude est elle aussi perdue.

Attaque sournoise (Ext). Un chasseur sombre de niveau 3 peut infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires en touchant un point sensible lorsqu'il attaque une créature dans une situation où elle est incapable de se défendre efficacement, c'est-à-dire si elle a perdu son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou si elle est prise en tenaille par le chasseur sombre et un compagnon. Si le chasseur sombre obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le chasseur sombre ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante.

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque).

Le chasseur sombre ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir

sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise contre un adversaire qui bénéficie d'un camouflage ou trop grand pour que le personnage puisse frapper ses organes vitaux.

Les dégâts de l'attaque sournoise obtenus de plusieurs classes différentes (par exemple, chasseur sombre et roublard) se cumulent entre eux.

Carnation rocheuse (Sur). Tant qu'il se trouve à 1,50 mètre ou moins d'une paroi de pierre ou de terre, la peau et les vêtements d'un chasseur sombre de niveau 4 peuvent prendre la couleur de la pierre, ce qui lui permet de se confondre avec la surface du mur. Il obtient alors un bonus de circonstances de +10 sur ses tests de Discrétion et peut se cacher même s'il ne dispose pas d'un abri ou d'un camouflage.

Attaque mortelle (Ext). Si un chasseur sombre de niveau 5 étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise au corps à corps et inflige des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix du chasseur sombre). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voie pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + niveau du chasseur sombre + modificateur d'Int du chasseur sombre) contre une attaque mortelle, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, + 1 round par niveau du chasseur sombre. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que le chasseur sombre a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires au chasseur sombre pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Exemple de chasseur sombre

Baltha l'Implacable. Nain (f), rôdeur 5/chasseur sombre 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+15 plus 5d8+15 ; pv 75 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +10 ; Lutte +12 ; Att *épée longue* +1 (+14 corps à corps, 1d8+3/17-20) ou *arbalète de poing* +1 *tueuse d'elfes* (+12 distance, 1d4+1/19-20) ; Out *épée longue* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d8+3/17-20) ; AS attaque mortelle, attaque sournoise (+1d6) ; Part *carnation rocheuse*, *compagnon animal*, *connaissance supérieure de la pierre*, *empathie sauvage*, *ennemi juré* (elfe +4, aberration +2), *traits des nains*, *vision dans le noir* (27 m) ; AL N ; JS Réf +9, Vig +8, Vol +2 ; For 15, Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication de pièges) +4, Connaissance (exploration souterraine) +14, Déplacement silencieux +14, Détection +13, Discrétion +14, Perception auditive +13, Survie +13 ; Arme de prédilection (*épée longue*), Combat à deux armes, Combat en aveugle, Endurance,

Maniement d'une arme exotique (*arbalète de poing*), Pistage^S, Science du critique (*épée longue*).

Attaque mortelle (Ext). Si Baltha étudie sa victime pendant 3 rounds puis place une attaque sournoise avec une arme de corps à corps, elle peut la paralyser pour 1d6+5 round ou la tuer (jet de Vigueur DD 16 pour annuler dans les deux cas).

Carnation rocheuse (Sur). Baltha obtient un bonus de +10 sur ses tests de Discrétion et peut se cacher sans abri ou camouflage lorsqu'elle se trouve à 1,50 mètre ou moins d'une paroi de terre ou de pierre.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal de Baltha est une chauve-souris sanguinaire. Voir le profil de cette créature page 16 du *Manuel des Monstres*. Baltha peut diriger son compagnon d'une action libre (voir la page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Connaissance supérieure de la pierre (Ext). Baltha bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Fouille joués pour déceler des constructions de pierre inhabituelles, y compris les pièges faits de pierre.

Empathie sauvage (Ext). Baltha peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +3 en général et de -1 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Baltha bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les elfes. Elle bénéficie d'un bonus similaire de +2 contre les aberrations.

Style de combat (Ext). Baltha a choisi le combat à deux armes. Elle a reçu le don du même nom bien qu'elle n'ait pas la valeur de Dextérité habituellement requise.

Traits des nains (Ext). Bonus de +4 sur les tests de caractéristique pour éviter un croc-en-jambe ou une bousculade ; bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +1 à l'attaque contre les orques et les goblinoïdes ; bonus de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests d'Artisanat ou d'Estimation liés à la pierre ou au métal.

Possessions. *Cuirasse en mithral* +1, *épée longue* +1, *arbalète de poing* +1 *tueuse d'elfes*, *potion de soins modérés*.

CHEVALIER DRAGON POURPRE

Les célèbres Dragons pourpres sont l'incarnation de soldats disciplinés, doués et loyaux. Leur réputation est née en partie du fait des exploits héroïques de leurs chefs, les chevaliers Dragons pourpres.

Les chevaliers Dragons pourpres développent des techniques mystérieuses visant à coordonner et à mener leurs soldats. La plupart sont des guerriers, rôdeurs et paladins, mais quelques bardes, prêtres et roublards font également partie de leurs rangs. En général, ensorceleurs et magiciens rejoignent les magiciens

TABLE 2-9 : LE CHEVALIER DRAGON POURPRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Cri de ralliement, écu héroïque
2	+2	+0	+3	+0	Inspiration vaillante (1/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Terreur
4	+4	+1	+4	+1	Inspiration vaillante (2/jour), serment du courroux
5	+5	+1	+4	+1	Baroud d'honneur

de guerre, une brigade d'élite des lanceurs de sorts combattants alliés aux Dragons pourpres. De leur côté, les barbares sont trop indisciplinés et les druides et les moines sont trop peu motivés pour se qualifier pour cet ordre.

En général, les PNJ chevaliers Dragon pourpres mènent les troupes de leur ordre à la bataille et à l'entraînement. Les PJ peuvent être à la retraite, constituer des agents spéciaux de l'armée ou disposer de titres honorifiques. Le niveau d'un personnage dans cette classe de prestige ne reflète guère son grade dans l'armée. Toutefois, les chevaliers ayant un haut grade sont habituellement d'un niveau élevé. Il n'est pas nécessaire d'avoir des niveaux de cette classe pour appartenir aux Dragons pourpres en tant que soldat, ou même comme officier. De même, un chevalier Dragon pourpre peut effectuer toute sa carrière en « service commandé », sans jamais être intégré à une unité.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier Dragon pourpre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon, neutre bon, loyal neutre ou neutre.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 1 en Diplomatie ou en Intimidation, degré de maîtrise de 2 en Détection, degré de maîtrise de 6 en Équitation, degré de maîtrise de 2 en Perception auditive.

Dons : Combat monté, Négociation.

Spécial : appartenance aux Dragons pourpres.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier Dragon pourpre (et leur caractéristique associée) sont : Connaissances (folklore local) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chevalier Dragon pourpre :

Armes et armures. Un chevalier Dragon pourpre est formé au maniement du pavois.

Cri de ralliement (Ext). Trois fois par jour et par une action libre, un chevalier Dragon pourpre peut pousser un grand cri qui ravive le courage de ses alliés dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Ils obtiennent alors un bonus de moral de +1 sur leur prochain jet d'attaque et leur vitesse augmente de +1,50 mètre jusqu'au prochain tour de jeu du chevalier. Les chevaliers utilisent traditionnellement ce pouvoir juste avant de faire charger leur unité.

Écu héroïque (Ext). Un chevalier Dragon pourpre peut utiliser l'action d'aide pour conférer un bonus de circonstance de +4 à la CA (plutôt que +2).

Inspiration vaillante (Sur). Un chevalier Dragon pourpre de niveau 2 obtient ce pouvoir, similaire à celui du barde du même nom. Une fois par jour, le chevalier peut prononcer un sermon galvanisant pour encourager ses alliés. Les effets durent aussi longtemps que l'allié peut entendre le chevalier parler et pendant les 5 rounds suivants. Lorsqu'il parle, le chevalier peut se battre, mais pas lancer de sorts, activer des objets magiques à fin d'incantation (comme les parchemins) ou à mot de commande (comme

les baguettes). Les sujets d'une inspiration vaillante reçoivent un bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde contre les effets de charmes et de terreur et un bonus de moral de +1 sur les jets d'attaque et les jets de dégâts des armes. Au niveau 4, le chevalier obtient une autre utilisation quotidienne de ce pouvoir.

Terreur (Sur). Une fois par jour et par une action simple, un chevalier Dragon pourpre de niveau 3 peut créer un effet de terreur (DD 10 + son niveau de classe de chevalier + son modificateur de Charisme) comme le sort *terreur* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe). Ses alliés sont immunisés contre cet effet.

Serment du courroux (Sur). Une fois par jour et par une action libre, un chevalier Dragon pourpre de niveau 4 peut désigner un adversaire unique distant de 18 mètres ou moins et faire le serment de l'abattre. Durant toute la rencontre, le chevalier bénéficie d'un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque au corps à corps, les jets de dégâts des armes, les jets de sauvegarde et les tests de compétence, s'ils sont effectués contre l'adversaire désigné. Si le chevalier entreprend une action complexe pour s'éloigner de cet adversaire, les effets du serment sont perdus pour cette rencontre.

Baroud d'honneur (Sur). Une fois par jour, un chevalier Dragon pourpre de niveau 5 peut inspirer un sentiment d'héroïsme à ses hommes, augmentant ainsi temporairement leur vigueur.

Tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui gagnent



Un chevalier Dragon pourpre

2d10 points de vie temporaires. Ce pouvoir affecte un nombre de créatures égal au niveau de classe du chevalier + son modificateur de Charisme et dure un nombre de rounds équivalent.

Note sur le multiclassage. Un paladin peut prendre des niveaux de chevalier Dragon pourpre sans que cela interrompe sa carrière de paladin.

Exemple de chevalier Dragon pourpre

Ardalis Viveflamme. Demi-elfe (f), paladin 5/chevalier Dragon pourpre 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+5 plus 5d10+5 ; pv 65 ; Init +1 ; VD 6 m (15 m monté) ; CA 24, contact 12, pris au dépourvu 23 ; B.B.A +10 ; Lutte +12 ; Att *épée longue* +1 (+14 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou arc long composite de maître [bonus de For max +2] (+12 distance, 1d8+2/x3) ; Out *épée longue* +1 (+14/+9 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou arc long composite de maître [bonus de For max +2] (+12/+7 distance, 1d8+2/x3) ; AS châtiment du Mal (2/jour), renvoi des morts-vivants (5/jour), terreur (1/jour) ; Part aura de Bien, aura de bravoure, baroud d'honneur (1/jour), cri de ralliement (3/jour), imposition des mains, santé divine, serment du courroux (1/jour), traits des demi-elfes, vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +5 ; For 15, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 15.

Compétences et dons. Détection +4, Diplomatie +11, Équitation +14, Fouille +1, Perception auditive +4, Psychologie +3, Renseignements +4 ; Arme de prédilection (*épée longue*), Attaque au galop, Combat monté, Négociation.

Châtiment du Mal (Sur). Deux fois par jour, Ardalis peut tenter de châtier une créature d'alignement mauvais avec une attaque au corps à corps normale. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) 5 points de dégâts supplémentaires.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Ardalis renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 2.

Terreur (Sur). Une fois par jour et par une action simple, Ardalis peut créer un effet de terreur (DD 17) comme le sort *terreur* (niveau 5 de lanceur de sorts). Ses alliés sont immunisés contre cet effet.

Aura de Bien (Ext). L'aura de Bien d'Ardalis (voir le sort *détection du Bien*) est équivalente à celle d'un prêtre de niveau 5.

Aura de bravoure (Sur). Ardalis est immunisée contre la terreur (magique ou autre). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Baroud d'honneur (Sur). Une fois par jour, 7 alliés d'Ardalis dans un rayon de 3 mètres autour d'elle gagnent 2d10 points de vie temporaires pendant 7 rounds.

Cri de ralliement (Ext). Trois fois par jour et par une action libre, Ardalis peut pousser un grand cri qui ravive le courage de ses alliés dans un rayon de 18 mètres autour d'elle. Ils obtiennent alors un bonus de moral de +1 sur leur prochain jet d'attaque et leur vitesse augmente de +1,50 mètre jusqu'au prochain tour de jeu d'Ardalis.

Destrier de paladin (Mag). Le destrier de paladin d'Ardalis est un destrier lourd (voir la page 48 du *Manuel des Joueurs* et la page 272 du *Manuel des Monstres*) avec +2 DV, un bonus de +4 à l'armure naturelle, +1 en Force et l'esquive extraordinaire. Ardalis a un lien télépathique avec sa monture et peut lui transférer ses jets de sauvegarde et des effets magiques. Elle peut appeler son destrier une fois par jour par une action complexe et il reste pendant 10 heures.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Écu héroïque (Ext). Ardalis peut utiliser l'action d'aide pour conférer un bonus de circonstance de +4 à la CA (plutôt que +2).

Grâce divine (Sur). Ardalis bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde (qui est inclus dans le profil ci-dessus).

Imposition des mains (Sur). Ardalis peut soigner jusqu'à 10 points de vie par jour.

Santé divine (Ext). Ardalis est immunisée contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Serment du courroux (Sur). Une fois par jour et par une action libre, Ardalis peut désigner un adversaire unique distant de 18 mètres ou moins et bénéficier d'un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque au corps à corps, les jets de dégâts des armes, les jets de sauvegarde et les tests de compétence, s'ils sont effectués contre l'adversaire désigné pendant toute la rencontre.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; sang elfique.

Vision nocturne (Ext). Ardalis peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles ou de la lune, éclairé par des torches ou dans d'autres situations d'illumination réduite. Elle est capable de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Sorts de paladin préparés (1 ; DD des jets de sauvegarde 12 + niveau du sort). 1^{er} niveau : *bénédictio d'arme*.

Possessions. *Épée longue* +1, *harnois* +1, *écu en acier* +1, arc long composite de maître [bonus de For max +2], *cape de Charisme* +2, *médaille de Sagesse* +2, *anneau de protection* +1, 20 flèches.

CHEVALIER DU CALICE

Une noble organisation de chevaliers d'élite se voue à la lutte contre les démons : appelés les chevaliers du Calice, ils sont animés d'une haine religieuse envers ces créatures, véritables incarnations du Chaos et du Mal, et cherchent à acquérir les méthodes et les pouvoirs nécessaires pour mener à bien cette croisade.

Il est évident que vu les conditions requises, les personnages dignes de rejoindre les rangs des chevaliers du Calice sont souvent des paladins ou des prêtres. Certains d'entre eux ont des niveaux dans d'autres classes, comme rôdeurs, guerriers ou roublards, voire magiciens ou ensorceleurs. Toutefois, la croisade de l'ordre attire rarement ces deux dernières classes, qui doivent de toute façon atteindre des niveaux élevés pour pouvoir remplir les conditions nécessaires. C'est également le cas des moines et des bardes, peu enclins à se lancer dans l'extermination de démons.

Les chevaliers du Calice restent souvent des croisés solitaires qui ne gardent qu'un contact informel avec leur ordre. Un PNJ chevalier peut, à l'occasion, rassembler un groupe d'aventuriers autour de lui pour le soutenir au combat. Un chevalier du Calice peut ainsi devenir l'allié temporaire d'une compagnie d'aventuriers qui engage une expédition contre un démon.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier du Calice, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon.

Bonus de base à l'attaque : +8.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 10 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins, dont *protection contre le Mal*.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier du calice (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chevalier du calice :

Armes et armures. Un chevalier du calice ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, un chevalier du Calice peut lancer un petit nombre de sorts divins. Il prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blesure*. Un chevalier du Calice peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de chevaliers du Calice (ci-dessous), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de chevaliers du Calice. Pour préparer ou lancer un sort, un chevalier du Calice doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1^{er} niveau, Sag 12 pour ceux du 2^e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du chevalier du Calice.

Comme les autres lanceurs de sorts, le chevalier du Calice ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 2-10 : le chevalier du Calice. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée. Quand la Table 2-10 indique que le chevalier du Calice peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1^{er} niveau pour un chevalier du Calice de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les chevaliers du Calice ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Destruction des fiélons (Ext). Les chevaliers du Calice bénéficient d'un certain nombre d'avantages face aux Extérieurs mauvais. Au niveau 1, ils reçoivent un bonus d'aptitude de +1 sur les jets d'attaque contre eux. Leur habitude du combat contre ces créatures il permet de leur infliger +1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque attaque portée réussie. Ces bonus augmentent avec le niveau (voir la Table 2-10).

Ce bonus d'aptitude s'applique également aux tests de Détection, d'Intimidation, de Perception auditive et de Psychologie du personnage joués contre un Extérieur mauvais, ainsi qu'à ses jets de sauvegarde contre leurs attaques ou aux tests de caractéristiques qu'il peut avoir à effectuer contre eux.

Les bonus de destruction des fiélons et d'ennemi juré se cumulent entre eux.

Bravoure céleste (Sur). Un chevalier du Calice de niveau 2 est immunisé contre les sorts et effets de terreur lancés ou utilisés par des Extérieurs mauvais. Au niveau 5, le personnage est immunisé contre les sorts et effets d'enchantement lancés ou utilisés par des Extérieurs mauvais (y compris les charmes et les suggestions). À partir du niveau 8, ces immunités s'étendent à tous les alliés du personnage dans un rayon de 6 mètres autour de lui.

Condamnation des démons (Sur). Les chevaliers du Calice peuvent condamner les démons de la même façon que les prêtres renvoient les morts-vivants. Plutôt que de canaliser l'énergie positive, ils font appel à l'énergie des plans célestes d'alignement loyal bon.

Un chevalier du Calice de niveau 2 peut utiliser ce pouvoir une fois par jour. Tous les démons dans un rayon de 9 mètres autour de lui doivent alors réussir un jet de Volonté (DD 10 + le niveau de classe du personnage + le modificateur de Charisme du personnage) pour éviter la condamnation.

Un démon condamné dont le nombre de dés de vie est supérieur ou égal au double du niveau de classe du personnage est étourdi pendant un round par la puissance sacrée dégagée par le chevalier.

Un démon condamné dont le nombre de DV est inférieur au double du niveau de classe du personnage est étourdi et doit réussir un second jet de sauvegarde (même DD) pour éviter d'être renvoyé sur son plan comme s'il était le sujet d'un sort de *renvoi*. Un seul démon peut être renvoyé de cette façon par utilisation du pouvoir. S'ils sont plusieurs à rater leurs deux jets de sauvegarde, seul celui ayant le plus petit nombre de DV est effectivement renvoyé.

Le chevalier du Calice obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les deux niveaux (2 au niveau 4, 3 au niveau 6, etc.).

TABLE 2-10 : LE CHEVALIER DU CALICE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Sorts par jour —			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Destruction des fiélons (+1/+1d6)	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Bravoure céleste (terreur), condamnation des démons (1/jour)	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Destruction des fiélons (+2/+2d6)	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Condamnation des démons (2/jour), incantations consacrées	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Bravoure céleste (enchantement)	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	Condamnation des démons (3/jour), destruction des fiélons (+3/+3d6)	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	—	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	Bravoure céleste (sur 6 m), condamnation des démons (4/jour)	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3	Destruction des fiélons (+4/+4d6)	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Aura sacrée (1/jour), condamnation des démons (5/jour)	2	2	2	1

Incantations consacrées (Ext). Lorsqu'un chevalier du Calice atteint le niveau 4, il devient plus difficile pour les Extérieurs mauvais de résister à ses sorts. Lorsque le personnage lance un sort qui affecte un Extérieur mauvais, il ajoute un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts pour passer la résistance à la magie et un bonus de +2 sur le DD du jet de sauvegarde contre le sort.

Aura sacrée (Sur). Une fois par jour, un chevalier du Calice de niveau 10 peut créer une *aura sacrée* au niveau 10 de lanceur de sorts. Ses effets sont identiques à ceux du sort du même nom, aux différences suivantes : l'aura n'affecte que lui, les bonus ne le protègent que contre les Extérieurs mauvais (plutôt que contre toutes les créatures) et seuls les Extérieurs mauvais peuvent être éblouis par l'aura (là encore, plutôt que toutes les créatures).

Note sur le multiclassage. Un paladin peut prendre des niveaux de chevalier du Calice sans que cela interrompe sa carrière de paladin.

Liste des sorts de chevalier du Calice

Les chevaliers du Calice peuvent choisir leurs sorts parmi la liste suivante.

1^{er} niveau : *anathème, arme magique, bénédiction d'arme, bénédiction de l'eau, convocation de monstres I, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, faveur divine, protection contre le Mal, regain d'assurance.*

2^e niveau : *aide, alignement indétectable, arme alignée, arme spirituelle, cacophonie, consécration, convocation de monstres II, endurance de l'ours, force de taureau, résistance aux énergies destructives.*

3^e niveau : *cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, cri, dissipation de la magie, lumière brûlante, négation de l'invisibilité, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives.*

4^e niveau : *allié d'outreplan, ancre dimensionnelle, arme magique suprême, châtement sacré, détection du mensonge, puissance divine, rejet du Mal, renvoi.*

Exemple de chevalier du Calice

Estralla Montenegro. Elfe (f), rôleur 5/prêtre 4/chevalier du Calice 6 ; FP 15 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8 plus 4d8 plus 6d10 ; pv 69 ; Init +1 ; VD 6 m, vol 12 m ; CA 21, contact 10, pris au dépourvu 21 ; B.B.A +14 ; Lutte +19 ; Att épée à deux

mains +1 tueuse d'Extérieurs mauvais (+21 corps à corps, 2d6+8/19-20) ou arc long composite +1 [bonus de For max +5] (+17 distance, 1d8+6/x3) ; Out épée à deux mains +1 tueuse d'Extérieurs mauvais (+21/+16/+11 corps à corps, 2d6+8/19-20) ou arc long composite +1 [bonus de For max +5] (+17/+12/+7 distance ou +15/+15/+10/+5 distance, 1d8+6/x3) ; AS condamnation des démons (3/jour), destruction des fiélons (+3/+3d6), renvoi des morts-vivants (9/jour) ; Part bravoure céleste (enchantement et terreur, sur 6 m), compagnon animal, empathie sauvage, ennemi juré (Extérieurs mauvais +4, morts-vivants +2), incantations consacrées, traits des elfes, vision nocturne ; AL LB ; JS Réf +11, Vig +16, Vol +11 ; For 20, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons. Concentration +7, Connaissances (plans) +5, Connaissances (religion) +10, Détection +11, Intimidation +8, Perception auditive +11, Psychologie +9, Survie +9 ; Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Emprise sur les morts-vivants, Endurance^S, Pistage^S, Tir rapide^S, Vengeance divine*, Vigueur divine*.

* Ce nouveau don est décrit dans le Chapitre 3 de cet ouvrage.

Condamnation des démons (Sur). Tous les démons dans un rayon de 9 mètres autour de Estrella doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) pour éviter d'être étourdis. Les démons de moins de 12 DV doivent réussir un second jet de Volonté (DD 18) pour éviter d'être renvoyés sur leur plan comme s'ils étaient sujets d'un sort de renvoi.

Un seul démon peut être renvoyé de cette façon par utilisation du pouvoir.



Un chevalier du Calice

Destruction des fiélons (Ext). Estrella bénéficie d'un bonus de +3 sur les jets d'attaque contre les Extérieurs mauvais. Ses attaques contre eux infligent +3d6 points de dégâts supplémentaires. Elle bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +3 aux tests de Détection, d'Intimidation, de Perception auditive et de Psychologie joués contre un Extérieur mauvais, et à ses jets de sauvegarde contre leurs attaques ou aux tests de caractéristiques qu'elle peut avoir à effectuer contre eux.

Incantations consacrées (Ext). Lorsque Estrella lance un sort qui affecte un Extérieur mauvais, elle ajoute un bonus de +2 à son niveau de lanceur de sorts pour passer la résistance à la magie et un bonus de +2 sur le DD du jet de sauvegarde contre le sort.

Bravoure céleste (Sur). Estrella est immunisée contre les sorts et effets de terreur et les enchantements lancés ou utilisés par des Extérieurs mauvais. Ces immunités s'étendent à tous ses alliés dans un rayon de 6 mètres autour d'elle.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal d'Estrella est un aigle. Voir le profil de cette créature page 268 du *Manuel des Monstres*. Estrella peut diriger son compagnon d'une action libre et partager ses sorts avec lui s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins (voir la page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Empathie sauvage (Ext). Estrella peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +7 en général et de +3 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Estrella bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les Extérieurs mauvais. Elle bénéficie d'un bonus similaire de +2 contre les morts-vivants.

Style de combat (Ext). Estrella a choisi le combat à distance. Elle a reçu le don Tir rapide sans avoir à en remplir les conditions.

Traits des elfes. Immunité contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; a droit à un test de Fouille lorsqu'elle passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte cachée ou d'un passage secret.

Sorts de prêtre préparés (5/5/3 ; DD des jets de sauvegarde 11 + niveau du sort). Niveau 0 : détection de la magie (x2), détection du poison, lecture de la magie ; 1^{er} niveau : bouclier de la foi, bouclier entropique, faveur divine, protection contre le Mal, regain d'assurance ; 2^e niveau : endurance de l'ours, force de taureau*, restauration partielle.*

* Sort de domaine. Domaines : Bien (bonus de +1 au niveau de lanceur de sort des sorts de Bien), Force (peut obtenir un bonus de +4 en Force pour 1 round, 1/jour).

Sorts de chevalier du Calice préparés (2/1/1 ; DD des jets de sauvegarde 11 + niveau du sort). 1^{er} niveau : bénédiction d'arme,

détection du Mal ; 2^e niveau : arme alignée ; 3^e niveau : cercle magique contre le Mal.

Sorts de rôdeur préparés (1 ; niveau de lanceur de sorts effectif 2). Niveau 1 : ralentissement du poison.

Possessions. Épée à deux mains +1 tueuse d'Extérieurs mauvais, arc long composite +1 [bonus de For max +5], harnois +3, gantelets d'ogre +2, bottes ailées, cape de résistance +3, 20 flèches.

CHEVALIER PROTECTEUR

Aristocrates hautains, les chevaliers protecteurs sont des combattants qui consacrent leur vie à restaurer les idéaux de la chevalerie avant de disparaître à tout jamais. Ils constatent la perte des valeurs tout autour d'eux dans ce monde, perte provoquée par l'effondrement des bonnes mœurs. Comme les paladins, les chevaliers protecteurs adhèrent à un code de conduite très rigoureux qui met en exergue des valeurs telles que l'honneur, l'honnêteté, la chevalerie et le courage. Contrairement aux paladins, le premier devoir du chevalier protecteur est de rester fidèle à ce code et à la nation plutôt qu'à une divinité ou à un ordre. Un protecteur se doit de se comporter selon ces idéaux, qu'il doit refléter dans tous ses actes et ses exploits, quels qu'ils soient.

La plupart des chevaliers protecteurs ont des antécédents de loyauté et d'honneur, et viennent d'un ordre de chevalerie ou du service d'un puissant seigneur. Les paladins et les anciens paladins sont les membres les plus courants de cette classe de prestige, mais les prêtres de divinités loyales (telles que Saint Cuthbert ou Héronéous) ainsi que les guerriers à la recherche d'un idéal se reconnaissent parfois dans le code de l'honneur imposé aux protecteurs. Les personnages d'autres classes, notamment les lanceurs de sorts, n'ont pas la détermination ou l'intérêt nécessaire pour suivre cette voie.

Les PNJ chevaliers protecteurs errent souvent seuls, à la recherche d'innocents à protéger ou de nobles seigneurs à servir. Le lien qui existe entre les différents chevaliers protecteurs n'est pas développé, mais il est fort. Qu'ils aient été barons, hommes liges ou samourais, les chevaliers protecteurs partagent un lien et le regret d'une époque révolue.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier protecteur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal neutre ou loyal bon.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (noblesse et royauté), degré de maîtrise de 6 en Diplomatie, degré de maîtrise de 6 en Équitation.

Dons : Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Port des armures lourdes, Succession d'enchaînements.

LE CODE DES CHEVALIERS PROTECTEURS

Un chevalier protecteur doit être d'alignement loyal neutre ou loyal bon et doit adhérer au code de conduite de l'ordre.

Entraide. Les membres de l'ordre se doivent entraide. Un chevalier protecteur peut obtenir de l'ordre le coucher et le couvert, ainsi qu'une monture fraîche et équipée.

Le Code.

Obéir à l'ordre dans le courage et l'entreprise.

Poursuivre sa mission jusqu'à la mort, quelle qu'elle soit.

Respecter ses pairs et ses égaux ; être courtois envers ses inférieurs.

Le combat est glorieux ; la bataille prouve la valeur ; la guerre est le terreau de l'idéal chevaleresque.

Combattre pour sa gloire personnelle avant tout.

La mort avant le déshonneur.

Un chevalier protecteur



Compétences de classe

Les compétences du chevalier protecteur (et leur caractéristique associée) sont : Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex) et Intimidation (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chevalier protecteur :

Armes et armures. Un chevalier protecteur ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Aura de valeur (Sur). Un chevalier protecteur est l'incarnation physique et morale de ses idéaux. Tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur les sauvegardes contre les effets de terreur. Ils perdent ce bonus si le chevalier est paralysé, inconscient ou sans défense pour une raison ou une autre.

Position défensive (Ext). Chaque round, au début de son tour de jeu, un chevalier protecteur peut protéger un allié situé à 1,50 mètre ou moins de lui et dont le nombre de DV est inférieur au sien. Il choisit alors un nombre qu'il applique comme malus à sa propre classe d'armure et que son protégé applique en tant que bonus à sa CA. Au niveau 1, ce nombre ne peut dépasser 2, mais ce maximum augmente de 1 point tous les 3 niveaux (3 au niveau 4, 4 au niveau 7, 5 au niveau 10).

Grand effort (Ext). Les objectifs parfois irréalisables du chevalier protecteur nécessitent souvent qu'il se dépasse pour certaines actions. À partir du niveau 2, le personnage peut, une fois par jour, obtenir un bonus de +2 pour un test de compétence. Il doit déclarer qu'il utilise ce pouvoir avant de lancer le dé. Le bonus augmente de +1 tous les trois niveaux (+3 au niveau 5, +4 au niveau 8).

Volonté de fer (Ext). Au niveau 2, le chevalier protecteur obtient ce don en tant que don supplémentaire.

Enchaînement suprême (Ext). Un chevalier protecteur de niveau 3 peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre avant de porter une attaque d'enchaînement (offerte par le don Enchaînement ou Succession d'enchaînements). Le personnage reste cependant limité à un pas de placement par round et ne peut utiliser ce pouvoir s'il s'est déjà déplacé pendant ce round.

Pas de quartier (Ext). Un chevalier protecteur de niveau 6 peut porter une attaque d'opportunité supplémentaire chaque round (en plus de celle à laquelle il a droit normalement et celles que peuvent lui apporter le don Attaques réflexes). Au niveau 9, il obtient une deuxième attaque d'opportunité supplémentaire. (Il ne peut toujours porter qu'une attaque pour chaque opportunité, mais peut profiter de plusieurs opportunités dans le même round.)

Attaque vengeresse (Sur). Un chevalier protecteur de niveau 10 peut porter une attaque vengeresse contre les créatures

TABLE 2-11 : LE CHEVALIER PROTECTEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Aura de valeur, position défensive (+2)
2	+2	+0	+0	+3	Grand effort (+2), volonté de fer
3	+3	+1	+1	+3	Enchaînement suprême
4	+4	+1	+1	+4	Position défensive (+3)
5	+5	+1	+1	+4	Grand effort (+3)
6	+6	+2	+2	+5	Pas de quartier (1)
7	+7	+2	+2	+5	Position défensive (+4)
8	+8	+2	+2	+6	Grand effort (+4)
9	+9	+3	+3	+6	Pas de quartier (2)
10	+10	+3	+3	+7	Attaque vengeresse, position défensive (+5)

qui ont abattu l'un de ses alliés (que ce dernier soit inconscient, mort ou sans défense). Il applique alors son (éventuel) bonus de Charisme à son jet d'attaque et inflige 10 points de dégâts supplémentaires s'il frappe. Il ne peut porter qu'une attaque vengeresse par round, et pas plus d'un nombre égal à son bonus de Charisme (minimum 1) chaque jour. Il peut l'utiliser plusieurs fois sur la même créature.

Note sur le multiclassage. Un paladin peut prendre des niveaux de chevalier protecteur sans que cela interrompe sa carrière de paladin.

Anciens chevaliers protecteurs

Un chevalier protecteur qui désobéit à son code sciemment, en toute connaissance de cause et sans raison valable, perd tous les pouvoirs surnaturels de cette classe et ne peut plus gagner de niveau de chevalier protecteur.

Exemple de chevalier protecteur

Mathurin. Nain (m), paladin 6/chevalier protecteur 10 ; FP 16 ; humanoïde de taille M ; DV 6d10+1 plus 10d10+20 ; pv 120 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 26, contact 11, pris au dépourvu 25 ; B.B.A.+16 ; Lutte +21 ; Att *hache de guerre naine* +2 (+24 corps à corps, 1d10+7/x3) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +5] (+18 distance, 1d8+6/x3) ; Out *hache de guerre naine* +2 (+24/+19/+14/+9 corps à corps, 1d10+7/x3) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +5] (+18/+13/+8/+3 distance, 1d8+6/x3) ; AS attaque vengeresse (3/jour), châtement du Mal (2/jour), enchaînement suprême, renvoi des morts-vivants (6/jour) ; Part aura de Bien, aura de bravoure, aura de valeur, *destrier de paladin*, *détection du Mal*, grâce divine, grand effort (+4), *guérison des maladies*, imposition des mains, pas de quartier (2), position défensive (+5), réduction des dégâts (3/-), santé divine, traits des nains ; AL LB ; JS Réf +9, Vig +13, Vol +9 ; For 21, Dex 13, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 16.

Compétences et dons. Connaissances (noblesse et royauté) +5, Détection +11, Diplomatie +26, Équitation +20, Psychologie +6 ; Arme de prédilection (hache de guerre naine), Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Volonté de fer^S.

Attaque vengeresse (Sur). Mathurin peut porter une attaque vengeresse contre les créatures qui ont abattu l'un de ses alliés (que ce dernier soit inconscient, mort ou sans défense). Il obtient alors un bonus de +3 sur son jet d'attaque et inflige 10

points de dégâts supplémentaires s'il frappe. Il ne peut porter qu'une attaque vengeresse par round.

Châtiment du Mal (Sur). Deux fois par jour, Mathurin peut tenter de châtier une créature d'alignement mauvais avec une attaque au corps à corps normale. Il bénéficie d'un bonus de +3 à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) 6 points de dégâts supplémentaires.

Enchaînement suprême (Ext). Mathurin peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre avant de porter une attaque d'enchaînement.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Comme un prêtre de niveau 3.

Aura de Bien (Ext). L'aura de Bien de Mathurin (voir le sort *détection du Bien*) est équivalente à celle d'un prêtre de niveau 6.

Aura de bravoure (Sur). Mathurin est immunisé contre la terreur (magique ou autre). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Aura de valeur (Sur). Tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de Mathurin bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur les sauvegardes contre les effets de terreur.

Destrier de paladin (Mag). Le destrier de paladin de Mathurin est un destrier lourd (voir la page 48 du *Manuel des Joueurs* et la page 272 du *Manuel des Monstres*) avec +2 DV, un bonus de +4 à l'armure naturelle, +1 en Force et l'esquive extraordinaire. Mathurin a un lien télépathique avec sa monture et peut lui transférer ses jets de sauvegarde et des effets magiques. Il peut appeler son destrier une fois par jour par une action complexe et il reste pendant 10 heures.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Grâce divine (Sur). Mathurin bénéficie d'un bonus de +3 à tous les jets de sauvegarde (qui est inclus dans le profil ci-dessus).

Grand effort (Ext). Une fois par jour, Mathurin peut obtenir un bonus de +4 pour un test de compétence.

Guérison des maladies (Mag). Comme le sort, une fois par semaine.

Imposition des mains (Sur). Mathurin peut soigner jusqu'à 18 points de vie par jour.

Pas de quartier (Ext). Mathurin a droit à deux attaques d'opportunité supplémentaires chaque round.

LES COULISSES DE D&D ; LES CLASSES DE PRESTIGE SPÉCIFIQUES À UN MONDE

Concevoir des classes de prestige spécifiques à votre monde de campagne est un double avantage : cela ajoute de la profondeur au monde et de l'intérêt à la classe de prestige. Pratiquement toutes les classes de prestige de ce livre sont originaires d'un monde en particulier, mais les concepteurs ont choisi de les rendre plus génériques pour les adapter au monde implicite de DUNGEONS & DRAGONS afin qu'elles soient utilisables avec le moins de difficultés possible dans le monde choisi par le lecteur. Par exemple, le guerrier ursidé et le moine tatoué proviennent du *Guide de l'Orient* mais ont été intégrés dans l'univers de base de D&D.

Au contraire, le chevalier Thayen est une classe de prestige spécifique à un monde pour laquelle les concepteurs ont choisi de ne pas gommer les aspects particuliers à sa campagne

d'origine. Cette classe provient du *Guide des Royaumes Oubliés* et a conservé ses racines. Les raisons de ce choix sont doubles. D'une part, cela donne un exemple parfait de la façon dont une classe peut être conçue pour refléter les traits de la culture d'où elle provient. Deuxièmement, le chevalier Thayen correspond à un archétype classique de la littérature fantastique : le guerrier aux ordres d'une puissante cabale de magiciens. La plupart des mondes de campagnes présentent une organisation similaire aux Magiciens Rouges de Thay, qui permet d'adapter sans heurt cette classe à d'autres mondes que les ROYAUMES OUBLIÉS. Pour cela, il faut d'abord travailler sur les conditions d'accès à la classe (les Magiciens Rouges sont xénophobes, d'où la condition de race) et ainsi de suite. Bien que les pouvoirs des chevaliers Thayen aient des noms spécifiques, il n'est pas difficile d'en trouver de nouveaux correspondant à votre monde de jeu.



Un chevalier Thayen protégeant de son corps le Magicien Rouge dont elle a la charge.

CHEVALIER THAYEN

Bien que les Magiciens Rouges soient plutôt enclins à utiliser leur magie pour briser le corps de

leurs adversaires ou déchiqueter leur esprit, il y a des occasions où même eux ont besoin de protecteurs maîtrisant l'art de l'escrime. Ils font alors appel aux chevaliers Thayens, qui sont habitués à la magie et loyaux jusqu'à la mort envers les mages tatoués.

Les chevaliers Thayens servent de gardes du corps et d'hommes de main des Magiciens Rouges (voir la page 189 du *Guide du Maître*). Ils mènent les soldats à la bataille et aident à la garde des enclaves. Bien qu'ils soient appelés des chevaliers, ils n'ont aucun code de conduite et la seule règle qui les lie est que leur vie n'a aucune valeur comparée à la sécurité des Magiciens Rouges.

Presque tous les chevaliers Thayens sont des guerriers, quoique des moines et des rôdeurs aient déjà rejoint leurs rangs. Les barbares sont souvent trop impétueux pour se concentrer sur la protection d'un individu et les Magiciens Rouges considèrent les autres classes comme étant trop faibles pour remplir les devoirs qui incombent à un chevalier Thayen.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chevalier Thayen, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Position défensive (Ext). Chaque round, au début de son tour de jeu, Mathurin peut protéger un allié situé à 1,50 mètre ou moins de lui et dont le nombre de DV est de 16. Il choisit alors un nombre qu'il applique comme malus à sa propre classe d'armure et que son protégé applique en tant que bonus à sa CA. Ce nombre ne peut dépasser 5.

Santé divine (Ext). Mathurin est immunisé contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Traits des nains (Ext). Bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour éviter un croc-en-jambe ou une bousculade ; bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +1 à l'attaque contre les orques et les goblinoïdes ; bonus de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests d'Artisanat ou d'Estimation liés à la pierre ou au métal.

Sorts de paladin préparés (2 ; DD des jets de sauvegarde 11 + niveau du sort). 1^{er} niveau : *bénédictio d'arme*, *protection contre le Mal*.

Possessions. *Harnois en adamantium* +3, *écu en acier* +2, *hache de guerre naine* +2, *arc long composite* +1 [bonus de For max +5], *ceinture de force de géant* +4, *amulette de Constitution* +4, *cape de Charisme* +2, 20 flèches.

TABLE 2-12 : LE CHEVALIER THAYEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Atrocités de Thay (+2 terreur, +1 charme), faveur des zulkirs
2	+2	+0	+3	+0	Défenseur des zulkirs
3	+3	+1	+3	+1	Don supplémentaire
4	+4	+1	+4	+1	Atrocités de Thay (+4 terreur, +2 charme), baroud d'honneur
5	+5	+1	+4	+1	Champion des zulkirs

Race : humain.

Alignement : ne doit pas être bon.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de Thay), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 2 en Intimidation.

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Volonté de fer.

Spécial : doit prêter allégeance aux Magiciens Rouges de Thay.

Compétences de classe

Les compétences du chevalier Thayen (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore de Thay) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de chevalier Thayen :

Armes et armures. Un chevalier Thayen est formé au maniement des pavois.

Atrocités de Thay (Ext). Longuement éprouvé par les horreurs de son pays natal, un chevalier Thayen bénéficie d'un bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur et d'un bonus de moral de +1 sur les jets de sauvegarde contre les effets de charme. Au niveau 4, ces bonus passent respectivement à +4 et +2. Aucun de ces bonus ne s'applique face à un Magicien Rouge.

Faveur des zulkirs (Sur). Au niveau 1, un chevalier Thayen doit s'exposer à un long et douloureux tatouage rituel. Un tatouage rituel est placé sur le front ou l'arrière de la tête et procure un bonus de résistance de +2 sur les jets de Réflexes. Le tatouage est aussi un symbole de loyauté envers les Magiciens Rouges et le chevalier rate systématiquement ses jets de sauvegarde contre les effets mentaux créés par des Magiciens Rouges. De plus, en tant que pouvoir extraordinaire, lorsque le tatouage est visible, le chevalier bénéficie d'un bonus de moral de +2 sur les tests d'Intimidation.

Défenseur des zulkirs (Ext). Un chevalier Thayen de niveau 2 bénéficie d'un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque et de dégâts contre une créature qui attaque un Magicien Rouge ou qu'il a vue attaquer un Magicien Rouge.

Don supplémentaire. Au niveau 3, un chevalier Thayen peut choisir un don de la liste des dons supplémentaires de guerrier (voir la Table 5-1, page 90 du *Manuel des Joueurs*). Le chevalier Thayen ne peut choisir un de ces dons que s'il en remplit les conditions.

Baroud d'honneur (Sur). Une fois par jour et par une action simple, un chevalier Thayen de niveau 4 peut inspirer un sentiment d'héroïsme à ses hommes. Tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui gagnent 2d10 points de vie temporaires. Ce pouvoir affecte un nombre de créatures égal au niveau de classe du chevalier + son modificateur de Charisme et dure un nombre de rounds équivalent.

Champion des zulkirs (Sur). Un chevalier Thayen de niveau 5 reçoit un tatouage magique sur l'ensemble du visage, qui symbolise sa dévotion à la protection des Magiciens Rouges. Une fois par jour, il peut bénéficier d'un bonus de chance de +2 sur un unique jet de sauvegarde. Il peut déclarer l'utilisation de

ce pouvoir après avoir lancé son dé et ajouté les autres bonus. De plus en tant que pouvoir extraordinaire, lorsque le tatouage est visible, le chevalier bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les tests d'Intimidation.

Exemple de chevalier Thayen

Barébis. Humaine (F), guerrier 5/chevalier Thayen 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+10 plus 5d10+10 ; pv 75 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 24, contact 12, pris au dépourvu 23 ; B.B.A +10 ; Lutte +16 ; Att *épée longue* +1 (+16 corps à corps, 1d8+7/17-20) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +4] (+13 distance, 1d8+7/x3) ; Out *épée longue* +1 (+16/+11 corps à corps, 1d8+7/17-20) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +4] (+13/+8 distance, 1d8+7/x3) ; Part atrocités de Thay, baroud d'honneur, champion des zulkirs, défenseur des zulkirs, faveur des zulkirs ; AL LM ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +4 ; For 19, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12.

Compétences et dons. Bluff +10, Connaissances (folklore de Thay) +2, Connaissances (mystères) +2, Détection +4, Diplomatie +3, Intimidation +20, Renseignements +3 ; Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (arc long composite), Spécialisation martiale (épée longue), Volonté de fer.

Atrocités de Thay (Ext). Barébis bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur et d'un bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Baroud d'honneur (Sur). Une fois par jour et par une action simple, Barébis peut conférer à six de ses alliés (dans un rayon de 3 mètres autour d'elle) 2d10 points de vie temporaires pendant 6 rounds.

Champion des zulkirs (Sur). Une fois par jour, Barébis peut bénéficier d'un bonus de chance de +2 sur un unique jet de sauvegarde. Elle peut déclarer l'utilisation de ce pouvoir après avoir lancé son dé. Lorsque le tatouage est visible, elle bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les tests d'Intimidation (déjà inclus dans le profil ci-dessus).

Défenseur des zulkirs (Ext). Barébis bénéficie d'un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque et de dégâts contre une créature qui attaque un Magicien Rouge ou qu'elle a vue attaquer un Magicien Rouge.

Faveur des zulkirs (Sur). Barébis bénéficie d'un bonus de résistance de +2 sur les jets de Réflexes, mais elle rate systématiquement ses jets de sauvegarde contre les effets mentaux créés par des Magiciens Rouges.

Possessions. *Épée longue* +1, *arc long composite* +1 [bonus de For max +4], *harnois* +1, *écu* +1, *gantelets d'ogre* +2, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *potion de soins modérés*, 20 flèches.

COMBATTANT DE LA NATURE

Les combattants de la nature se battent pour protéger un monde sauvage, originel. Ce sont parfois des druides qui ont passé trop de temps sous forme animale. Les membres de cette classe de prestige partagent un lien qui transcende les races et l'apparence extérieure.

Lorsqu'un personnage possède le pouvoir de prendre l'apparence d'un animal, il obtient un point de vue différent sur le monde, qui peut le faire envier la vie simple des races supposées « inférieures ». Il peut également développer un lien avec la nature différent à travers sa forme animale (ou élémentaire), ou

simplement apprécier la puissance qu'elle lui procure. Quoi qu'il en soit, cette classe lui permet de privilégier sa nouvelle forme plutôt que celle qui l'a vu naître.

On prend souvent les combattants de la nature pour des solitaires ou des fanatiques, plus asociaux encore que le plus isolé des druides ou des rôdeurs. Ils ont pourtant une vie sociale non négligeable. Ils communiquent fréquemment entre eux, parfois par l'intermédiaire de messagers animaux, parfois face à face lorsqu'ils trouvent le courage de quitter leur territoire, et conservent toujours un œil sur la « civilisation ». Les combattants de la nature ont plus confiance en leurs instincts qu'en l'érudition chérie par les citadins, et ils ont tendance à faire preuve d'impatience ou d'irritation face à une personne qui n'est pas aussi en « phase » avec la nature qu'eux. Il n'est pas rare qu'un combattant de la nature passe des jours ou même des semaines dans la même forme animale ou élémentaire, ou encore qu'il passe d'une forme à l'autre régulièrement sans jamais reprendre son apparence humaine.

Quasiment tous les combattants de la nature commencent leur carrière comme druides, mais quelques-uns viennent d'autres classes de prestige offrant le pouvoir de forme animale. Les druides à l'orientation martiale (souvent biclassés guerriers) ont tout intérêt à choisir cette voie.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir combattant de la nature, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit avoir une composante neutre.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétence : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Don : Pistage.

Spécial : pouvoir de forme animale.

Compétences de classe

Les compétences du combattant de la nature (et leur caractéristique associée) sont : Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (Cha) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de combattant de la nature :

Armes et armures. Un combattant de la nature ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Armement de la nature (Sur). À chaque niveau impair de combattant de la nature, le personnage peut choisir un des pouvoirs suivants. À moins que le contraire ne soit indiqué, les

effets de ces pouvoirs ne sont disponibles que sous forme animale. Chacun ne peut être choisi qu'une fois.

Ailes de l'ouragan. La vitesse de vol de base du combattant de la nature sous la forme d'un oiseau ou d'un élémentaire d'Air augmente de +9 mètres et sa manœuvrabilité s'améliore d'une catégorie (ainsi une manœuvrabilité bonne devient parfaite).

Anneaux du serpent. Sous la forme d'une créature disposant normalement du pouvoir d'étreinte, le combattant de la nature bénéficie d'un bonus de +4 sur tous les tests de lutte et inflige des dégâts égaux à 1d8 + son modificateur de Force lorsqu'il réussit un test de lutte opposé.

Arme de la nature. Le combattant de la nature obtient un bonus d'altération de +1 sur les jets d'attaque de ses armes naturelles, et elles sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de la réduction des dégâts.

Armure du crocodile. Le bonus d'armure naturelle du combattant de la nature augmente de +1 par niveau de classe. Cela correspond à une véritable amélioration, pas à un bonus d'altération.

Au fil de l'eau. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit être capable de prendre la forme d'un élémentaire, bien qu'il n'ait pas besoin d'être effectivement sous cette forme. Trois fois par jour, au cours d'une action de mouvement, le combattant de la nature peut se changer en un torrent liquide qui se déplace à sa vitesse au sol habituelle mais sans provoquer d'attaque d'opportunité. Il ne peut rien faire d'autre sous cette forme que de se déplacer. À la fin de son déplacement, il reprend immédiatement l'apparence qui était la sienne avant d'utiliser le pouvoir.

Croissance sauvage. Le combattant de la nature bénéficie du pouvoir guérison accélérée (1).

Flambée de pouvoir. Sous forme d'élémentaire de Feu, le personnage est recouvert de flammes puissantes, qui fonctionnent comme un bouclier de feu (chaud) à un niveau de lanceur de sorts égal à la somme de ses (éventuels) niveaux de druide et de ses niveaux de combattant de la nature.

Griffes du grizzly. Le combattant de la nature bénéficie d'un bonus de +3 sur les dégâts de ses attaques naturelles.

Résistance de la terre. Le combattant de la nature bénéficie d'une réduction des dégâts de 3/-.

Robe de nuages. Sous forme d'élémentaire de l'Air, le personnage peut, par une action libre, couvrir son corps d'une épaisse brume pour 1 minute par niveau de classe (ou jusqu'à ce qu'il mette un terme au pouvoir). Cela lui fournit un camouflage qui n'affecte pas ses propres capacités de visions ou d'action.

Nature animale (Sur). Les niveaux de combattant de la nature se cumulent avec ceux des classes (ou des classes de prestige) qui offrent le pouvoir de forme animale ou d'empathie sauvage, mais uniquement en ce qui concerne ces deux pouvoirs. Par exemple, un druide 8/combatant de la nature 3 est considéré comme un druide de niveau 11 vis-à-vis des pouvoirs de forme animale (il peut changer de forme 4 fois par jour et a accès aux formes de taille TP) ou d'empathie sauvage (son modificateur aux tests de base est de +11).

TABLE 2-13 : LE COMBATANT DE LA NATURE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Armement de la nature, nature animale
2	+2	+0	+3	+0	+1 niveau effectif de magie divine
3	+3	+1	+3	+1	Armement de la nature
4	+4	+1	+4	+1	+1 niveau effectif de magie divine
5	+5	+1	+4	+1	Armement de la nature

Sorts. À chaque niveau pair de combattant de la nature, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). S'il ne possède aucune classe pratiquant la magie divine lorsqu'il atteint le niveau 2 de combattant de la nature, il acquiert un niveau effectif de 1 en tant que druide. Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne en aucun cas les autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Exemple de combattant de la nature

Beshya. Humaine (f), druide 6/combatant de la nature 4 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8+12 plus 4d10+8 ; pv 69 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 20, contact 13, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +8 ; Lutte +9 ; Att *cimeterre* +1 (+10 corps à corps, 1d6+2/18-20) ou fronde de maître (+12 distance, 1d4) ; Out *cimeterre* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+2/18-20) ; AS sorts ; Part absence de traces, armure du crocodile, compagnon animal, déplacement facilité, empathie sauvage, forme animale (4/jour), griffes du grizzly, incantation spontanée, instinct naturel, nature animale, résistance à l'appel de la nature ; AL NB ; JS Réf +6, Vig +11, Vol +9 ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons. Concentration +11, Connaissances (nature) +10, Connaissances (plans) +2, Détection +12, Dressage +8,

Perception auditive +9, Survie +14 ; Amélioration des créatures convoquées, Arme de prédilection (*cimeterre*), École renforcée (*invocation*), Magie de guerre, Pistage.

Forme de loup sanguinaire. Beshya prend souvent la forme animale d'un loup sanguinaire. Cela change son profil sur les points suivants : Init +2 ; VD 15 m ; CA 18, contact 11, pris au dépourvu 16 ; Lutte +19 ; Att morsure (+14 corps à corps, 1d8+13) ; Out morsure (+14 corps à corps, 1d8+13) ; AS croc-en-jambe ; JS Réf +5, Vig +12 ; For 25, Dex 15, Con 17.

Absence de traces (Ext). Beshya ne laisse aucune trace dans les environnements naturels et ne peut être pistée.

Armure du crocodile (Sur). Sous forme animale, Beshya obtient un bonus de +4 à l'armure naturelle.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal de Beshya est un loup nommé Grishka.

Croc-en-jambe (Ext). (Sous forme animale de loup uniquement.) Lorsque Beshya réussit une attaque de morsure, elle peut tenter un croc-en-jambe (modificateur aux tests de +11). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

Déplacement facilité (Ext). Beshya peut se déplacer dans les fourrés de toutes sortes à sa vitesse normale et sans subir de dégâts ou de gêne. Cependant, les épines et les fourrés créés magiquement l'affectent normalement.

Empathie sauvage (Ext). Beshya peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +9 en général et de +5 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Illus. de W. England



Une combattante de la nature affole un groupe de gnolls.

Forme animale (Sur). Quatre fois par jour, Beshya peut se transformer en n'importe quel animal de taille P, M ou G pendant 6 heures (ou moins) et reprendre sa forme initiale. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort *métamorphose*. La transformation est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Griffes du grizzly (Sur). Sous forme animale, les attaques naturelles de Beshya bénéficient d'un bonus de +3 aux dégâts.

Incantation spontanée (Ext). Beshya peut sacrifier un sort préparé pour lancer un sort de *convocation d'alliés naturels* de même niveau.

Instinct naturel (Ext). Beshya bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie, qui est déjà inclus dans le profil précédent.

Nature animale (Sur). Les niveaux de druide et de combattant de la nature de Beshya se cumulent en ce qui concerne les pouvoirs de forme animale et d'empathie sauvage.

Résistance à l'appel de la nature (Ext). Beshya bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées.

Sorts de druide préparés (6/5/4/4/2 ; DD de sauvegarde 13 + niveau de sort ; niveau de lanceur de sorts effectif 8). Niveau 0 : *détection de la magie, illumination, résistance, soins mineurs (x2)* ; 1^{er} niveau : *communication avec les animaux, enchevêtrement, grand pas, soins légers (x2)* ; 2^e niveau : *force de taureau, peau d'écorce, résistance aux énergies destructives, sphère de feu* ; 3^{er} niveau : *morsure magique suprême, neutralisation du poison, soins modérés (x2)* ; 4^{er} niveau : *colonne de feu, marche dans les airs*.

Possessions. Cimetièrre +1, armure de cuir +2, écu en bois +1, gantelets de Dextérité +2, anneau de protection +1, bottes d'elfe, fronde de maître, 20 billes, 20 billes en argent.

Grishka. Loup ; FP — ; créature magique (animal altéré) de taille M ; DV 6d8+15 ; pv 42 ; Init +3 ; VD 15 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +4 ; Lutte +6 ; Att morsure (+7 corps à corps, 1d6+3) ; Out — ; AS croc-en-jambe ; Part odorat, pouvoirs de compagnon animal, vision nocturne ; AL N ; JS Réf +8, Vig +7, Vol +3 ; For 15, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +2, Perception auditive +7, Survie +1* ; Arme de prédilection (morsure), Pistage^S, Robustesse, Vigilance.

* Bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Croc-en-jambe (Ext). Lorsque Grishka réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (modificateur aux tests de +2). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

Odorat (Ext). Grâce à son odorat, Grishka peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des personnes cachées et suivre une piste.

Pouvoirs de compagnon animal. Lien, transfert d'effet magique, esquive totale, dévotion, 3 tours en bonus. Grishka est entraîné pour la chasse et connaît les tours « viens ! », « protège ! » et « garde ! ».

DERVICHE FLAMBOYANT

Aussi véloce, exotique et dangereux que ses lames tournoyantes, le derviche flamboyant est l'incarnation de la vitesse et de l'abandon de soi. Ses mouvements semblent aussi désordonnés qu'ils sont gracieux, pourtant les pas de leur danse mortelle suivent leur propre rythme.

Presque tous les derviches flamboyants appartiennent à des cultures nomades. Pas de simples voyageurs errants sans racines communes, non. Ils ont une longue tradition et une société qui n'envisage pas de se fixer à un endroit donné. Ce sont des bohémiens, qui vivent entre eux et conservent intacts leurs spécificités et leurs liens familiaux tout en voyageant de par le monde. Souvent, ces tribus adoptent l'attitude et même parfois les lois des pays où ils vivent, ne serait-ce que par facilité. Les derviches flamboyants traitent les styles de combat de la même façon. Ils apprennent l'art de la danse de guerre en grandissant au sein de leur famille et de leur tribu. Mais ils observent également les combattants des contrées qu'ils traversent, ajoutant de nouveaux pas à leur répertoire.

Les guerriers, les rôdeurs et les moines prennent souvent la voie du derviche flamboyant. La plupart des paladins pensent que la danse presque incontrôlée du derviche trouve une partie de ses origines dans le chaos, ce qui les rebute. Mais ceux qui arrivent à voir au-delà de cette première impression peuvent y apprendre quelques tours. Le style des derviches privilégie plus la subtilité que la puissance, ce qui explique que peu de barbares apprennent l'art de la danse. Mais il attire parfois des druides, des bardes ou même des ensorceleurs ou tout autre personnage souhaitant un style de combat qui ne repose pas sur des armes et des armures lourdes.

TABLE 2-14 : LE DERVICHE FLAMBOYANT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus à la CA	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	+1	Danse tournante (1/jour, bonus de +1), lames tranchantes, maîtrise du mouvement
2	+2	+3	+0	+3	+1	Déplacement accéléré (+1,50 m)
3	+3	+3	+1	+3	+1	Attaque éclair, danse tournante (2/jour, bonus de +2)
4	+4	+4	+1	+4	+1	Danse mortelle
5	+5	+4	+1	+4	+2	Danse tournante (3/jour, bonus de +3), déplacement accéléré (+3 m)
6	+6	+5	+2	+5	+2	Réaction accrue
7	+7	+5	+2	+5	+2	Danse tournante (4/jour, bonus de +4), parade élaborée
8	+8	+6	+2	+6	+2	Déplacement accéléré (+4,50 m)
9	+9	+6	+3	+6	+3	Danse sans fatigue, danse tournante (5/jour, bonus de +5)
10	+10	+7	+3	+7	+3	Mille entailles

Les halfelins et les elfes font de bons derviches, et quelques halfelins nomades ont des derviches comme principaux protecteurs.

Les PNJ derviches voyagent rarement sans leurs tribus. Ils peuvent être envoyés en mission ou faire des repérages sur de nouvelles terres en tant qu'éclaireurs, mais les danseurs sont des éléments vitaux de la tribu et ils ne peuvent se permettre de s'absenter pendant des périodes de temps trop prolongées. Néanmoins, quelques derviches flamboyants ont rejeté les responsabilités qui pesaient sur leurs épaules et des exceptions sont donc possibles occasionnellement. Si l'on rencontre un derviche seul, c'est probablement qu'il est à la recherche de nouveaux défis ou de nouvelles connaissances.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir derviche flamboyant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Acrobaties, degré de maîtrise de 3 en Représentation (danse).

Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle arme de corps à corps tranchante), Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du derviche flamboyant (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Sag), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de derviche flamboyant :



Un derviche flamboyant

Armes et armures. Un derviche flamboyant ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Bonus à la CA (Ext). Un derviche flamboyant bénéficie d'un bonus de +1 à la CA, qui augmente de +1 tous les quatre niveaux au-delà du niveau 1. Il perd ce bonus s'il porte un bouclier ou une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde. Ce bonus à la CA s'applique même contre les attaques de contact ou lorsque le personnage est pris au dépourvu, mais pas lorsqu'il est immobilisé ou sans défense.

Danse tournante (Ext). Lorsqu'il effectue cette danse, le derviche flamboyant devient un tourbillon d'armes mortel. Il ne peut l'employer qu'une fois par jour au niveau 1, mais en gagne une utilisation quotidienne supplémentaire tous les niveaux impairs. (Même alors, il ne peut pas l'employer plus d'une fois par rencontre.) Un derviche peut maintenir ce rythme pendant un round par deux degrés de maîtrise de Représentation (danse). À la fin de la danse tournante, le personnage est fatigué jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 9, voir plus loin).

Pendant une danse tournante, le derviche flamboyant peut effectuer une action d'attaque à outrance (au corps à corps uniquement) tout en se déplaçant tout de même d'une distance allant jusqu'à sa vitesse au sol normale. Cependant, il doit alors se déplacer d'au moins 1,50 mètre entre chaque attaque (et il lui est interdit de repasser par la case qu'il vient de quitter). Le mouvement du derviche peut provoquer des attaques d'opportunité selon les règles usuelles (il peut les éviter en enchaînant les acrobaties pendant une partie de son mouvement). Si un événement empêche le personnage d'achever son déplacement, alors les attaques restantes sont également perdues.

Lors d'une danse tournante, un derviche flamboyant ne peut employer que des armes tranchantes. Il ne peut utiliser

une arme double ou des armes multiples que

si toutes les têtes ou toutes les armes sont tranchantes. Il bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux jets de dégâts de +1 au niveau 1, qui augmente de +1 tous les niveaux impairs.

Un derviche flamboyant ne peut effectuer de danse tournante s'il porte un bouclier ou une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde. Pendant la danse, le derviche ne peut utiliser des compétences ou des pouvoirs qui nécessitent de se concentrer ou de rester immobile, comme Déplacement silencieux, Discrétion ou Fouille. Néanmoins, un barde/derviche flamboyant peut chanter pendant la danse. Il est également possible d'utiliser le don Expertise du combat pendant une danse tournante. Enfin, la danse tournante est incompatible avec la rage de berserker et la frénésie.

Lames tranchantes. Un derviche flamboyant traite les cimenterres comme des armes légères

(plutôt que comme des armes à une main) dans tous les cas, notamment en ce qui concerne le combat à deux armes. (Cette aptitude est sans effet sur les cimenterres à deux mains.)

Maîtrise du mouvement (Ext). Un derviche flamboyant est si sûr de ses pas qu'il n'est pas gêné par les conditions défavorables. Lorsqu'il joue un test d'Acrobaties, de Représentation (danse) ou de Saut, il peut choisir de faire 10 même si une distraction ou le stress devrait normalement l'en empêcher.

Déplacement accéléré (Ext). Un derviche flamboyant de niveau 2 obtient un bonus d'altération de +1,50 mètre à sa vitesse de déplacement au sol. Il perd ce bonus s'il porte une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde. Ce bonus passe à +3 mètres au niveau 5 et à +4,50 mètres au niveau 8.

Attaque éclair. Au niveau 3, un derviche flamboyant obtient le don Attaque éclair en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Danse mortelle. Au niveau 4, un derviche flamboyant est considéré comme possédant le don Enchaînement lorsqu'il effectue une danse tournante, même s'il n'en remplit pas les conditions. Il n'a pas à se déplacer avant de porter l'attaque d'enchaînement.

Réaction accrue (Ext). Un derviche flamboyant de niveau 6 obtient un bonus de +2 sur les tests d'initiative.

Parade élaborée (Ext). Lorsqu'il atteint le niveau 7, le derviche flamboyant bénéficie d'un bonus supplémentaire à la CA de +4 au corps à corps lorsqu'il choisit de combattre sur la défensive ou de se mettre en défense totale.

Danse sans fatigue. Un derviche flamboyant de niveau 9 n'est plus fatigué lorsque sa danse tournante s'achève.

Mille entailles (Ext). Une fois par jour, un derviche flamboyant de niveau 10 peut doubler son nombre d'attaques au corps à corps pendant une action d'attaque à outrance (y compris celle(s) d'une arme secondaire). Dans le cadre d'une danse tournante, le derviche peut alors porter jusqu'à deux attaques entre chaque déplacement. (Mais, il peut également utiliser ce pouvoir en dehors d'une danse tournante.) Mille entailles ne double pas les attaques d'opportunité, les attaques d'enchaînement et toute autre attaque supplémentaire que peut obtenir le derviche (comme celle d'un sort de *rapidité*).

Le derviche est également considéré comme possédant le don Succession d'enchaînements lorsqu'il utilise mille entailles, même s'il n'en remplit pas les conditions. Dans le cadre d'une danse tournante, il n'a pas à se déplacer avant de porter l'attaque d'enchaînement.

Exemple de derviche flamboyant

Zethara. Halfelin (f), guerrier 7/derviche flamboyant 10 ; FP 17 ; humanoïde de taille P ; DV 7d10+14 plus 10d10+20 ; pv 126 ; Init +6 ; VD 10,50 m ; CA 25, contact 18, pris au

dépourvu 21 ; B.B.A +17 ; Lutte +20 ; Att *cimeterre* +2 de feu (+28 corps à corps, 1d4+9 plus 1d6 de feu/15-20) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +7] (+23 distance, 1d6+8/x3) ; Out *cimeterre* +2 de feu (+28/+23/+18/+13 corps à corps, 1d4+9 plus 1d6 de feu/15-20) ; ou *cimeterre* +2 de feu (+26/+21/+16/+11 corps à corps, 1d4+9 plus 1d6 de feu/15-20) et *cimeterre* +2 de froid (+26/+21 corps à corps, 1d4+5 plus 1d6 de feu/15-20) ; ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +7] (+23/+18/+13/+8 distance, 1d6+8/x3) ; AS danse tournante, mille entailles ; Part lames tranchantes, parade élaborée, traits des halfelins ; AL CN ; JS Réf +14, Vig +11, Vol +10 ; For 24, Dex 18, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +17, Intimidation +9, Représentation (danse) +14, Saut +27 ; Arme de prédilection (*cimeterre*), Arme en main, Attaque éclair^S, Combat à deux armes, Esquive, Expertise du combat, Science du combat à deux armes, Science du critique (*cimeterre*), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (*cimeterre*).

Danse tournante (Ext). Cinq fois par jour, Zethara peut faire une danse tournante pendant 5 rounds. Elle peut alors effectuer chaque round une action d'attaque à outrance (au corps à corps) et une action de mouvement (pour se déplacer effectivement). Elle bénéficie alors d'un bonus de +5 sur les jets d'attaque et de dégâts.

Mille entailles (Ext). Une fois par jour, Zethara peut doubler son nombre d'attaque au corps à corps pendant une action d'attaque à outrance.

Traits des halfelins (Ext). Bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde contre la terreur ; bonus de +1 à l'attaque avec les armes de jet et les frondes.

Lames tranchantes. Zethara traite les cimenterres comme des armes légères (plutôt que comme des armes à une main).

Possessions. *Cuirasse en mithral* +1 de taille P, *cimeterre* +2 de feu de taille P, *cimeterre* +2 de froid de taille P, *arc long composite* +1 [bonus de For max +7] de taille P, *gantlets de Dextérité* +4, *ceinture de force de géant* +4, 20 flèches.

GNOME TUEUR DE GÉANTS

Dans une population de gnomes, on ne trouve qu'une poignée d'individus ayant le courage exceptionnel nécessaire pour embrasser la carrière de tueur de géants. Cette élite combat avec un mélange d'agilité, d'habileté martiale et de ruse toutes les créatures qui profitent de leur grande taille pour terroriser les petits et les faibles. Champions de ceux qui sont trop souvent foulés du pied, les gnomes tueurs de géants sont bien plus dangereux que leur stature modeste ne le laisse supposer. Le credo de la classe étant que « plus ils sont grands, plus dure est leur chute », ses membres parcourent le monde à la recherche d'ogres, de trolls ou de géants à abattre. Certains emploient leurs talents contre d'autres adversaires immenses,

TABLE 2-15 : LE GNOME TUEUR DE GÉANTS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Ennemi juré (géant +2)
2	+2	+0	+3	+0	Combattant rusé
3	+3	+1	+3	+1	Insaisissable
4	+4	+1	+4	+1	Ennemi juré (géant +4)
5	+5	+1	+4	+1	Tir rapproché
6	+6	+2	+5	+2	Déplacement accéléré
7	+7	+2	+5	+2	Ennemi juré (géant +6)
8	+8	+2	+6	+2	Science de la souplesse du serpent
9	+9	+3	+6	+3	Frappe agaçante
10	+10	+3	+7	+3	Ennemi juré (géant +8), roulé-boulé

comme les ombres de roches, les vermines monstrueuses ou même les dragons.

La plupart des gnomes tueurs de géants sont des guerriers ou des rôdeurs, bien que quelques paladins et prêtres suivent parfois cette voie. Les roubards attirés par les trésors que l'on peut trouver dans le repaire des géants peuvent eux-aussi devenir tueurs de géants. Les moines font d'excellents tueurs de géants. Les lanceurs de sorts profanes prennent rarement cette classe car ils sont peu à l'aise au contact avec des créatures plusieurs fois plus grandes qu'eux.

Les PNJ gnomes tueurs de géants sont souvent des héros adulés au sein de leur communauté. Ils peuvent être capitaines de la garde, entraîneurs ou tenir une autre position importante. Certains fondent des traditions géantocides, confiant au plus brave de leurs fils ou filles un titre tel que « terreur des trolls » ou « écrase-géants ». Les gnomes tueurs de géants qui travaillent pour leur propre profit obtiennent tout de même une certaine popularité, mais préfèrent se tenir éloignés des responsabilités politiques. Bien sûr, dans tous les cas, l'aventure reste le meilleur moyen de prouver et d'éprouver leur valeur. Rares sont les tueurs de géants qui n'ont pas été déloger un troll ou un géant du feu au fond de leur propre cave.

Des de vie : d10.

Conditions

Pour devenir gnome tueur de géants, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : gnome.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Acrobaties, degré de maîtrise de 3 en Évasion, Langue (géant).

Dons : Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences du gnome tueur de géants (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Discretion (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de gnome tueur de géants :

Armes et armures. Les gnomes tueurs de géants sont formés au maniement des armes courantes et des armes de guerre, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaire et des boucliers (à l'exception des pavois).

Ennemi juré (géant) (Ext). Un gnome tueur de géants bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive et de Psychologie lorsqu'il les emploie contre des créatures appartenant au type géant. Il obtient le même bonus sur les jets de dégâts des armes lorsqu'il combat un géant. Aux niveaux 4, 7 et 10, ce bonus augmente de +2.

Combattant rusé (Ext). Un gnome tueur de géants de niveau 2 obtient un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les attaques des géants ou un bonus de +2 contre les créatures qui n'appartiennent pas à ce type mais sont d'au moins deux catégories de tailles plus grandes que lui. Il perd ce bonus dans les situations où il est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la classe d'armure. Il perd également ce bonus s'il porte une armure (ou une charge) lourde.

Insaisissable (Ext). Lorsqu'un gnome tueur de géants de niveau 3 est agrippé (en situation de lutte) par une créature d'au moins deux catégories de taille plus grande que lui, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe de gnome tueur de géants sur tous les tests (de lutte ou d'Évasion) effectués pour échapper à la prise.



Un gnome tueur de géants se joue d'une géante des collines avant de l'abattre.

De plus, un gnome tueur de géants peut traverser un espace occupé par une créature d'au moins deux catégories de taille plus grande que lui (au lieu de trois catégories normalement). Cela ne s'applique pas face à une créature remplissant totalement l'espace qu'elle occupe, comme un cube gélatineux.

Tir rapproché (Ext). Un gnome tueur de géants de niveau 5 ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des géants lorsqu'il utilise une arme à distance dans l'espace qu'ils contrôlent.

Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement au sol de base d'un gnome tueur de géants de niveau 6 augmente de +3 mètres. Le personnage perd ce bonus lorsqu'il porte une armure (ou une charge) lourde. (La réduction due à une armure ou une charge intermédiaire s'applique après avoir pris en compte cet ajustement.)

Science de la souplesse du serpent (Ext). Un gnome tueur de géant de niveau 8 obtient un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure lorsqu'il se déplace dans ou hors d'un espace contrôlé par un géant. Ce bonus se cumule avec ceux du don Souplesse du serpent.

Frappe agaçante (Ext). Lorsqu'un gnome tueur de géants de niveau 9 inflige des dégâts à un géant, celui-ci est secoué pendant un round (voir la définition de cet état préjudiciable page 301 du *Guide du Maître*).

Roulé-boulé (Ext). Un gnome tueur de géants peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque d'un géant qui le ferait tomber à 0 point de vie ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (de DD égal aux points de dégâts encaissés ; le gnome tueur de géants bénéficie d'un bonus égal à son niveau de classe sur ce jet). En cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, un éventuel pouvoir d'esquive totale n'est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Exemple de gnome tueur de géants

Sibo Schorrek. Gnome (m), roulard 4/rôdeur 2/tueur de géants 5 ; FP 11 ; humanoïde de taille P ; DV 4d6+8 plus 2d8+4 plus 5d10+10 ; pv 75 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 23, contact 16, pris au dépourvu 23 ; B.B.A +10 ; Lutte +8 ; Att *épée à deux mains* +1 de taille P (+14 corps à corps, 1d10+4/19-20) ou *dard* +1 boomerang de taille P (+17 distance, 1d3+3) ; Out *épée à deux mains* +1 de taille P (+14/+9 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou *dard* +1 boomerang de taille P (+17 distance, 1d3+3) et *dard de maître* de taille P (+12 distance, 1d3+2) ; ou *dard* +1 boomerang de taille P (+15 distance, 1d3+3) et *dard de maître* de taille P (+15/+10 distance, 1d3+2) ; AS attaque sournoise (+2d6) ; Part combattant téméraire, ennemi juré (géants +6), esquive instinctive, esquive totale, insaisissable, pouvoirs magiques, recherche des pièges, sens des pièges (+1), tir rapproché, traits des gnomes, vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +12, Vig +10, Vol +3 ; For 14, Dex 18, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons. Acrobaties +15, Artisanat (alchimie) +1, Détection +10, Discrétion +16, Évasion +10, Fouille +8, Perception auditive +12 ; Arme en main, Attaque éclair, Esquive, Pistage^S, Souplesse du serpent, Tir rapide^S.

Combattant téméraire (Ext). Sib0 bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants.

Ennemi juré (Ext). Sib0 bénéficie d'un bonus de +6 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les géants.

Esquive totale (Ext). Si Sib0 est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Insaisissable (Ext). Sib0 peut se déplacer dans l'espace occupé par une créature de taille G ou plus. Il bénéficie d'un bonus de +5 sur les tests de lutte ou d'Évasion joués pour échapper à la prise d'une créature de taille G ou plus.

Pouvoirs magiques (Mag). *Communication avec les animaux* (animaux fousseurs uniquement), *lumière dansante*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (DD 10), 1 fois par jour. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Recherche des pièges (Ext). Sib0 peut effectuer un test de Fouille pour déceler les pièges même quand le DD de la tâche est supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Sib0 bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Tir rapproché (Ext). Sib0 ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des géants lorsqu'il tire dans leur espace contrôlé.

Style de combat (Ext). Sib0 a choisi le combat à distance. Il a reçu le don Tir rapide bien qu'il n'en remplisse pas les conditions.

Traits des gnomes (Ext). Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre ses sorts d'illusions ; bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre ses illusions ; bonus de +1 à l'attaque contre les kobolds et les goblinoïdes ; bonus d'esquive de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests de Perception auditive et d'Artisanat (alchimie).

Vision nocturne (Ext). Sib0 peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles ou de la lune, éclairé par des torches ou dans d'autres situations d'illumination réduite. Il est capable de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Esquive instinctive (Ext). Sib0 ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Possessions. *Épée à deux mains* +1 de taille P, *dard* +1 boomerang de taille P, *chemise de mailles* +2 de taille P, *gantelets de Dextérité* +2, *anneau de protection* +1, *targe de maître*, 5 *dards de maître*.

GUERRIER URSIDÉ

Certains des individus vivant dans les contrées les moins « civilisées » vénèrent les ours et les considèrent comme le symbole de la force et de la prouesse martiale du guerrier. En adoptant l'ours comme totem, les guerriers de ces contrées espèrent ainsi bénéficier de la force de cet animal. À travers un lien spécial les unissant aux esprits des ours, les guerriers ursidés bénéficient véritablement de la force de l'ours au cœur même des combats, se transformant alors en ours pour mieux écraser leurs ennemis.

Seuls les personnages qui possèdent déjà un moyen de puiser dans l'énergie spirituelle générée par leur colère peuvent devenir des guerriers ursidés. La plupart des membres de cette classe sont des barbares, mais d'autres personnages multiclassés choisissent parfois cette voie. Les personnages disposant d'une aptitude de rage de berserker ou de frénésie grâce à une autre classe adoptent parfois cette carrière.

Un guerrier ursidé



Les PNJ guerriers ursidés sont généralement les champions de tribus barbares, de villages paysans ou de temples guerriers. Ils n'emploient pas la discipline ou le commandement pour diriger les autres guerriers, car leur seul exemple suffit à les inspirer.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir guerrier ursidé, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +7.

Don : Attaque en puissance.

Spécial : pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Compétences de classe

Les compétences du guerrier ursidé (et leur caractéristique associée) sont : Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (Sag), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de guerrier ursidé :

Armes et armures. Un guerrier ursidé ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Transformation ursidée (Sur). Par une action libre, un guerrier ursidé peut se transformer en ours (comme par le sort *métamorphose*) lorsqu'il est enragé ou pris de frénésie. Il peut utiliser ce pouvoir à chaque rage (ou frénésie) s'il le désire ; il n'y a pas d'autre limite d'utilisation par jour. La transformation cesse automatiquement en même temps que la rage (ou la frénésie).

Un guerrier ursidé conserve les modificateurs habituels de +2 sur les jets de Volonté et de -2 à la classe d'armure, mais les modificateurs aux valeurs de caractéristiques de la rage sont remplacés par ceux les bonus à la Force, la Dextérité et la Constitution appropriés selon la race d'ours dont il prend la forme (voir ci-dessous). Comme pour n'importe quelle *métamorphose*, le guerrier ursidé obtient les particu-

larités physiques d'un ours (ce qui comprend la taille, la vitesse de déplacement, le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles, l'espace occupé et l'allonge) ainsi que les attaques spéciales de type extraordinaire (comme l'étreinte pour l'ours brun et l'ours sanguinaire). La durée de la transformation est égale à celle de la rage (ou de la frénésie) qu'elle accompagne.

Contrairement au sort *métamorphose*, le guerrier ursidé n'obtient pas les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution moyennes d'un ours lorsqu'il se transforme, pas plus qu'il ne récupère de points de vie. Cependant, son total de points de vie est modifié en fonction de sa nouvelle valeur de Constitution, comme pour une rage classique.

Un guerrier ursidé de niveau 1 peut se transformer en ours noir, ce qui lui confère des bonus de +8 en Force, +2 en Dextérité et +4 en Constitution.

Un guerrier ursidé de niveau 5 peut se transformer en ours brun, ce qui lui confère des bonus de +16 en Force, de +2 en dextérité et de +8 en Constitution. Il a toujours accès à la forme d'ours noir s'il le désire.

TABLE 2-16 : LE GUERRIER URSIDÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Transformation ursidée (noir)
2	+2	+0	+3	+0	—
3	+3	+1	+3	+1	Odorat
4	+4	+1	+4	+1	—
5	+5	+1	+4	+1	Transformation ursidée (brun)
6	+6	+2	+5	+2	—
7	+7	+2	+5	+2	Rage supplémentaire
8	+8	+2	+6	+2	—
9	+9	+3	+6	+3	—
10	+10	+3	+7	+3	Transformation ursidée (sanguinaire)

Un guerrier ursidé de niveau 10 peut se transformer en ours sanguinaire, ce qui lui confère des bonus de +20 en Force, de +2 en dextérité et de +8 en Constitution. Il a toujours accès aux formes d'ours noir ou brun s'il le désire.

Odorât (Ext). Au niveau 3, l'odorât du guerrier ursidé rivalise avec celui des ours, qu'il soit transformé ou pas. Il obtient alors le pouvoir spécial extraordinaire d'odorât (voir le *Manuel des Monstres*, page 313).

Rage supplémentaire (Ext). Lorsqu'un guerrier ursidé atteint le niveau 7, il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire pour son pouvoir de rage de berserker ou de frénésie. Par exemple, un barbare de niveau 7/guerrier ursidé de niveau 7 peut entrer en rage trois fois par jour. Si ce personnage obtenait un niveau supplémentaire de barbare, cela passerait à quatre fois par jour.

Exemple de guerrier ursidé

Kurag Canine-de-silex. Humain (m), barbare 7/guerrier ursidé 5 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 12d12+36 ; pv 114 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +12 ; Lutte +16 ; Att *grande hache* +2 (+18 corps à corps, 1d12+6/x3) ; Out *grande hache* +2 (+18/+13/+8 corps à corps, 1d12+6/x3) ; Part esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, odorât, rage de berserker (2/jour), réduction des dégâts (1/—), sens des pièges (+2), transformation ursidée (noir, brun) ; AL CN ; JS Réf +5, Vig +12, Vol +7 ; For 18, Dex 14, Con 17, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Escalade +16, Intimidation +14, Natation +13, Saut +16, Survie +16 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Esquive, Pistage, Science de la bousculade.

Esquive instinctive (Ext). Kurag ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Kurag ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 11 ou plus.

Odorât (Ext). Kurag possède le pouvoir d'odorât.

Rage de berserker (Ext). For +4, Con +4, jet de Volonté +2, CA -2 pendant 8 rounds.

Sens des pièges (Ext). Kurag bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Transformation ursidée (Sur). Lorsqu'il entre en rage, Kurag peut se transformer en ours noir (taille M, armure naturelle de +2, For 26, Dex 16, Con 21, 2 griffes pour 1d4+4 chacune, 1 morsure pour 1d6+8) ou un ours brun (taille G, armure naturelle de +5, For 34, Dex 16, Con 21, 2 griffes pour 1d8+6 chacune, 1 morsure pour 2d6+12, étreinte).

Possessions. *Grande hache* +2, *amulette de Constitution* +4, *bracelets d'armure* +2.

INITIÉ DE L'ORDRE DES ARCHERS

Quand on lui demande ce qu'est la Vérité, un initié de l'ordre des archers prend son arc, décoche une flèche et, sans dire un mot, laisse sa maîtrise de l'arc témoigner pour lui de sa progression dans la « voie ». La Voie de l'arc est une question de précision, de discipline et de spiritualité. En l'apprenant, l'archer se découvre lui-même. En maîtrisant cette Voie, il se maîtrise lui-même. Pour un initié de l'ordre des archers, l'arc est une extension de l'âme et le tir est une expérience mystique.

Les guerriers sont les initiés les plus répandus. Les rôdeurs, les paladins et même les barbares font usage de leurs talents et de leur philosophie. Il est arrivé que des roublards ou des bardes rejoignent l'ordre, mais ils sont rares.

Les PNJ initiés de l'ordre des archers peuvent être professeurs de tir, à moins qu'ils ne parcourent le monde à la recherche de défi à la hauteur de leur talent.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir initié de l'ordre des archers, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Artisanat (fabrication d'arcs), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Dons : Arme de prédilection (arc court, arc long ou leurs versions composites), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Compétences de classe

Les compétences de l'initié de l'ordre des archers (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Détection (Sag), Équitation (Dex), Escalade (For) et Natation (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'initié de l'ordre des archers :

Armes et armures. Un initié de l'ordre des archers ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Précision mortelle (Ext). Par une action simple, un initié peut porter une unique attaque à distance à l'aide d'une arme à distance pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. La précision mortelle dont il fait preuve lui permet d'infliger 1d8 points de dégâts supplémentaires (si l'attaque réussit). Sa cible doit se trouver à 9 mètres ou moins de lui. Une attaque de précision mortelle n'est efficace que contre les créatures

TABLE 2-17 : L'INITIÉ DE L'ORDRE DES ARCHERS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+2	Précision mortelle (+1d8)
2	+2	+3	+0	+3	Tir rapproché
3	+3	+3	+1	+3	Précision mortelle (+2d8)
4	+4	+4	+1	+4	Arme de prédilection supérieure
5	+5	+4	+1	+4	Précision mortelle (+3d8)
6	+6	+5	+2	+5	Ceil de faucon
7	+7	+5	+2	+5	Précision mortelle (+4d8)
8	+8	+6	+2	+6	—
9	+9	+6	+3	+6	Précision mortelle (+5d8)
10	+10	+7	+3	+7	Précision de loin

vivantes et dont on peut atteindre les organes vitaux. Les créatures immunisées contre les coups critiques (ce qui comprend les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures intangibles) sont aussi immunisées contre les dégâts supplémentaires d'une attaque de précision mortelle. Les effets ou objets magiques qui protègent contre les coups critiques (comme la propriété spéciale de défense) protègent également contre les dégâts supplémentaires de ce pouvoir.

Contrairement à l'attaque sournoise du roublard, l'attaque de précision mortelle de l'initié de l'ordre des archers ne se limite pas aux cibles prises au dépourvu, privées de leur bonus de Dextérité à la CA ou prises en tenaille. (Cependant, les dégâts de ces deux pouvoirs se cumulent entre eux.) Pour tout le reste, on peut considérer une attaque de précision mortelle comme une attaque sournoise.

Le bonus aux dégâts de l'attaque de précision mortelle augmente de +1d8 tous les niveaux impairs d'initié de l'ordre des archers.

Le pouvoir ne peut pas être utilisé lors d'une attaque à outrance, ou en conjonction avec les dons Tir rapide ou Feu nourri.

Tir rapproché (Ext). Un initié de niveau 2 peut attaquer à l'aide d'une arme à distance dans l'espace contrôlé par un ennemi sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Arme de prédilection supérieure (Ext). Au niveau 4, un initié de l'ordre des archers obtient le don Arme de prédilection supérieure (pour une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection) en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Œil de faucon. Au niveau 6, un initié de l'ordre des archers obtient le don Œil de faucon en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Précision de loin (Ext). L'acuité et le sens inné du tir d'un initié de l'ordre des archers de niveau 10 sont tels qu'il peut porter des attaques de précision mortelle (et des attaques sournoises, s'il possède ce pouvoir) jusqu'à 18 mètres de portée, au lieu de 9 mètres.

Exemple d'initié de l'ordre des archers

Garrick Kuryana. Demi-elfe (m), guerrier 5/initié de l'ordre des archers 8 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV

Un initié de l'ordre des archers



5d10+5 plus 8d8+8 ; pv 77 ; Init +5 ; VD 9 m (15 m monté) ; CA 19, contact 15, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +13 ; Lutte +15 ; Att épée à deux mains +1 (+16 corps à corps, 2d6+4/19-20) ou arc long composite +3 [bonus de For max +2] (+24 distance, 1d8+8/x3 ; ou +18 distance, 3d8+24/x3 avec Feu nourri) ; Out épée à deux mains +1 (+16/+11/+6 corps à corps, 2d6+4/19-20) ou arc long composite +3 [bonus de For max +2] (+24/+19/+14 distance ou +22/+22/+17/+12, 1d8+8/x3) ; AS attaque de précision mortelle (+4d8) ; Part tir rapproché, traits des demi-elfes ; AL NB ; JS Réf +12, Vig +7, Vol +8 ; For 14, Dex 20, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons.

Artisanat (fabrication d'arcs) +4, Connaissances (religion) +1, Détection +9, Équitation +17, Intimidation +3 ; Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection supérieure (arc long composite)^S, Combat monté, Feu nourri, Œil de faucon^{S*}, Spécialisation martiale (arc long composite), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

* Ce nouveau don est décrit dans le Chapitre 3 de ce livre.

Précision mortelle (Ext).

Par une action simple, Garrick peut porter une unique attaque à distance à l'aide d'un arc long qui inflige 4d8 points de dégâts supplémentaires (si l'attaque réussit). Sa cible doit se trouver à 9 mètres ou

moins de lui. Une attaque de précision mortelle n'est efficace que contre les créatures vivantes et dont on peut atteindre les organes vitaux. Les créatures immunisées contre les coups critiques (ce qui comprend les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures intangibles) sont aussi immunisées contre les dégâts supplémentaires d'une attaque de précision mortelle.

Tir rapproché (Ext). Garrick peut attaquer à l'aide d'une arme à distance dans l'espace contrôlé par un ennemi sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; sang elfique.

Possessions. Arc long composite +3 [bonus de For max +2], armure de cuir +2, épée à deux mains +1, bracelets d'archer, gantelets de Dextérité +2, 2 flèches mortelles pour les morts-vivants, 40 flèches, destrier lourd.

Un justicier solitaire



Les justiciers solitaires agissent généralement seuls, se contentant de leur ruse et de leurs talents. Ils sont farouchement déterminés dans la poursuite de leur proie et impitoyables en combat. Ils n'écourent les excuses et les alibis que pendant un procès et aucun argument joliment tourné ne pourra changer leur avis sur des faits avérés ou sur la culpabilité d'un prévenu. Un justicier solitaire n'assume pas nécessairement les rôles de juge, de jury et de bourreau, mais s'assure que ces personnes auront une chance de faire leur travail. Mais si un criminel résiste à son arrestation, ou s'il est impossible de l'amener devant une cour, alors le justicier solitaire n'hésite pas à appliquer lui-même la sentence. Quelques justiciers solitaires d'alignement mauvais préfèrent torturer leurs proies jusqu'à ce qu'elles avouent avant de les ramener à la justice.

Lorsqu'ils sont confrontés à un problème épineux, les justiciers solitaires peuvent se regrouper ou rejoindre une bande d'autres personnages pour mieux chasser ceux qui ont contrevenu à la loi. La présence d'un ou de plusieurs justiciers solitaires dans une bande peut constituer une mauvaise nouvelle pour des personnes qui ont pris l'habitude de voler aux riches pour donner aux pauvres...

La plupart des justiciers solitaires sont des rôdeurs. Quelques paladins trouvent l'idéologie de cette classe à leur goût. Les guerriers se satisfont de tuer leurs ennemis ; les ramener vivants pour les juger demande à leurs yeux trop d'efforts pour ce que c'est utile. Inversement, les prêtres sont souvent trop conciliants pour devenir justiciers, à l'exception notable

des fidèles de Saint Cuthbert, ainsi que ceux d'Hextor et d'autres divinités loyales mauvaises.

Les roublards et les bardes peuvent être des justiciers solitaires efficaces grâce à leurs talents de discrétion. Même un ensorceleur, un druide ou un magicien (particulièrement un devin) peut choisir cette classe, servant la justice à l'aide de ses sorts plutôt que de ses armes.

Dés de vie : d10.

JUSTICIER SOLITAIRE

Édicter des lois ne suffit pas pour qu'elles soient appliquées. Là où les citoyens vivent dans la peur des brigands, de nobles âmes se dressent pour les abattre. Ce sont les justiciers solitaires. Ils ne luttent pas pour l'argent ou pour la gloire et ne s'attendent même pas à être remerciés. Non, ils luttent parce qu'il faut bien que quelqu'un le fasse. Et qu'ils trouvent un grand plaisir à écraser des criminels qui le méritent amplement.

Conditions

Pour devenir justicier solitaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Fouille, degré de maîtrise de 5 en Renseignements, degré de maîtrise de 5 en Survie.

Dons : Pistage, Talent (Renseignements).

TABLE 2-18 : LE JUSTICIER SOLITAIRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Attaque assommante (+1d6), frappe non-létale
2	+2	+0	+0	+3	Attaque handicapante, science de la lutte
3	+3	+1	+1	+3	École de la rue (+2), maniement des menottes
4	+4	+1	+1	+4	Attaque assommante (+2d6)
5	+5	+1	+1	+4	Ligotage
6	+6	+2	+2	+5	École de la rue (+4)
7	+7	+2	+2	+5	Attaque assommante (+3d6)
8	+8	+2	+2	+6	Science du ligotage
9	+9	+3	+3	+6	École de la rue (+6)
10	+10	+3	+3	+7	Attaque assommante (+4d6), intuition

Compétences de classe

Les compétences du justicier solitaire (et leur caractéristique associée) sont : Bluff (Cha), Connaissances (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For) et Survie (Sag).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de justicier solitaire :

Armes et armures. Un justicier solitaire ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Attaque assommante (Ext). Lorsqu'un justicier solitaire utilise son aptitude de frappe non-létale (voir ci-dessous) sur un adversaire qui est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA ou qui est pris en tenaille par le personnage et un allié, il peut effectuer une attaque assommante. Il inflige alors 1d6 points de dégâts non-létaux supplémentaires. Ce bonus aux dégâts augmente de +1d6 tous les 3 niveaux de classe (+2d6 au niveau 4, +3d6 au niveau 7 et +4d6 au niveau 10). Comme tous les dégâts supplémentaires exprimés sous forme de dés, ce bonus n'est pas multiplié lors d'un coup critique.

Le justicier solitaire ne peut réaliser une attaque assommante que contre un adversaire vivant dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage ne peut pas tenter d'attaque assommante contre un adversaire qui bénéficie d'un camouflage.

Frappe non-létale (Ext). Lorsqu'un justicier solitaire attaque avec une arme de corps à corps, il peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux plutôt que des dégâts létaux, sans subir le malus habituel de -4 sur les jets d'attaque.

Attaque handicapante (Ext). Les attaques non-létales d'un justicier solitaire de niveau 2 sont portées avec une telle précision qu'elles affaiblissent et handicapent leur cible. Lorsque le personnage inflige des dégâts non-létaux à une créature, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Science de la lutte (Ext). Au niveau 2, un justicier solitaire obtient le don Science de la lutte en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

École de la rue (Ext). Un justicier solitaire de niveau 3 bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Renseignements qu'il effectue lorsqu'il est à la recherche d'un criminel. Ce bonus augmente de +2 tous les 3 niveaux (+4 au niveau 6, +6 au niveau 9).

Maniement de menottes. Les justiciers solitaires sont des professionnels de la capture des criminels et ils sont capables de bien des choses avec une paire de menottes. Un justicier solitaire de niveau 3 peut utiliser des menottes d'une main comme un gourdin, sans subir le malus de -4 habituellement associé aux armes improvisées. Ils peuvent également employer des menottes de maîtres comme s'il s'agissait d'un fléau d'armes léger de maître.

Ligotage (Ext). Lorsqu'un justicier solitaire de niveau 5 arrive à immobiliser un adversaire en situation de lutte, il peut essayer

de le ligoter, à condition d'avoir une corde, une chaîne ou des menottes dans une main. (Il dispose également des options habituelles en situation d'immobilisation, voir *Options d'un personnage qui immobilise son adversaire*, page 158 du *Manuel des Joueurs*.) Son adversaire ne doit pas faire plus d'une catégorie de taille de plus que lui (par exemple, un halfelin pourrait ligoter des créatures de taille M ou plus petites), et il doit être de forme humanoïde (ce qui comprend la majorité des créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou Extérieur).

Une tentative de ligotage se résout par un test de lutte opposé de lutte. Le justicier solitaire peut choisir d'effectuer un test de Maîtrise des cordes plutôt qu'un test de lutte, tandis que son adversaire peut remplacer le test de lutte par un est d'Évasion. Si le justicier solitaire remporte le test, il a ligoté son adversaire. Dans le cas contraire, il échoue et la lutte continue.

Une créature ligotée est considérée comme étant sans défense. Il peut échapper à ses liens en réussissant un test d'Évasion opposé au test de Maîtrise des cordes du justicier solitaire (qui bénéficie d'un bonus de +10, voir la page 81 du *Manuel des Joueurs*). Il peut également les briser en réussissant un test de Force (DD 23 pour une corde, DD 26 pour une chaîne ou des menottes et DD 28 pour des menottes de maître).

Science du ligotage (Ext). Un justicier solitaire de niveau 8 peut tenter de ligoter un adversaire même s'il ne l'a pas préalablement immobilisé. Il peut tenter de ligoter en remplacement d'une attaque au cours d'une lutte. De plus, si le personnage possède le don Arme en main, il n'a plus besoin d'avoir une corde, une chaîne ou les menottes en main pour tenter de ligoter.

Intuition (Sur). Lorsqu'il est à la poursuite d'une personne en particulier, un justicier solitaire de niveau 10 peut effectuer un test de Survie (DD 15 + DV de la cible) pour déterminer sa direction générale, à condition qu'elle se trouve à moins de 1,5 km de lui. Pour utiliser ce pouvoir, il doit déjà avoir affronté la personne en combat. Il ne peut faire qu'un essai par cible chaque jour.

Le MD doit faire le test de Survie en secret à la place du joueur, afin que celui-ci ne puisse savoir si sa tentative a échoué à cause du dé ou parce que sa cible est trop éloignée.

Note sur le multiclassage. Un paladin peut prendre des niveaux de justicier solitaire sans que cela interrompe sa carrière de paladin.

Exemple de justicier solitaire

Sharsek. Humain (m), rôleur 6/justicier solitaire 10 ; FP 16 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8+6 plus 10d10+10 ; pv 98 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +16 ; Lutte +26 ; Att *épée courte* +2 (+25 corps à corps, 1d6+8/17-20) ou *chaînes dimensionnelles* (+23 corps à corps, 1d8+6) ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +6] (+19 distance, 1d8+7/x3) ; Out *épée courte* +2 (+25/+20/+15/+10 corps à corps, 1d6+8/17-20) ; ou *épée courte* +2 (+23/+18/+13/+8 corps à corps, 1d6+8/17-20) et *épée courte* +1 (+22/+17 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou *arc long composite* +1 [bonus de For max +6] (+19/+14/+9/+4 distance, 1d8+7/x3) ; AS attaque assommante (+4d6), attaque handicapante, frappe non-létale, science du ligotage ; Part compagnon animal, école de la rue, empathie sauvage, ennemi juré (humains +4, gobelinoïdes +2), intuition ; AL LN ; JS Réf +10, Vig +9, Vol +11 ; For 22, Dex 14, Con 13, Int 9, Sag 14, Cha 10.

Compétences et dons. Détection +11, Fouille +8, Intimidation +15, Maîtrise des cordes +21, Renseignements +15, Sur-

vie +21 ; Arme de prédilection (épée courte), Arme en main, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Endurance^S, Maniement d'une arme exotique (menottes)^S, Pistage^S, Science de la lutte^S, Science du combat à deux armes^S, Science du critique (épée courte), Talent (Renseignements), Tir à bout portant, Tir de précision.

Attaque assommante (Ext). Lorsque Sharsek utilise son aptitude de frappe non-létale sur un adversaire qui est privé de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA ou qui est pris en tenaille par lui et un allié, il inflige 4d6 points de dégâts non-létaux supplémentaires. Il ne peut réaliser une attaque assommante que contre un adversaire vivant dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Il ne peut pas tenter d'attaque assommante contre un adversaire qui bénéficie d'un camouflage.

Attaque handicapante (Ext). Lorsque Sharsek inflige des dégâts non-létaux à une créature, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Attaque non-létale (Ext). Sharsek peut infliger des dégâts non-létaux avec n'importe quelle arme de corps à corps sans malus.

Science du ligotage (Ext). Lorsqu'il agrippe un adversaire de taille G ou plus petit, Sharsek peut tenter de le ligoter en remplacement d'une attaque au cours d'une lutte. S'il remporte un test de lutte ou de Maîtrise des cordes opposé à un test de lutte ou d'Évasion, son adversaire est attaché et sans défense.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal de Sharsek est un loup. Voir le profil de cette créature page 277 du *Manuel des Monstres*. Sharsek peut diriger son compagnon d'une action libre et partager ses sorts avec lui s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins (voir la page 32 du *Manuel des Joueurs*).

École de la rue (Ext). Sharsek bénéficie d'un bonus de circonstances de +6 sur les tests de Renseignements qu'il effectue lorsqu'il est à la recherche d'un criminel.

Empathie sauvage (Ext). Sharsek peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +6 en général et de +2 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Nexal bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les humains. Il bénéficie d'un bonus similaire de +2 contre les gobelinoïdes.

Intuition (Sur). Lorsqu'il est à la poursuite d'une personne en particulier, Sharsek peut effectuer un test de Survie (DD 15 + DV de la cible) pour déterminer sa direction générale, à condition qu'elle se trouve à moins de 1,5 km de lui.

Science du style de combat (Ext). Sharsek a reçu le don Science du combat à deux armes sans avoir à en remplir les conditions.

Style de combat (Ext). Sharsek a choisi le combat à deux armes. Il a reçu le don Combat à deux armes sans avoir à en remplir les conditions.

Sorts de rôdeur préparés (2 ; niveau de lanceur de sorts effectif 3).
Niveau 1 : *messenger animal, morsure magique*.

Possessions. *Épée courte +2, épée courte +1, arc long composite +1* [bonus de For max +6], *cuirasse en mithral +2, chaînes dimensionnelles* (comptent comme des menottes de maître), *médaille des pensées*, 20 flèches.

KENSAÏ

Le kensaï maîtrise son corps, son esprit, son arme et sa volonté. Il place sa force et sa vie au service d'un maître ou d'une cause qu'il juge supérieure à sa propre personne. Un kensaï peut devenir un seigneur à son tour, mais même à la tête d'un empire, il s'estime encore au service d'une puissance supérieure.

La plupart des personnages qui deviennent kensaï se préparent à cette voie depuis longtemps. Souvent, alors qu'ils n'étaient que des jeunes hommes et femmes, ils ont été entraînés par des kensaïs ou par une organisation militaire d'élite aux principes d'obéissance, à l'art de la guerre et dans la pureté de l'âme et du corps qui sont nécessaires à l'accès à cette classe de prestige. Même ceux qui échouent dans les examens finaux deviennent de puissants aventuriers.

Les kensaïs peuvent être des héros solitaires, au service d'une cause ou à la poursuite de la quête de toute une vie. Certains prêtent serment à un grand seigneur et peuvent espérer devenir des gardes du corps, des chefs de guerres ou des conseillers. Les moines et les paladins connaissent bien le chemin ardu du kensaï, et certains choisissent de l'emprunter. Les guerriers reconnaissent la valeur du kensaï et quelques prêtres ont rejoint leurs rangs. Peu de magiciens ou d'ensorceleurs deviennent kensaï. Ce rôle convient particulièrement mal aux barbares et aux bardes et ce devrait aussi être le cas des roublards, mais pourtant ils ne sont pas rares et constituent des adversaires redoutables.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir kensaï, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Concentration, degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 5 en Équitation.

Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle arme), Expertise du combat.

TABLE 2-19 : LE KENSAÏ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Arme distinctive
2	+1	+0	+0	+3	Montée de puissance
3	+2	+1	+1	+3	—
4	+3	+1	+1	+4	Influence du ki (+2)
5	+3	+1	+1	+4	Stoïcisme
6	+4	+2	+2	+5	Influence du ki (+3)
7	+5	+2	+2	+5	—
8	+6	+2	+2	+6	Influence du ki (+8), instillation
9	+6	+3	+3	+6	Influence du ki (+9)
10	+7	+3	+3	+7	Influence du ki (+10), seigneur ki

Spécial : doit formuler un vœu de sujétion (voir l'encart) envers un seigneur ou un idéal.

Compétences de classe

Les compétences du kensaï (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag) et Saut (For).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de kensaï :

Armes et armures. Un kensaï ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Arme distinctive (Sur). Le kensaï peut choisir comme arme distinctive l'une de celles pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. La plupart des kensaïs choisissent une épée ou un arc, mais il est également possible de choisir une arme naturelle ou les attaques à mains nues. Il désigne une arme en particulier, pas un type d'arme en général (c'est-à-dire son épée longue, plutôt que toutes les épées longues). S'il s'agit d'une arme manufacturée, elle doit être de qualité supérieure (de maître).

À partir du niveau 1 de kensaï, le personnage peut établir un lien particulier avec son arme distinctive. Il concentre une partie de son énergie dans son arme, ce qui la rend plus efficace, mais uniquement entre ses mains.

Imprégner une arme distinctive est plus simple que de créer une arme magique. Le personnage doit s'isoler dans un endroit calme et méditer (ou prier pour les kensaïs qui servent une divinité) pendant 24 heures. À la fin du rituel, il sacrifie un

ARMES DISTINCTIVES

Niveau de classe	Bonus virtuel de l'arme	Coût en PX minimal ²
1	+1	40 PX
2	+2	160 PX
3	+3	360 PX
4	+4	640 PX
5	+5	1 000 PX
6	+6 ¹	1 440 PX
7	+7 ¹	1 960 PX
8	+8 ¹	2 560 PX
9	+9 ¹	3 240 PX
10	+10 ¹	4 000 PX

1. Une arme magique ne peut avoir un bonus d'altération supérieur à +5, mais elle peut posséder des pouvoirs spéciaux qui ont un coût exprimé en un bonus d'altération virtuel. On utilise ces lignes pour des armes distinctives dont le niveau virtuel est supérieur à 5. Par exemple, un kensaï de niveau 6 peut transformer une épée longue de maître en une *épée longue +6 acérée* en dépensant 1 440 PX, puis le pouvoir spécial acérée est équivalent à un bonus de +1.

2. Le coût indiqué ici suppose que le kensaï imprègne une arme de maître non-magique. Il peut aussi améliorer une arme déjà magique. Dans ce cas, il ne dépense pas les PX correspondant aux bonus existants. Par exemple, un kensaï possédant une *épée longue +1* peut en faire une *épée longue +3* en dépensant la différence de PX entre une arme +1 et une arme +3 (360 moins 40, soit 320 PX).

certain nombre de points d'expérience, ce qui représente un transfert d'énergie vitale dans l'arme. (Il lui est impossible de sacrifier un nombre de PX tels qu'ils lui feraient perdre un niveau.) L'arme distinctive devient une arme magique et acquiert un bonus d'altération (éventuellement accompagné de pouvoirs spéciaux). Le niveau de classe du personnage impose une limite sur le bonus d'altération virtuel qu'il peut conférer à son arme.

VŒU DE SUJÉTION

Le vœu de sujétion d'un kensaï doit être prononcé devant témoins et il ne peut progresser dans cette classe que tant qu'il le respecte. Un vœu comprend généralement l'obéissance à un puissant seigneur du même alignement que le personnage, à une organisation de cet alignement, à sa divinité, voire à un idéal ou un principe qu'il poursuit.

Prononcer un vœu n'est pas une mince affaire. Un candidat à cette classe de prestige qui présente un vœu trop général ou délibérément trop facile à remplir sera reçu avec dédain et ne sera pas accepté dans la classe, même s'il remplit les autres conditions.

Un kensaï qui rompt ses vœux, pour quelque raison que ce soit, perd aussitôt l'accès aux pouvoirs spéciaux de la classe et doit recevoir un sort de *pénitence* d'un prêtre ou d'un druide de son alignement pour les récupérer. Le kensaï doit aussi suivre scrupuleusement les principes de son alignement. Un kensaï qui désobéit intentionnellement et sérieusement à ces principes subit les mêmes conséquences que s'il avait rompu ses vœux. Cette double exigence peut parfois être source de dilemme. Si un kensaï d'alignement bon est au service d'un seigneur qui lui ordonne d'exécuter un acte mauvais, il se retrouve déchiré entre deux obligations, l'une à son alignement et l'autre à son seigneur. Il doit ignorer l'une pour remplir l'autre et faire *pénitence* dans les deux cas. S'il choisit de suivre son alignement, il brise ses vœux, doit faire *pénitence* et prononcer un nouveau vœu (ayant souvent pour but la sanction de son ancien

seigneur). Il peut alors à nouveau progresser en tant que kensaï. S'il choisit au contraire d'obéir à son seigneur, il change d'alignement et doit faire *pénitence* auprès d'un prêtre, mauvais dans ce cas.

Un kensaï qui perd son alignement loyal n'a plus accès à ses pouvoirs de classe et ne peut plus progresser en tant que kensaï tant qu'il n'est par redevenu loyal et n'a pas fait *pénitence*.

Réalisation du vœu. Il peut arriver qu'un kensaï réalise l'objectif de ses vœux ou qu'ils n'aient plus lieu d'être, par exemple si le kensaï fait le vœu d'abattre un puissant ennemi et qu'il y réussit au cours de ses aventures ou s'il s'est placé au service d'un seigneur qui meurt de vieillesse. Il doit alors concevoir et prononcer un nouveau vœu. On accepte généralement une période de transition d'une semaine par niveau de kensaï. S'il n'a pas prononcé de nouveau vœu au terme de cette période, le personnage est considéré comme ayant brisé ses vœux, avec toutes les conséquences qui précèdent.

Note pour le MD. La finalité du vœu de sujétion n'est pas de punir un joueur qui choisit de jouer un kensaï, mais de lui donner des opportunités d'interprétation. Le kensaï est une classe de prestige puissante et le vœu de sujétion en est le coût à payer. Joueur et MD doivent travailler ensemble pour écrire un vœu qui correspondent au monde de campagne, qui soit jouable pour le premier et fournisse au second des accroches pour envoyer l'ensemble du groupe à l'aventure.

La table ci-contre permet de déterminer le coût en PX de l'imprégnation d'une arme distinctive et la limite selon le niveau de classe.

Si le rituel est interrompu, le kensai doit le recommencer intégralement. Le rituel ne s'achève que s'il se déroule sans interruption pendant 24 heures. (Les PX ne sont pas dépensés en cas d'interruption.)

Le niveau de lanceur de sorts d'une arme distinctive est égal à 10 + le niveau de classe du kensai.

Imprégner une arme double. L'arme distinctive peut être une arme double, mais le kensai doit imprégner (et sacrifier les PX) séparément chaque tête.

Imprégner une arme naturelle. La procédure d'imprégnation d'une arme naturelle est la même pour une arme naturelle (ou des attaques à mains nues) que pour une arme manufacturée. Le personnage doit choisir un type d'attaque et toutes les armes de ce type sont affectées par l'imprégnation. Le coût augmente de 10% par arme affectée. Par exemple, un kensai possédant le don Arme de prédilection (attaque à mains nues) peut imprégner ses deux poings pour 120% du coût en PX. (Il est impossible de n'imprégner qu'un poing sur deux.) Si un personnage non-humain bénéficie de plusieurs types d'armes naturelles, il peut les imprégner, mais doit le faire séparément. Par exemple, un kensai disposant de six poings, une morsure et une queue peut les imprégner respectivement pour 160, 110 et 110% du coût en PX. Il suffit toujours de 24 heures pour imprégner des armes naturelles, quel que soit leur nombre.

Perdre une arme distinctive. Si un kensai perd son arme distinctive, ou si l'on lui vole, il doit chercher à la récupérer par tous les moyens (sans toutefois aller à l'encontre de son alignement ou de son vœu). Un kensai qui abandonne volontairement son arme distinctive est considéré comme ayant rompu son vœu de sujétion (voir l'encart). Un kensai qui abandonne son arme et fait pénitence peut imprégner une nouvelle arme.

Si son arme distinctive est détruite, seul le kensai est à même de la réparer. S'il dispose de suffisamment de restes de l'arme (par exemple, les deux bouts d'une lame brisée), le kensai peut la reforgé à l'aide de la compétence Artisanat (fabrication d'armes) comme s'il créait une arme de maître. Il peut alors emmener l'arme reforgée, méditer pour 24 heures et dépenser à nouveau les PX nécessaires pour rendre son pouvoir à l'arme.

Si l'arme est totalement détruite, le kensai peut désigner une nouvelle arme comme arme distinctive. Le personnage n'est pas considéré comme ayant rompu ses vœux de sujétion : la

destruction d'une arme distinctive au cours du service n'est pas honteuse et les autres kensais sont même susceptibles de respecter un camarade dont l'arme a été brisée en service commandé.

Perdre une arme naturelle. Si un kensai perd ses armes naturelles, il peut les retrouver grâce à *régénération* ou à un sort similaire. Dans ce cas particulier, il n'a pas besoin de sacrifier à nouveau ses PX. Le lien avec son « arme » distinctive est suffisamment fort.

Montée de puissance (Ext).

Par une action de mouvement, un kensai de niveau 2 peut concentrer son énergie et son âme. À condition de réussir un test de Concentration de DD 15, il obtient un bonus de +8 en Force pendant un nombre de rounds égal à la moitié de son niveau de classe. Le personnage peut utiliser ce pouvoir plusieurs fois par période de 24 heures, mais le DD augmente de 5 points à chaque fois (20 pour la deuxième utilisation, 25 pour la troisième, etc.).

Influence du ki.

Un kensai de niveau 4 bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau de classe sur tous ses tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Renseignements. À partir du niveau 8, il ajoute l'intégralité de son niveau de classe à ces tests au lieu de la moitié.

Un personnage qui réalise qu'elle a été victime d'un bluff de la part du kensai obtient un bonus de +10 contre toutes les tentatives d'influences futures de sa part (Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Renseignements). Le kensai ne peut annuler ce bonus qu'en réussissant à changer l'attitude de la personne d'inamical à amical

(voir *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74 du *Manuel des Joueurs*).

Stoïcisme (Ext). Lorsqu'il subit une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts d'un effet de zone (comme une *boule de feu*), un kensai de niveau 5 peut effectuer un test de Concentration à la place d'un jet de sauvegarde, avec les mêmes effets. S'il possède les pouvoirs d'esquive totale ou d'esquive extraordinaire, leurs effets s'appliquent également à ce test de Concentration.

Instillation (Ext). Une fois par jour et par une action complexe, un kensai de niveau 8 peut transférer une partie de ses talents à un allié consentant. Il doit pour cela le toucher et réussir un test de Concentration (DD 10 + DV ou niveau global de la cible). Le personnage choisit une quantité de bonus de base à l'attaque et de bonus de base aux différentes sauvegardes, qui doit être inférieure à son niveau de classe. Il perd ces points et sa cible les gagne pendant l'heure qui suit. Au bout d'une heure, le kensai récupère les points et la cible perd les bonus. Si jamais la cible meurt avant la fin du transfert, le kensai doit jouer un jet de Vigueur (DD 5 + DV ou niveau global de la cible).



S'il réussit, il récupère aussitôt les points transférés. S'il le rate, il meurt immédiatement.

Seigneur ki. Lorsqu'un kensaï atteint le niveau 10, il a acquis une telle notoriété qu'il se fait appeler « seigneur ki ». Les autres kensaïs du même alignement doivent lui rendre hommage et même ceux d'autres alignements lui montrent un certain respect. Si le seigneur ki est au service d'un grand seigneur (PNJ), celui-ci lui offrira sans doute plus de responsabilités et d'autorité dans son domaine (en lui confiant peut-être un château, un monastère ou une école militaire). Si le seigneur ki est au service d'une divinité, elle va s'intéresser plus personnellement à son serviteur, le contactant soit directement, soit par des intermédiaires, pour lui transmettre ses ordres.

En dehors de ces responsabilités accrues, le seigneur ki obtient quelques bénéfices. Il a le droit de réquisitionner l'aide d'autres membres de la classe de plus bas niveau pour l'aider dans ses aventures ou dans la réalisation de son vœu. Si la demande du seigneur ki ne s'oppose pas à leur propre vœu ou à leur alignement, ils ont alors l'obligation de répondre dans la mesure de leurs moyens (par exemple, en fournissant nourriture et abri, l'accès à des ressources mineures ou services pour lesquels un autre personnage aurait à négocier).

Les seigneurs ki inspirent ceux qui les entourent. Ses alliés dans un rayon de 9 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral de +1 sur les jets de Volonté, les tests de Concentration et les jets d'attaque. Ce bonus passe à +2 pour les alliés d'alignement loyal.

Note sur le multiclassage. Un moine, un paladin ou un samouraï peut prendre des niveaux de kensaï sans que cela interrompe sa carrière première.

Exemple de kensaï

L'impénétrable maître Shen. Humain (m), moine 7/ kensaï 8 ; FP 15 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8 plus 8d10 ; pv 76 ; Init +3 ; VD 15 m ; CA 22, contact 18, pris au dépourvu 19 ; B.B.A +11 ; Lutte +12 ; Att *attaques à mains nues* +5 (+20 corps à corps, 2d6+7) ; Out *attaques à mains nues* +5 (+20/+15/+10 corps à corps ou +19/+19/+14/+9, 2d6+7) ; AS arme distinctive, déluge de coups, frappe ki (magie) ; Part chute ralentie (9 m), esquive totale, instillation, montée de puissance, plénitude physique, pureté physique, sérénité, stoïcisme ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +7, Vol +14 ; For 12, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +23, Concentration +18, Diplomatie +25, Équilibre +15, Équitation +8, Intimidation +20, Renseignements +7, Saut +28 ; Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaques réflexes^S, Coup étourdissant^S, Esquive, Expertise du combat, Science du désarmement^S, Souplesse du serpent.

Arme distinctive (Sur). Maître Shen a imprégné ses poings avec un bonus d'altération de +5 sur les jets d'attaque et de dégâts.

Déluge de coups (Ext). Lors d'une action d'attaque à outrance, Shen peut porter une attaque supplémentaire à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) avec son bonus à l'attaque maximal mais toutes ses attaques du round subissent alors un malus de -1 chacune (y compris les attaques d'opportunité portées plus tard dans le même round). S'il tient un kama, un nunchaku ou un siangham, Shen peut porter l'attaque supplémentaire avec cette arme ou à mains nues. S'il tient deux de ces armes, il en utilise une pour ses attaques principales et l'autre pour l'attaque supplémentaire. Dans tous les cas, le bonus de Force aux dégâts de l'arme non-directrice n'est pas réduit.

Frappe ki (Sur). Les attaques à mains nues de Shen ignorent la réduction des dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques.

Chute ralentie (Ext). Tant qu'il se trouve à portée de bras d'une paroi, Shen peut ralentir ses chutes, ce qui réduit la hauteur effective de chute de 9 mètres.

Esquive totale (Ext). Si Shen est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Influence du ki. Un kensaï de niveau 4 bénéficie d'un bonus égal à la moitié de son niveau de classe sur tous ses tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Renseignements. À partir du niveau 8, il ajoute l'intégralité de son niveau de classe à ces tests au lieu de la moitié.

Instillation (Ext). Une fois par jour et par une action complexe, Shen peut transférer une partie de ses bonus à l'attaque et aux jets de sauvegardes à un allié consentant. Il doit pour cela le toucher et réussir un test de Concentration (DD 10 + DV ou niveau global de la cible). Le nombre de points transférés doit être inférieur à 8. Il perd ces points et sa cible les gagne pendant l'heure qui suit.

Montée de puissance (Ext). Par une action de mouvement, et à condition de réussir un test de Concentration de DD 15, Shen obtient un bonus de +8 en Force pendant 4 rounds. Il peut utiliser ce pouvoir plusieurs fois par période de 24 heures, mais le DD augmente de 5 points à chaque fois.

Plénitude physique (Ext). Shen peut se soigner de 14 points de dégâts chaque jour.

Pureté physique (Ext). Shen est immunisé contre toutes les maladies, à l'exception des maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Sérénité (Ext). Bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'enchantement.

Stoïcisme (Ext). Lorsqu'il subit une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts d'un effet de zone (comme une *boule de feu*), Shen peut effectuer un test de Concentration à la place d'un jet de sauvegarde, avec les mêmes effets.

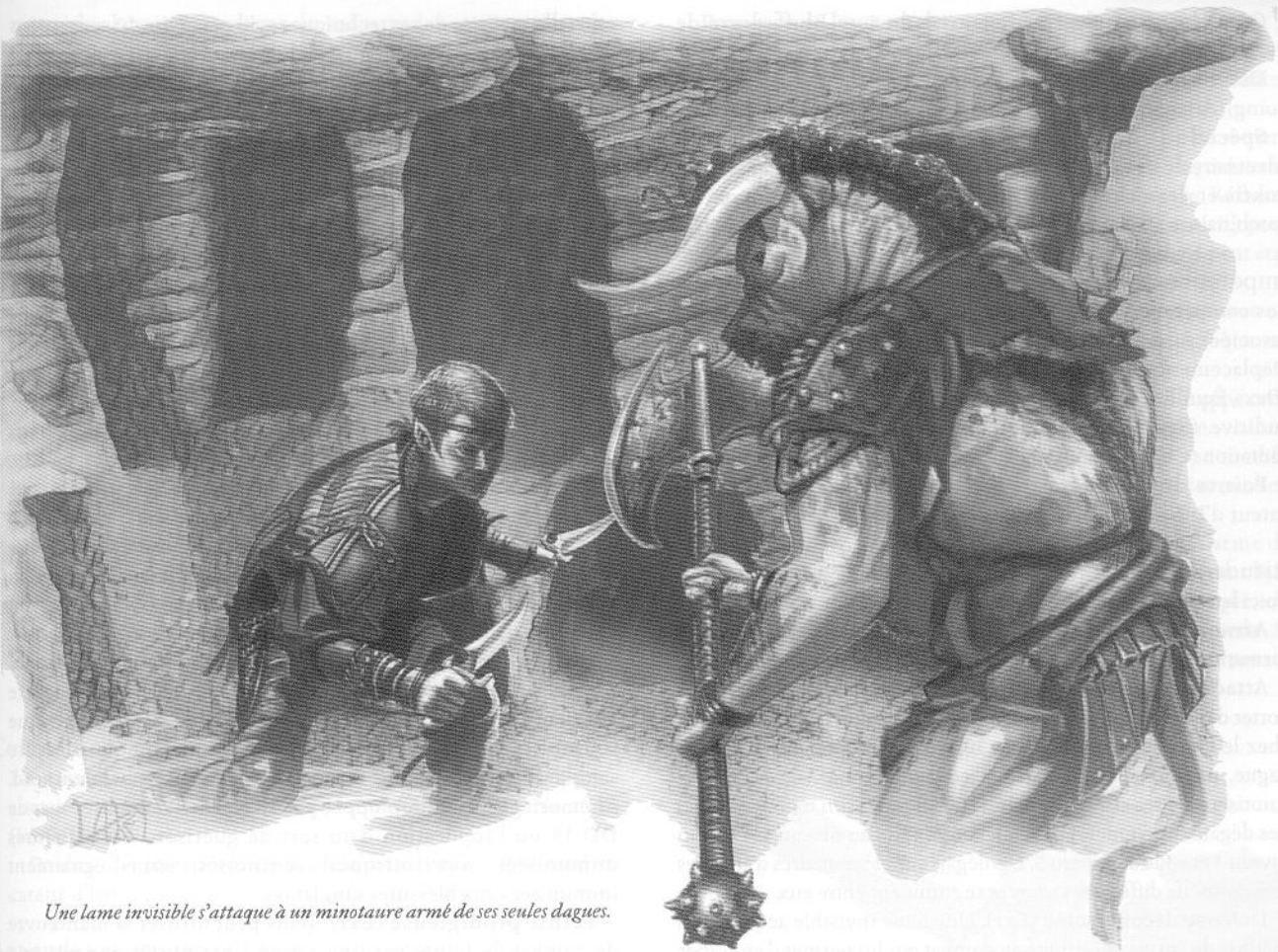
Une personne qui réalise qu'elle a été victime d'un bluff de la part du kensaï obtient un bonus de +10 contre toutes les tentatives d'influences futures de sa part (Bluff, Diplomatie, Intimidation ou Renseignements). Le kensaï ne peut annuler ce bonus qu'en réussissant à changer l'attitude de la personne d'inamical à amical (voir *Influencer l'attitude des PNJ*, page 74 du *Manuel des Joueurs*).

Possessions. Bracelets d'armures +4, 4 javelines de foudre, ceinture de moine, anneau d'invisibilité, épée longue de maître.

LAME INVISIBLE

Quel est ce fou qui ose défier un combattant aguerri dans l'arène ? Face à une épée à deux mains brandie, il sort une dague. Face à une épée longue dégainée, il enlève son armure. Face à une charge furieuse, il se contente de sourire avec dédain. Est-il fou, ou suicidaire ? Non, en réalité, il s'agit d'une lame invisible et le gladiateur vient de faire une erreur fatale et pourtant courante. Pendant le combat, son adversaire est étrangement décontracté, évitant des coups puissants d'un pas de côté, notant les moindres mouvements du guerrier comme s'il analysait son style. Puis, dans le quart de seconde où le guerrier baisse sa garde, l'ouverture est exploitée et la dague trouve le chemin du cœur.

Les lames invisibles sont des combattants mortels qui préfèrent les dagues (ou armes assimilées) aux autres armes. Leur entraînement et leurs techniques avec ces armes en font des



Une lame invisible s'attaque à un minotaure armé de ses seules dagues.

adversaires aussi dangereux que n'importe quel guerrier lourdement armé. Les lames invisibles aiment jouer de leur apparence inoffensive, mais apprécient encore plus de faire la démonstration du caractère létal de leur arme de prédilection. En retour, ils sont rarement impressionnés par des combattants puissants mais lourdauds.

La spécialité de la lame invisible est le combat à l'aide d'une dague, d'un kukri ou d'une dague coup-de-poing. Il peut utiliser n'importe quelle autre arme au maniement de laquelle il est formé sans aucun malus, mais toutes ses aptitudes de classe exigent l'emploi de l'une de ces trois armes.

Une lame invisible typique est un ancien roublard qui a choisi cette classe de prestige pour compléter efficacement son aptitude d'attaque sournoise. Les bardes et les moines sont aussi de bons candidats, ainsi que les barbares, les guerriers et les rôdeurs s'ils sont prêts à abandonner leur armement habituel pour une approche plus légère. Les prêtres et les druides choisissent rarement cette classe car ils perçoivent leurs membres comme incroyants, tandis que

d'après les paladins, ils seraient (ironiquement) trop égocentriques. La classe offre trop peu d'options offensives et se concentre trop sur l'usage des armes pour attirer les ensorceleurs et les magiciens.

Les PNJ lames invisibles sont des gladiateurs flegmatiques et narcissiques qui considèrent leur style de combat comme étant supérieur à toutes les autres philosophies martiales. Ils attachent énormément d'importance à placer un unique coup décisif pour finir le combat en un round. La plupart des lames invisibles acquièrent leurs talents dans une guilde. Certains pourtant apprennent directement de professionnels chevronnés qui attendent d'un apprenti gladiateur qu'il s'entraîne sans répit au maniement de la dague avant de lui permettre de tenter le combat faisant office de rite de passage (voir *Conditions*, ci-dessous).

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir lame invisible, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

TABLE 2-20 : LA LAME INVISIBLE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Attaque sournoise à la dague (+1d6), défense décontractée
2	+2	+3	+0	+0	Blessure hémorragique
3	+3	+3	+1	+1	Attaque sournoise à la dague (+2d6), feinte prodigieuse (action de mouvement)
4	+4	+4	+1	+1	Maîtrise de la feinte
5	+5	+4	+1	+1	Attaque sournoise à la dague (+3d6), feinte prodigieuse (action libre)

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Bluff, degré de maîtrise de 6 en Psychologie.

Don : Arme de prédilection (dague, kukri ou dague coup-de-poing), Attaque en finesse, Expertise du combat.

Spécial : le candidat doit défaire en combat singulier un adversaire de sa valeur en utilisant uniquement des dagues, des kukris et des dagues coups-de-poing (dans n'importe quelle combinaison).

Compétences de classe

Les compétences de la lame invisible (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de lame invisible :

Armes et armures. Une lame invisible ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Attaque sournoise à la dague (Ext). Une lame invisible peut porter des attaques sournoises (voir la description de cette aptitude chez le chasseur sombre, page 30), mais uniquement avec une dague, un kukri ou une dague coup-de-poing. (Le MD peut autoriser d'autres armes similaires spécifiques à son monde de jeu.) Les dégâts supplémentaires s'élèvent à +1d6 au niveau 1, +2d6 au niveau 3 et +3d6 au niveau 5. Les dégâts supplémentaires d'attaques sournoises de différentes sources se cumulent entre eux.

Défense décontractée (Ext). Une lame invisible acquiert un instinct de survie spécifique au combat qui lui permet d'anticiper les coups. Lorsqu'il tient au moins une dague, un kukri ou une dague coup-de-poing, et aucune autre arme, une lame invisible bénéficie d'un bonus d'esquive à la CA égal à son niveau de classe, dans la limite de son bonus d'Intelligence. Le personnage perd les avantages de la défense décontractée s'il porte une armure (quelconque) ou s'il est pris au dépourvu ou privé de son bonus de Dextérité à la CA.

Blessure hémorragique (Ext). Lorsqu'une lame invisible de niveau 2 réussit une attaque sournoise à la dague, il peut choisir d'infliger une blessure hémorragique, ce qui réduit le bonus aux dégâts de l'attaque sournoise de 1d6. À partir du round suivant, la blessure hémorragique inflige 1 point de dégâts à sa victime chaque round. Plusieurs blessures hémorragiques séparées se cumulent (2 blessures pour 2 points par round, etc.). L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 15 ou l'application d'un sort de guérison (tel que les différents *soins* ou encore *guérison suprême*). Les créatures immunisées contre les attaques sournoises sont également immunisées contre les blessures sanglantes.

Feinte prodigieuse (Ext). Une lame invisible de niveau 3 peut utiliser la manœuvre de combat de feinte (voir la page 156 du *Manuel des Joueurs*) par une action de mouvement plutôt que par une action simple. Au niveau 5, il peut feinter par une action libre au lieu d'une action de mouvement. Le personnage ne bénéficie de cette aptitude que lorsqu'il se bat à l'aide d'une dague, d'un kukri ou d'une dague coup-de-poing.

Maîtrise de la feinte (Ext). Une lame invisible de niveau 4 armé d'une dague, d'un kukri ou d'une dague coup-de-poing a

une telle maîtrise de ses techniques qu'il peut faire 10 sur ses tests de Bluff joués pour une tentative de Feinte bien qu'il soit en plein combat (voir *Tests sans jet de dé*, page 65 du *Manuel des Joueurs*).

Exemple de lame invisible

Tallis Sombrenuages. Demi-elfe (m), roublard 6/lame invisible 5 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 6d6+6 plus 5d6+5 ; pv 50 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 17, contact 16, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +7 ; Lutte +8 ; Att *dague* +1 *boomerang* (+13 corps à corps ou +14 distance, 1d4+2/19-20) ; Out *dague* +1 *boomerang* (+13/+8 corps à corps ou +14/+9 distance, 1d4+2/19-20) ; AS attaque sournoise (+3d6), attaque sournoise à la dague (+6d6), blessure sanglante, feinte prodigieuse, maîtrise de la feinte ; Part défense décontractée, esquive instinctive, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+2), traits des demi-elfes ; AL N ; JS Réf +13, Vig +4, Vol +3 ; For 12, Dex 19, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +20, Bluff +13, Déplacement silencieux +18, Détection +9, Diplomatie +5, Discrétion +27, Équilibre +6, Escalade +10, Intimidation +1, Perception auditive +9, Psychologie +9, Saut +28 ; Arme de prédilection (dague), Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir de loin.

Blessure sanglante (Ext). Lorsque Tallis réussit une attaque sournoise à la dague, il peut choisir d'infliger une blessure sanglante, ce qui réduit le bonus aux dégâts de l'attaque sournoise de 1d6. À partir du round suivant, la blessure sanglante inflige 1 point de dégâts à sa victime chaque round. L'hémorragie peut être stoppée par un test de Premiers secours de DD 15 ou l'application d'un sort de guérison. Les créatures immunisées aux attaques sournoises sont également immunisées aux blessures sanglantes.

Feinte prodigieuse (Ext). Tallis peut utiliser la manœuvre de combat de feinte par une action libre plutôt que par une action simple.

Maîtrise de la feinte (Ext). Tallis peut faire 10 sur ses tests de Bluff joués pour une tentative de Feinte bien qu'il soit en plein combat, à condition d'utiliser une dague, un kukri ou une dague coup-de-poing.

Défense décontractée (Ext). Lorsqu'il tient une dague, un kukri ou une dague coup-de-poing, et aucune autre arme, Tallis bénéficie d'un bonus d'esquive à la CA de +2.

Esquive instinctive (Ext). Tallis ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Esquive totale (Ext). Si Tallis est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Recherche des pièges (Ext). Tallis peut effectuer un test de Fouille pour déceler les pièges même quand le DD de la tâche est supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Tallis bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets de sommeil ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; sang elfique.

Possessions. 2 dagues +2 boomerangs, bandeau d'Intelligence +2, bracelets d'armure +1, cape d'elfe, bottes de sept lieues.

LANCEUR MASSIF

Souvent brutaux et toujours excessivement forts, les lanceurs massifs appartiennent à des races de stature imposante qui apprécient par-dessus tout arracher des rochers, des troncs d'arbres ou

même des bâtiments entiers du sol pour les projeter dans les rangs de leurs ennemis. Personne ne connaît les origines de cette organisation bien peu organisée, mais il ne fait aucun doute que les lanceurs massifs font des ennemis redoutables.

Les lanceurs massifs sont presque tous des géants d'un type ou d'un autre, mais les membres de quelques autres races s'approprient les compétences extrêmement spécialisées de cette classe. Les rares lanceurs massifs ayant des niveaux d'autres classes sont d'anciens guerriers ou barbares.

Les PNJ lanceurs massifs forment parfois des unités d'élite dans les troupes guerrières de géants, mais on les trouve aussi avec d'autres armées humanoïdes, où ils jouent plus ou moins le rôle d'artillerie.

Dés de vie : d10.

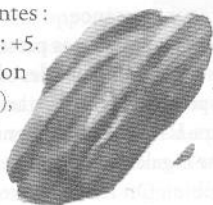
Conditions

Pour devenir lanceur massif, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle arme de jet), Attaque en puissance, Tir à bout portant.

Spécial : taille G ou plus.



Compétences de classe

Les compétences du lanceur massif (et leur caractéristique associée) sont : Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de lanceur massif :

Armes et armures. Un lanceur massif ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Art du lancer massif (Ext). Un lanceur massif obtient le don Art du lancer en tant que don supplémentaire (voir la description de ce don dans le Chapitre 3 de ce livre). Cependant, puisqu'un lanceur massif s'appuie sur la force que sur la précision, il peut véritablement lancer n'importe quoi (et pas seulement des armes) dont le poids correspond à celui d'une charge légère. Si l'objet est une arme improvisée, il subit un malus de -2 sur son jet d'attaque au lieu du -4 habituel. Utilisez les règles du Chapitre 4 de cet ouvrage pour déterminer les dégâts infligés par l'arme de jet.

Le facteur de portée d'une arme de jet ou d'une arme de jet improvisée utilisée par un lanceur massif est de 3 mètres + 1,50 mètre par catégorie de taille du personnage au-delà de G. (Cette formule remplace celle du don Art du lancer.)

Réception d'arme (Ext). Un lanceur massif obtient le don Interception de projectiles en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions. Il peut ainsi attraper des armes de sa taille ou plus petites (et les renvoyer à l'envoyeur immédiatement s'il le désire).

Prouesse de lancer à deux mains (Ext). Aux niveaux 2 et 3, le lanceur massif peut choisir l'une des prouesses suivantes. Pour les utiliser, il doit tenir l'objet ou l'arme qu'il lance à deux mains et la lancer par une action complexe.

Attaque de zone. Le personnage peut attaquer la case où se tient sa cible (CA 10) plutôt que la cible elle-même. Toutes les créatures se tenant dans cette case doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 + le bonus à l'attaque à distance du lanceur massif) pour éviter de subir l'intégralité des dégâts. Cette prouesse ne peut être utilisée qu'avec une arme de taille TG ou plus grande.

Attaque en puissance à distance. Si sa cible est à 9 mètres ou moins, le lanceur massif peut utiliser le don Attaque en puissance avec son arme de jet.

Coup renversant. Si l'attaque du lanceur massif frappe une créature et lui inflige des dégâts, alors elle tombe à terre.

Frappe météore. Le lanceur massif ajoute deux fois son modificateur de Force aux dégâts infligés par une arme de jet (au lieu d'une fois).

Jet en surcharge. Le lanceur massif peut lancer une arme de deux catégories de taille supérieure à la sienne, ou un objet qui correspond à sa charge intermédiaire. Par exemple, un lanceur massif de taille TG ayant une valeur de Force de 25 pourrait lancer une javeline de taille Gig ou un rocher pesant jusqu'à 266 kg.

Un lanceur massif

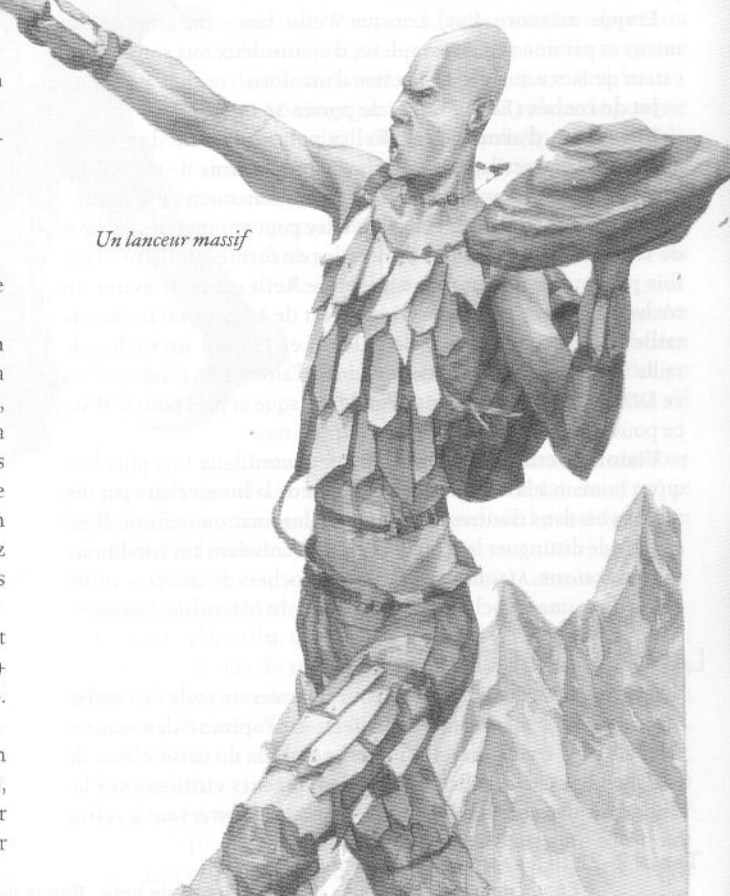


TABLE 2-21 : LE LANCEUR MASSIF

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Art du lancer massif, réception d'arme
2	+2	+3	+0	+0	Prouesse de lancer à deux mains
3	+3	+3	+1	+1	Prouesse de lancer à deux mains

Exemple de lanceur massif

Wellsy. Géant de pierre (m), massif lanceur 3 ; FP 11 ; géant de taille G ; DV 14d8+72 plus 3d10+18 ; pv 170 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 24, contact 12, pris au dépourvu 21 ; B.B.A +13 ; Lutte +25 ; Att *massue* +1 de taille G (+20 corps à corps, 2d8+13) ou rocher (+14 distance, 2d8+8) ; Out *massue* +1 de taille G (+20/+15/+10 corps à corps, 2d8+13) ou rocher (+14/+9 distance, 2d8+8) ou rocher (+14 distance, 2d8+16) ; AS art du lancer massif, attaque en puissance à distance, frappe météore jet de rocher ; Part réception d'arme, réception de rochers, vision nocturne ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +15, Vol +6 ; For 27, Dex 17, Con 23, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons. Détection +7, Escalade +9, Intimidation +0, Perception auditive +4, Saut +8 ; Arme de prédilection (rocher), Arme en main, Art du lancer^S, Attaque en puissance, Enchaînement, Interception de projectiles^S, Science de la destruction, Tir à bout portant.

Art du lancer massif (Ext). Wellsy peut lancer n'importe quoi (objets ou armes) dont le poids ne dépasse pas 346 kg). Le facteur de portée est de 3 mètres. Il subit un malus de -2 seulement (au lieu de -4) avec les armes de jet improvisées.

Attaque en puissance à distance (Ext). Lorsque Wellsy lance une arme à deux mains et par une action complexe sur sa cible à 9 mètres ou moins, il peut utiliser le don Attaque en puissance avec son arme de jet.

Frappe météore (Ext). Lorsque Wellsy lance une arme à deux mains et par une action complexe, il ajoute deux fois son modificateur de Force aux dégâts (au lieu d'une fois).

Jet de rocher (Ext). Facteur de portée 36 mètres.

Réception d'arme (Ext). Wellsy peut utiliser le don Interception de projectiles avec n'importe quelle arme de taille G ou plus petite (et la renvoyer au lanceur immédiatement s'il le désire).

Réception de rochers (Ext). Wellsy peut attraper des rochers de taille P, M ou G (ou des projectiles de forme similaire). Une fois par round, il peut jouer un jet de Réflexes pour éviter un rocher qui devrait le frapper. Le DD est de 15 pour un rocher de taille P, 20 pour un rocher de taille M et 25 pour un rocher de taille G. Si le rocher possède un bonus d'altération, il est ajouté à ce DD. Wellsy doit être conscient de l'attaque et prêt pour utiliser ce pouvoir.

Vision nocturne (Ext). Wellsy peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles ou de la lune, éclairé par des torches ou dans d'autres situations d'illumination réduite. Il est capable de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Possessions. *Massue* +1 de taille G, 5 rochers de lancer, 6 autres objets dans une sacoche (voir la page 122 du *Manuel des Joueurs*).

LANCEUR VERTUOSE

« Il n'y a qu'un lanceur virtuose pour inventer un style de combat où l'on se désarme soi-même ! » Telle est l'opinion des maîtres d'armes plus traditionnels sur les membres de cette classe de prestige. Et c'est aussi la position des lanceurs virtuoses sur les lanceurs amateurs. Lorsqu'on lance une hachette, une javeline

ou une dague à son adversaire, on court le risque de finir le combat à mains nues, ce qu'il faut à tout prix éviter si l'on n'est pas un moine.

Pour survivre dans un monde qui privilégie la force brute, les lanceurs virtuoses ont besoin de bons réflexes, d'une tactique sûre et, bien sûr, d'une précision inflexible. Les membres de cette classe de prestige forment une grande fraternité, sans considération d'alignement ou d'ethnie. Cela n'évite pas qu'ils se battent parfois entre eux lorsque c'est inévitable, mais ils préfèrent alors, au nom de cette amitié, trouver une solution pacifique, ou du moins non-létale, à leurs différends. Certains ordres ont développé des insignes ou de petits symboles qu'ils utilisent pour se reconnaître entre eux. Ils peuvent représenter une main tenant une dague par la pointe, ou une hachette tournoyante sur fond bleu. Lorsqu'ils engagent le combat, les lanceurs virtuoses font souvent quelques mouvements de lancer dans le vide en observant leur adversaire pour voir s'il répond à ce signe de reconnaissance.

Les PNJ lanceurs virtuoses passent beaucoup de temps dans les villes, où ils peuvent faire des démonstrations de leur art et trouver des spécialistes d'autres armes qui peuvent leur enseigner quelques tours. Ils sont les bienvenus dans les foires et les festivals, où le public se régale de leur habileté au tir sur des mannequins de bois ou du gibier. On les retrouve parfois parmi les gardes de la cité ou comme gardes du corps de personnages influents.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir lanceur virtuose, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétence : degré de maîtrise de 4 en Escamotage.

Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle arme de jet), Tir à bout portant, Tir de précision.

Compétences de classe

Les compétences du lanceur virtuose (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Sag), Bluff (Cha), Concentration (Con), Détection (Sag), Escalade (For), Escamotage (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de lanceur virtuose :

Armes et armures. Un lanceur virtuose ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Arme en main. Au niveau 1, un lanceur virtuose obtient le don Arme en main en tant que don supplémentaire.

Prouesse de lancer (Ext). Tous les niveaux impairs, un lanceur virtuose apprend une manœuvre qu'il peut utiliser avec n'importe quelle arme de jet pour laquelle il possède le don

TABLE 2-22 : LE LANCEUR VERTUOSE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Arme en main, prouesse de lancer
2	+2	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+3	+3	+1	+1	Prouesse de lancer
4	+4	+4	+1	+1	Interception de projectiles
5	+5	+4	+1	+1	Lancer critique, prouesse de lancer

Arme de prédilection. Le choix fait à un niveau ne peut être changé ensuite ou retardé. On ne peut choisir deux fois la même prouesse.

Croc-en-jambe à distance. Grâce à cette prouesse, le lanceur virtuose peut utiliser ses armes de jet de prédilection pour tenter des crocs-en-jambe à distance. Il doit réussir une attaque normale contre sa cible. S'il réussit, non seulement la cible subit des dégâts normaux, mais le lanceur virtuose peut effectuer un test de Dextérité (avec un bonus de +4) opposé à un test de Dextérité ou de Force de la cible (qui choisit le plus élevé). D'autres modificateurs peuvent s'appliquer (voir la page 155 du *Manuel des Joueurs*). Si le lanceur virtuose remporte ce test opposé, sa cible tombe à terre. Cette prouesse et le don Science du croc-en-jambe ne se cumulent pas.

Deux d'un coup. Lorsqu'il utilise cette prouesse, le lanceur virtuose peut lancer une arme de jet de prédilection sur deux cibles adjacentes l'une à l'autre. Il effectue un seul jet d'attaque, avec un malus de -4, qu'il compare ensuite aux classes d'armure de ses deux cibles. L'attaque peut n'en toucher aucun, un seul ou les deux suivant le résultat du jet et leur CA. Les jets de dégâts sont effectués séparément. En cas de coup critique, le lanceur joue un jet de confirmation distinct pour chaque cible.

Double jet. Lorsqu'il utilise cette prouesse, le lanceur virtuose peut lancer une arme de jet de prédilection depuis chaque main par une action simple (plutôt que par une action complexe). Il peut viser une ou deux cibles distantes de 9 mètres ou moins et bénéficie de son bonus de Force intégral aux dégâts (au lieu du demi-bonus habituellement imposé à une arme secondaire). Les malus normaux du combat à deux armes s'appliquent (voir la page 154 du *Manuel des Joueurs*).

Lancer acrobatique. À condition de ne pas porter d'armure (ou de charge) lourde, un lanceur virtuose maîtrisant cette prouesse peut effectuer une action simple au cours d'un enchaînement d'acrobaties pour lancer une de ses armes de prédilection (au lieu d'avoir à attendre d'avoir fini son mouvement). Si le résultat de son test d'Acrobaties est de 25 ou plus, cette attaque à distance ne provoque aucune attaque d'opportunité.

Lancer groupé. S'il maîtrise cette prouesse, pour chaque jet d'attaque, le lanceur virtuose peut lancer deux armes de jets suffisamment petites (dards, shurikens ou dagues ; le MD peut ajouter d'autres armes spécifiques à sa campagne s'il le désire) d'une seule main. Il inflige alors les dégâts correspondant à ces deux armes, mais sans y appliquer le moindre bonus de Force.

Lancer sournois. Cette prouesse permet au lanceur virtuose de dissimuler son intention de lancer une arme de jet de prédilection par une action de mouvement. S'il réussit un test d'Escamotage opposé à un test de Détection de sa cible, cette dernière est privée de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA contre la prochaine attaque du personnage.

Lancer sur la défensive. Grâce à cette prouesse, le lanceur virtuose peut éviter de provoquer des attaques d'opportunité lorsqu'il lance une de ses armes de prédilections, à condition de réussir un test de

Un lanceur virtuose



Concentration (DD 10 + le nombre d'ennemis qui contrôlent l'espace qu'il occupe). S'il rate son test, ses attaques provoqueront normalement des attaques d'opportunité. S'il le réussit, les effets se font sentir pendant un round entier.

Point faible. Cette prouesse n'est disponible qu'au niveau 5. Grâce à elle, le lanceur virtuose peut effectuer des attaques de contact à distance contre les créatures de sa taille ou plus grandes (au lieu d'attaques à distance normales). Par contre, lors d'une telle attaque, il n'applique pas son bonus de Force au jet de dégâts.

Tir mortel. Cette prouesse permet d'augmenter le facteur de critique des armes de jet de prédilection du personnage d'un point (par exemple, celui d'une hachette passe de x3 à x4). Les effets de cette prouesse ne sont pas cumulables avec les autres effets qui augmentent le facteur de critique d'une arme.

Esquive totale (Ext). Un lanceur virtuose de niveau 2 obtient le pouvoir d'esquive totale. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque qui permet un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât en cas de jet de sauvegarde réussi. Le personnage perd les avantages de ce pouvoir s'il porte une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde, ou s'il se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple).

Si le personnage possède déjà par ailleurs le pouvoir d'esquive totale, il obtient alors l'esquive extraordinaire à la place. L'esquive extraordinaire fonctionne comme l'esquive totale, mais lorsque le personnage rate son jet de sauvegarde, l'attaque ne lui inflige tout de même que des demi-dégâts.

Interception de projectiles. Au niveau 4, un lanceur virtuose obtient le don Interception de projectiles en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Lancer critique (Ext). Un lanceur virtuose de niveau 5 bénéficie des effets du don Science du critique pour toutes ses armes de jet pour lesquelles il possède le don Arme de prédilection.

Exemple de lanceur virtuose

Lessia Cielfeuillu. Gnome (f), roublard 9/lanceur virtuose 5 ; FP 14 ; humanoïde de taille P ; DV 9d8 plus 5d8 ; pv 45 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 24, contact 19, pris au dépourvu 24 ; B.B.A +11 ; Lutte +8 ; Att rapière de maître de taille P (+19 corps à corps, 1d4+2/18-20) ou javeline +1 boomerang de taille P (+20 distance, 1d4+3/19-20) ; Out rapière de maître de taille P (+19/+14/+9 corps à corps, 1d4+2/18-20) ou javeline +1 boomerang de taille P (+20/+15/+10 distance, 1d4+3/19-20) ; AS attaque sournoise (+5d6), lancer sournois, lancer sur la défensive, point faible ; Part esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+2), traits des gnomes ; AL CN ; JS Réf +16, Vig +4, Vol +4 ; For 14, Dex 22, Con 10, Int 13, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +23, Bluff +16, Concentration +11, Crochetage +18, Déplacement silencieux +16,

Désamorçage/sabotage +13, Diplomatie +1, Discrétion +25, Équilibre + 6, Escamotage +23, Fouille +11, Intimidation +1, Saut -2 ; Arme de prédilection (javeline), Arme en main^S, Attaque en finesse, Interception de projectiles^S, Science du critique (javeline)^S, Tir à bout portant, Tir de précision, Voltigeur.

Lancer sournois (Ext). Par une action de mouvement, Lessia peut effectuer un test d'Escamotage opposé à un test de Détection de sa cible, pour que cette dernière soit privée de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA contre sa prochaine attaque de javeline.

Lancer sur la défensive (Ext). Lessia peut éviter de provoquer des attaques d'opportunité lorsqu'elle lance une javeline, à condition de réussir un test de Concentration (DD 10 + le nombre d'ennemis qui contrôlent l'espace qu'elle occupe). Les effets se font sentir pendant un round entier.

Point faible (Ext). Lessia peut effectuer des attaques de contact à distance contre les créatures de taille P ou plus grande. Lors d'une telle attaque, elle n'applique pas son bonus de Force au jet de dégâts.

Esquive extraordinaire (Ext). Si Lessia est exposée à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, elle subit des demi-dégâts même si elle rate son jet de sauvegarde.

Esquive instinctive (Ext). Lessia ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'elle est prise au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Lessia ne peut être prise en tenaille que par un roublard de niveau 13 ou plus.

Esquive totale (Ext). Si Lessia est exposée à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde.

Recherche des pièges (Ext). Lessia peut effectuer un test de Fouille pour déceler les pièges même quand le DD de la tâche est supérieur à 20.

Sens des pièges (Ext). Lessia bénéficie d'un bonus de +3 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Traits des gnomes (Ext). Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre ses sorts d'illusions ; bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre ses illusions ; bonus de +1 à l'attaque contre les kobolds et les goblinoides ; bonus d'esquive de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests de Perception auditive et d'Artisanat (alchimie).

Possessions. 3 javelines +1 boomerang de taille P, 10 javelines de maître, rapière de maître, 5 shurikens, 3 dards, 2 dagues, cotte de mailles elfique, gantelets de Dextérité +2, carquois d'Elhonna, anneau de bouclier de force.

MAGE-BERSERKER

Au premier abord, ces deux termes semblent incompatibles : « mage » et « berserker », un pratiquant de la magie profane qui fait appel à la puissance de sa rage ? Et pourtant, le mage-berseker est un cas à part, car son approche de la magie est plus directe, plus primale que celle de ses confrères qui passent leur vie le nez dans un livre poussiéreux. La présence d'un personnage de cette classe dans une campagne est à même de stimuler une campagne, car elle ébranle les fondements mêmes de la magie et de son utilisation. Bien sûr, il est vain de poser ces questions au mage-berseker lui-même : il se moque de la théorie et ne s'intéresse qu'aux résultats.

Un mage-berseker puise dans les forces primitives de la magie à travers sa propre furie pour obtenir des effets flamboyants et brutaux. Comme le barbare, le mage-berseker est souvent originaire d'une société peu civilisée. Tous les membres de cette classe doivent avoir quelques niveaux de barbare (ou d'autres classes de prestige offrant une aptitude de rage ou de frénésie) et d'ensorceleur, de magicien ou, mais c'est très rare, de barde.

Les PNJ mages-bersekers sont généralement associés à des barbares. Ils préfèrent garder leurs distances vis-à-vis des lanceurs de sorts plus traditionnels et évitent les collègues et les guildes où ceux-ci se rassemblent traditionnellement.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir mage-berseker, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Don : Magie de guerre.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 2^e niveau.

Spécial : pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Compétences de classe

Les compétences du mage-berseker (et leur caractéristique associée) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de mage-berseker :

Armes et armures. Un mage-berseker ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

TABLE 2-23 : LE MAGE-BERSERKER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+0	Rage profane (1/jour)	—
2	+1	+0	+3	+0	Réduction du risque d'échec des sorts	+1 niveau effectif de magie profane
3	+2	+1	+3	+1	Rage supplémentaire (+1/jour)	—
4	+3	+1	+4	+1	—	+1 niveau effectif de magie profane
5	+3	+1	+4	+1	Puissance de la rage (+2), rage profane (2/jour)	—
6	+4	+2	+5	+2	—	+1 niveau effectif de magie profane
7	+5	+2	+5	+2	Incantation furieuse	—
8	+6	+2	+6	+2	Rage supplémentaire (+1/jour)	+1 niveau effectif de magie profane
9	+6	+3	+6	+3	Rage sans fatigue	—
10	+7	+3	+7	+3	Cri du guerrier, puissance de la rage (+4), rage profane (3/jour)	+1 niveau effectif de magie profane

Sorts. À chaque niveau pair de mage-berseker, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Rage profane (Ext). Le personnage peut entrer dans une crise de rage profane une fois par jour. Il obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 5 et 10, mais ne peut entrer en rage qu'une fois par rencontre. Pendant une crise de rage (profane ou de berserker), un mage-berseker peut lancer des sorts à condition que leur temps d'incantation ne dépasse par 1 round entier.

Lors d'une rage profane, le niveau de lanceur de sorts du personnage pour les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation devient égal à son niveau global. Aveuglé par sa rage, le personnage est déconcentré et a du mal à se défendre correctement. Il subit temporairement un malus de -2 à la classe d'armure et ne peut utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation). Il peut faire des tests réactifs de Concentration pour éviter de perdre un sort.

Une crise de rage profane dure 3 rounds + modificateur de Constitution. S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le mage-berseker devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il n'ait atteint le niveau 9, auquel cas ce handicap ne le concerne plus). La transformation ne nécessite aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, et non en réponse à l'action d'un autre.

Réduction du risque d'échec des sorts (Ext). Un mage-berseker de niveau 2 peut concilier le port d'une armure avec la pratique de la magie. Il réduit de 10 points le risque d'échec des sorts qu'il encourt lorsqu'il porte une armure légère ou intermédiaire.

Rage supplémentaire (Ext). Un mage-berseker obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de rage de berserker aux niveaux 3 et 8.

Puissance de la rage (Ext). Lors d'une rage, le DD des jets de sauvegarde contre les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation d'un mage-berseker de niveau 5 bénéficie d'un bonus de +2. Ce bonus passe à +4 au niveau 10.

Incantation furieuse (Mag). Une fois par période de rage, un mage-berseker de niveau 7 peut lancer un sort de 4^e niveau (ou moins) par une action libre, comme s'il lui avait appliqué le don Incantation rapide, mais sans augmenter le niveau du sort ou son temps d'incantation (même un ensorceleur ou un barde peut utiliser ce pouvoir).

Rage sans fatigue (Ext). Un mage-berseker de niveau 9 n'est plus fatigué à l'issue d'une rage.

Cri du guerrier (Mag). Une fois par jour, un mage-berseker de niveau 10 peut pousser un hurlement par une action libre et

obtenir les effets du sort *transformation de Tenser* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global), à une exception : il ne perd pas la possibilité de lancer des sorts pendant la durée de la transformation.

Exemple de mage-berseker

Kalya Lancefleurie. Humaine (f), ensorceleur 6/ barbare 1/mage-berseker 7 ; FP 14 ; humanoïde de taille M ; DV 6d4+18 plus 1d12+3 plus 7d8+21 ; pv 95 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +9 ; Lutte +10 ; Att *épée à deux mains* +1 (+11 corps à corps, 2d6+2/19-20) ; Out *épée à deux mains* +1 (+11/+6 corps à corps, 2d6+2/19-20) ; Part *incantation furieuse*, puissance de la rage, rage de berserker (2/jour), rage profane (1/jour), réduction du risque d'échec des sorts ; AL CN ; JS Réf +6, Vig +11, Vol +8 ; For 13, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 22.

Compétences et dons. Art de la magie +15, Concentration +19, Saut +7 ; Création d'armes et armures magiques, Création de bâton magique, École renforcée (évocation), École renforcée (transmutation), Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre.

Réduction du risque d'échec des sorts (Ext). Kalya réduit de 10 points le risque d'échec des sorts qu'elle encourt lorsqu'elle porte une arme légère ou intermédiaire.

Rage de berserker (Ext). For +4, Con +4, jet de Volonté +2, CA -2 pendant 8 rounds.

Puissance de la rage (Ext). Lors d'une rage, le DD des jets de sauvegarde contre les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation lancés par Kalya bénéficie d'un bonus de +2.

Incantation furieuse (Mag). Une fois par période de rage, Kalya peut lancer un sort de 4^e niveau (ou moins) par une action libre, comme si elle lui avait appliqué le don Incantation rapide, mais sans augmenter le niveau du sort ou son temps d'incantation.

Rage profane (Ext). Kalya peut entrer dans une crise de rage profane deux fois par jour. Pendant une rage, elle peut lancer des sorts à condition que leur temps d'incantation ne dépasse par 1 round entier.

Lors d'une rage profane, le niveau de lanceur de sorts de Kalya pour les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation passe à 14. Une crise de rage profane dure 6 rounds. Quand le taux d'adrénaline retombe, Kalya devient fatiguée (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

Sorts d'ensorceleur connus (peut lancer 6/8/8/7/5 ; DD des jets de sauvegarde 16 + niveau de sort ; niveau de lanceur de sorts effectif 9). Niveau 0 : *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, message, résistance* ; 1^{er} niveau : *bouclier, décharge électrique, frayer, projectile magique, protection contre le Mal* ; 2^e niveau : *endurance de l'ours, invisibilité, rayon ardent, toile d'araignée* ; 3^e niveau : *éclair, héroïsme, vol* ; 4^e niveau : *tempête de grêle, terreur*.

Possessions. *Épée à deux mains* +1, *bâton de feu, chemise de mailles en mithral* +1, *cape de Charisme* +4, *amulette de Constitution* +2.

MAGELAME

Pratiquer simultanément les arts de la magie et de l'escrime est un rêve qu'accomplit pleinement le magelame. Adeptes des rituels profanes et des techniques martiales, il apprend petit à petit à lancer des sorts en armure avec un risque d'échec moindre. Mieux encore, le magelame peut lancer des sorts en les canalisant dans son arme pour briser les défenses de ses adversaires.

En dépit son nom, les personnages appartenant à cette classe de prestige peuvent employer n'importe quelle arme ou même en changer au cours de carrière. On peut alors parler de « mage-hache », « magelance » et ainsi de suite, mais l'usage n'en est guère courant. Les conditions requises pour devenir un magelame en font une option tentante pour les magiciens et ensorceleurs ayant également quelques niveaux d'une classe martiale (le guerrier étant le plus courant), bien que des bardes multiclassés puissent satisfaire aux exigences de la classe tout aussi aisément.



Un magelame

L'habileté au combat du magelame inspire la crainte chez les mages, et sa pratique de la magie fait qu'il est redouté des combattants. Il parcourt donc souvent le monde seul.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir magelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de niveau 2.

Spécial : maniement de toutes les armes courantes, de toutes les armes de guerre, port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Spécial : doit avoir vaincu un adversaire par les armes, sans avoir lancé de sorts.

Compétences de classe

Les compétences du magelame (et leur caractéristique associée) sont : Art de la magie (Int),

Concentration (Con), Connaissances (Int), Escalade (For), Profession (Sag) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de magelame :

Armes et armures. Un magelame ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque niveau impair de magelame, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et

TABLE 2-24 : LE MAGELAME

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Réduction du risque d'échec des sorts (10%)	+1 niveau effectif de magie profane
2	+2	+0	+3	+3	Don supplémentaire	—
3	+3	+1	+3	+3	Réduction du risque d'échec des sorts (15%)	+1 niveau effectif de magie profane
4	+4	+1	+4	+4	Canalisation de sort (3/jour)	—
5	+5	+1	+4	+4	Réduction du risque d'échec des sorts (20%)	+1 niveau effectif de magie profane
6	+6	+2	+5	+5	Canalisation de sort (4/jour)	—
7	+7	+2	+5	+5	Réduction du risque d'échec des sorts (25%)	+1 niveau effectif de magie profane
8	+8	+2	+6	+6	Canalisation de sort (5/jour)	—
9	+9	+3	+6	+6	Réduction du risque d'échec des sorts (30%)	+1 niveau effectif de magie profane
10	+10	+3	+7	+7	Canalisations multiples	—

le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Réduction du risque d'échec des sorts (Ext). Par un entraînement long et spécifique, un magelame apprend à modifier sa façon de lancer des sorts pour que le poids et l'encombrement d'une armure le gêne moins dans ses incantations. Au niveau 1, il réduit de 10 points le risque d'échec des sorts qu'il encourt lorsqu'il porte une armure ou un bouclier quelconque. Ce montant augmente de 5 points tous les niveaux impairs, jusqu'à 30 points au niveau 9. Par exemple, un personnage portant une armure d'écailles et une rondache a normalement 30% de risque d'échec des sorts, mais cela passe à 20% pour un magelame de niveau 1.

Don supplémentaire. Au niveau 2, le magelame avance dans son art. Il peut choisir un don de métamagie ou un don de la liste des dons supplémentaires de guerrier (voir la Table 5-1, page 90 du *Manuel des Joueurs*). Le magelame ne peut choisir un de ces dons que s'il en remplit les conditions.

Canalisation de sort (Mag). Jusqu'à trois fois par jour et par une action de mouvement, un magelame de niveau 4 peut canaliser dans son arme de corps à corps n'importe quel sort qu'il est capable de lancer. Le sort est alors considéré comme ayant été lancé (le sort préparé ou l'emplacement de sort est dépensé). Un sort canalisé dans une arme affecte la prochaine personne que le magelame frappe à l'aide de cette arme. La cible a droit normalement à sa résistance à la magie et aux jets de sauvegarde. Une arme peut canaliser un sort qui affecte une zone d'effet ou qui génère un rayon, mais dans tous les cas, seule la créature frappée est affectée. Si le sort n'est pas utilisé dans les huit heures qui suivent l'activation du pouvoir, il se dissipe sans effet. Le magelame ne peut pas canaliser d'autres sorts (dans cette arme ou dans une autre) tant que le premier sort n'est pas utilisé ou dissipé.

Le magelame obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 6 et 8.

Canalisations multiples (Mag). Un magelame de niveau 10 peut canaliser jusqu'à deux sorts dans son arme de corps à corps. Il lui faut pour cela activer deux fois son pouvoir de canalisation de sort, ce qui nécessite deux actions de mouvement et dépense deux utilisations quotidiennes. Les deux effets se déclenchent sur la prochaine créature que le magelame frappe avec cette arme (dans l'ordre dans lequel ils ont été placés, si cela a une importance). Les règles de canalisation de sort s'appliquent normalement.

Exemple de magelame

Roland Filserant. Humain (m), guerrier 1/magicien 6/magelame 6 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 1d10+1 plus 6d4+6 plus 6d8+6 ; pv 61 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 17, contact 16, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +10 ; Lutte +12 ; Att épée à deux mains +2 (+15 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; Out épée à deux mains +2 (+15/+10 corps à corps, 2d6+5/19-20) ; AS canalisation de sort (4/jour) ; Part réduction du risque d'échec des sorts (20%) ; AL CB ; JS Réf +5, Vig +10, Vol +10 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 22, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Art de la magie +22, Concentration +15, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (noblesse et royauté) +16, Connaissances (plans) +18, Décryptage +12, Diplomatie +1, Équitation +5, Intimidation +6 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Création d'armes et armures magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Expertise du combat, Magie de combat, Science de l'initiative, Science du désarmement.

Canalisation de sort (Mag). Jusqu'à quatre fois par jour et par une action de mouvement, Roland peut canaliser dans son épée n'importe quel sort préparé, qui est alors considéré comme ayant été lancé. Un sort canalisé dans une arme affecte la prochaine personne que le magelame frappe à l'aide de cette arme. La cible a droit normalement à sa résistance à la magie et aux jets de sauvegarde. Une arme peut canaliser un sort qui affecte une zone d'effet ou qui génère un rayon, mais dans tous les cas seule la créature frappée est affectée.

Sorts de magicien préparés (4/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort ; niveau de lanceur de sorts effectif 9). Niveau 0 : détection de la magie (x2), lumière, message ; 1^{er} niveau : bouclier (x3), charme-personne, protection contre le Mal ; 2^e niveau : baiser de la goule, endurance de l'ours, force de taureau, hébètement de monstre, rayon ardent, toile d'araignée ; 3^e niveau : baiser du vampire, boule de feu, éclair, rapidité, vol ; 4^e niveau : contagion, énergie négative, peau de pierre ; 5^e niveau : immobilisation de monstre, téléportation.

Grimoire profane. Niveau 0 : tous ; 1^{er} niveau : arme magique, armure de mage, bouclier, charme-personne, identification, projectile magique, protection contre le Mal, sommeil ; 2^e niveau : baiser de la goule, déblocage, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, force de taureau, hébètement de monstre, invisibilité, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, toile d'araignée, vision dans le noir ; 3^e niveau : arme magique suprême, baiser du vampire, boule de feu, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne, protection contre les énergies destructives, rapidité, sommeil profond, sphère d'invisibilité, vol ; 4^e niveau : ancre dimensionnelle, confusion, contagion, énergie négative, métamorphose, mur de feu, peau de pierre, scrutation, sphère d'isolement d'Otiluke, tempête de grêle ; 5^e niveau : cône de froid, immobilisation de monstre, métamorphose funeste, mur de force, téléportation.

Possessions. Épée à deux mains +2, cotte de mailles en mithral +1, bandeau d'intelligence +4, baguette de projectile magique (niveau 7 de lanceur de sort), grimoire profane, 250 po de poussière de diamant.

MAÎTRE D'ARMES EXOTIQUES

Les personnages de toutes les races et origines peuvent devenir maîtres d'armes exotiques. Il suffit de faire preuve d'engagement et de persévérance. Néanmoins, la plupart d'entre eux sont humains, car les représentants de cette race sont souvent le plus exposés aux nouvelles cultures et ont donc le plus d'opportunités d'apprendre le maniement d'armes exotiques.

On peut rencontrer des PNJ maîtres d'armes exotiques dans des écoles ou des salles d'entraînement aux armes et techniques de combat inhabituelles. Ils prennent souvent des niveaux dans d'autres classes de prestige et peuvent devenir les champions ou les dirigeants de troupes de guerriers.

Dés de vie : d10.

TABLE 2-25 : LE MAÎTRE D'ARMES EXOTIQUES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Prouesse à l'arme exotique
2	+2	+0	+3	+0	Prouesse à l'arme exotique
3	+3	+1	+3	+1	Prouesse à l'arme exotique

Conditions

Pour devenir maître d'armes exotiques, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- **Bonus de base à l'attaque** : +6
- **Compétences** : degré de maîtrise de 3 en Artisanat (fabrication d'armes).
- **Dons** : Arme de prédilection (n'importe quelle arme exotique), Maniement d'une arme exotique (n'importe quelle arme exotique).
- **Spécial** : les races familières avec une arme exotique (comme les nains avec la hache de guerre naine et l'urgrosh nain) sont considérées comme remplissant la condition de Maniement d'une arme exotique pour cette classe.

Compétences de classe

Les compétences du maître d'armes exotiques (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Intimidation (Cha) et Profession (Int).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître d'armes exotiques :

Armes et armures. Un maître d'armes exotiques ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Prouesse à l'arme exotique (Ext). À chaque niveau, un maître d'armes exotiques apprend une manœuvre qu'il peut utiliser avec n'importe quelle arme exotique pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Le choix fait à un niveau ne peut être changé ensuite ou retardé. On ne peut choisir deux fois la même prouesse.

Allonge exotique. L'arme de prédilection doit être une arme à allonge (et exotique). Lorsqu'il utilise cette arme, le personnage peut porter une attaque d'opportunité contre ses adversaires qui en provoquent même s'ils bénéficient d'un abri (mais pas d'un abri total).

Arme de lancer exotique. Le personnage peut lancer son arme sans malus sur le jet d'attaque, même s'il ne s'agit pas d'une arme conçue pour être lancée (comme une hache double orque ou une chaîne cloutée, par exemple). Lorsqu'il lance une arme double, une seule des deux têtes (au choix du personnage) frappe la cible. Les armes exotiques lancées de cette façon ont un facteur de portée de 3 mètres.

Attaque de croc-en-jambe. L'arme de prédilection doit être une arme de corps à corps à une ou deux mains (et exotique). Le personnage peut utiliser cette arme pour effectuer des crocs-en-jambe. Si sa tentative de croc-en-jambe échoue, il peut lâcher son arme pour éviter que sa cible puisse lui faire un croc-en-jambe en

retour. Si cette arme permet déjà d'effectuer des crocs-en-jambe, alors le personnage obtient plutôt un bonus de +2 lors de ses tentatives de crocs-en-jambe.

Combat à deux armes exotiques jumelles. L'arme de prédilection doit être une arme de corps à corps de catégorie légère (et exotique). Lorsque le personnage tient un exemplaire de cette arme dans chaque main, il bénéficie des avantages du don Combat à deux armes. S'il possède déjà ce don, le malus passe de -2 à -1 sur les jets d'attaque de l'arme principale comme de l'arme secondaire.

Coup prodigieux. L'arme de prédilection doit être une arme de corps à corps à une main (et exotique). Tenir cette arme à deux mains permet au personnage de mieux concentrer sa force. Il peut appliquer deux fois son bonus de Force aux jets de dégâts (plutôt qu'une fois et demie). Pour ce qui est du don Attaque en puissance, l'arme est considérée comme étant à deux mains (et profite donc du meilleur taux).

Défense à l'arme double. L'arme de prédilection doit être une arme double (et exotique). Lorsqu'il tient cette arme à deux mains, le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la CA.

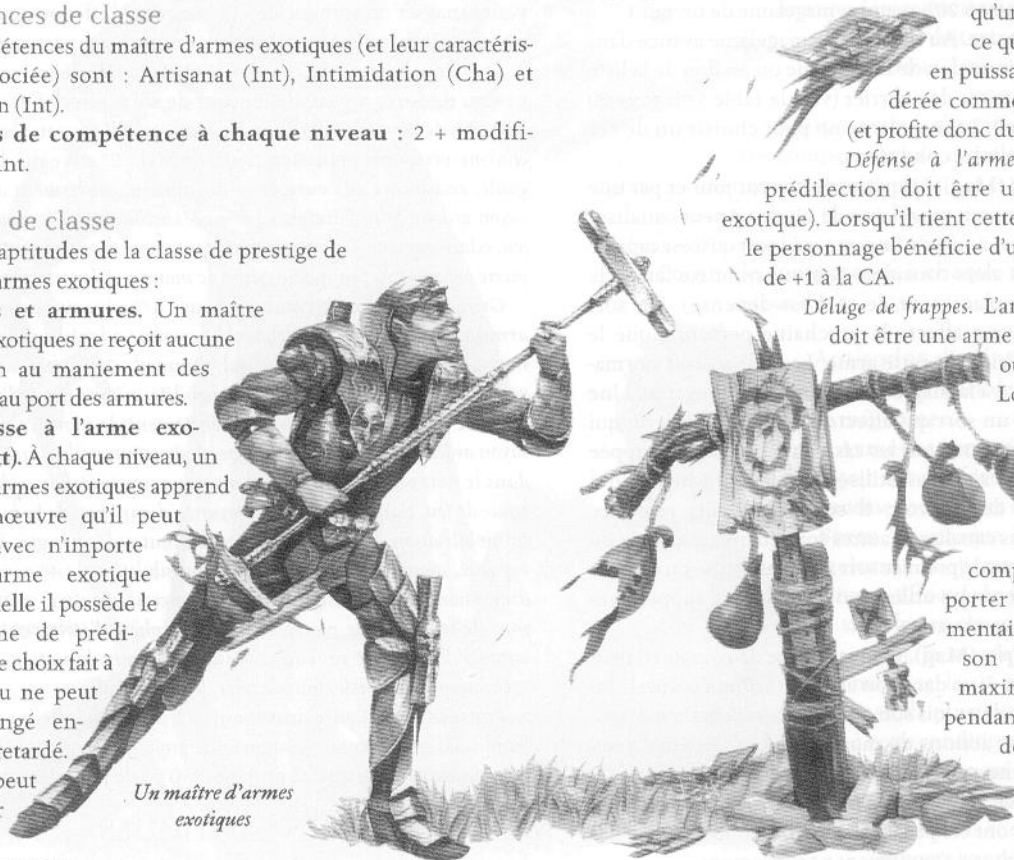
Déluge de frappes. L'arme de prédilection doit être une arme double (et exotique) ou une chaîne cloutée. Lorsqu'il tient cette arme à deux mains, le personnage peut effectuer un déluge de coups par une action complexe. Il peut alors porter une attaque supplémentaire dans le round avec son bonus à l'attaque maximal, mais il subit pendant un round un malus de -2 à l'attaque (cela affecte ses attaques habituelles, l'attaque supplémentaire ainsi que les attaques

à outrance qu'il peut porter d'ici à la fin du round). Cette attaque supplémentaire peut se faire avec n'importe laquelle des deux têtes de l'arme double.

Désarmement à distance. L'arme de prédilection doit être une arme à distance (et exotique). Le personnage peut effectuer la manœuvre de désarmement à distance avec cette arme. Ce désarmement ne provoque pas d'attaque d'opportunité (mais le fait de tirer en provoque une normalement). Pour la résolution du désarmement, l'arme est considérée comme étant de catégorie légère. Bien sûr, si sa tentative échoue, son adversaire ne peut tenter de le désarmer en retour.

Destruction exotique. L'arme de prédilection doit être une arme à une ou deux mains (et exotique). Lorsqu'il utilise cette arme pour une manœuvre de destruction, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Esbroufe. Par une action simple, le personnage peut faire étalage de sa maîtrise du maniement de son arme pour tenter



Un maître d'armes exotiques

d'intimider son adversaire. Il doit pour cela jouer un test d'Intimidation contre un unique ennemi se trouvant à 9 mètres ou moins, en ajoutant son bonus de base à l'attaque au résultat. Si le total est supérieur au test de niveau modifié de la cible (voir la description de cette compétence, page 80 du *Manuel des Joueurs*), alors elle est secouée (voir la définition de cet état préjudiciable page 301 du *Guide du Maître*) pendant un nombre de rounds égal au niveau de classe du maître d'armes exotiques.

Frappe étourdissante. L'arme de prédilection doit être une arme de corps à corps (et exotique). Si le personnage possède le don Coup étourdissant, il peut l'utiliser avec cette arme.

Tir rapproché. L'arme de prédilection doit être une arme à distance (et exotique). Le personnage ne provoque plus d'attaque d'opportunité lorsqu'il tire avec cette arme.

Exemple de maître d'armes exotiques

Golgos Athroaka. Gnome (m), guerrier 6/maître d'armes exotiques 3 ; FP 9 ; humanoïde de taille P ; DV 6d10+12 plus 3d10+6 ; pv 68 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21, contact 12, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +9 ; Lutte +8 ; Att *marteau-piolet gnome* +2 (+16 corps à corps, 1d6+7/x3) ou arc long composite de maître [bonus de For Max +3] (+12 distance, 1d6+3/x3) ; Out *marteau-piolet gnome* +2 (+16/+11 corps à corps, 1d6+7/x3) ; ou *marteau-piolet gnome* +2 (+12/+12/+12 corps à corps, 1d6+7/x3) et *marteau-piolet gnome* +2 (+7 corps à corps, 1d6+4/x3) ; ou arc long composite de maître [bonus de For Max +3] (+12/+7 distance, 1d6+3/x3) ; AS défense à l'arme exotique, déluge de frappes ; Part esbroufe, traits des gnomes ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +10, Vol +3 ; For 17, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'armes) +12, Escalade +9, Intimidation +9, Saut +1 ; Arme de prédilection (*marteau-piolet gnome*), Combat à deux armes, Enchaînement, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Spécialisation martiale (*marteau-piolet gnome*).

Défense à l'arme double (Ext). Lorsqu'il tient un *marteau-piolet gnome* à deux mains, Golgos bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la CA.

Déluge de frappes (Ext). Dans le cadre d'une attaque à outrance, Golgos peut porter une attaque supplémentaire, mais il subit un malus de -2 à tous les jets d'attaque du round.

Esbroufe (Ext). Par une action simple, Golgos peut faire étalage de sa maîtrise du maniement de son arme pour tenter d'intimider son adversaire. Il doit pour cela jouer un test d'Intimidation contre un unique ennemi se trouvant à 9 mètres ou moins, avec un bonus de +9. Si le total est supérieur au test de niveau modifié de la cible, alors elle est secouée pendant 3 rounds.

Traits des gnomes (Ext). Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre ses sorts d'illusions ; bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre ses illusions ; bonus de +1 à l'attaque contre les kobolds et les goblinoïdes ; bonus d'esquive de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests de Perception auditive et d'Artisanat (alchimie).

Possessions. *Marteau-piolet gnome* +2 de taille P, *harnois* +1 de taille P, arc long composite de maître [bonus de For max +3], 20 flèches.

MAÎTRE DE LA MAIN SUBTILE

Les maîtres de la main subtile prennent un grand plaisir à écraser leurs ennemis sous un poing invisible, projeter des poids massifs dans les airs ou désarmer leurs adversaires d'une simple pensée. Leur maîtrise de l'art de la télékinésie font des membres de cette classe de prestige des combattants puissants et adaptés à toutes les situations.

Formé à l'origine par une cabale d'ensorceleurs désireux de développer leurs capacités télékinétiques, les maîtres de la main subtile sont maintenant un groupe étendu qui comprend des Extérieurs et d'autres créatures disposant du pouvoir de télékinésie.

Les ensorceleurs sont les personnages les plus à même de devenir maîtres de la main subtile, et quelques magiciens prennent un ou deux niveaux de cette classe. Une partie significative des membres de l'ordre sont des créatures telles que des githyankis, des fantômes, des tyrannœils, ainsi qu'un petit nombre de démons.

Puisque leurs capacités sont essentiellement tournées vers le combat, c'est en pleine bataille que l'on rencontre le plus souvent des PNJ maîtres de la main subtile, se concentrant pour arracher les armes des mains de leurs adversaires ou les projeter au sol ou dans les airs. Ils louent parfois leurs services en tant que mercenaires, par exemple au sein d'un groupe de guerrier de niveau moyen désireux de surprendre leurs ennemis.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir maître de la main subtile, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétence : degré de maîtrise de 8 en Concentration.

Sorts : faculté de lancer le sort *télékinésie* ou accès à un pouvoir surnaturel ou magique équivalent.

Compétences de classe

Les compétences du maître de la main subtile (et leur caractéristique associée) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître de la main subtile :

Armes et armures. Un maître de la main subtile ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Niveau de lanceur de sorts virtuel (Ext). Un maître de la main subtile se voue corps et âme au développement de son pouvoir télékinétique. Il reçoit un bonus égal à son niveau de

TABLE 2-26 : LE MAÎTRE DE LA MAIN SUBTILE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Niveau de lanceur de sorts virtuel, télékinésie polyvalente
2	+2	+0	+0	+3	Concentration progressive, maniement télékinétique
3	+3	+1	+1	+3	Attaque télékinétique à outrance
4	+4	+1	+1	+4	Science de la poussée subite, vol télékinétique
5	+5	+1	+1	+4	Projection dans les airs

classe au niveau de lanceur de sorts pour *télékinésie* uniquement (qu'il le lance en tant que sort, ou qu'il l'utilise en tant que pouvoir magique ou surnaturel). Par exemple, un ensorceleur 10/maître de la main subtile 3 lance *télékinésie* au niveau 13 de lanceur de sorts, tandis qu'un slaad bleu maître de la main subtile de niveau 2 utilise son pouvoir de *télékinésie* au niveau 10 de lanceur de sorts.

Télékinésie polyvalente (Ext). Un maître de la main subtile apprend à combiner les trois applications du sort (ou du pouvoir) *télékinésie* et à passer de l'une à l'autre comme il le désire. Par exemple, il peut appliquer une force graduelle pendant deux rounds, puis passer aux manœuvres de combat pour un round pour ensuite revenir à une poussée graduelle. Par contre, le sort (ou le pouvoir) cesse immédiatement après l'application d'une poussée subite ou si le personnage cesse de se concentrer ou à la fin de sa durée normale.

Concentration progressive (Ext). Un maître de la main subtile de niveau 2 est habitué à combattre et à se déplacer tout en maintenant sa *télékinésie* active. Il ne lui faut qu'une action de mouvement (plutôt qu'une action simple) pour utiliser l'option de force progressive de la *télékinésie* (ou simplement pour se concentrer pour que le pouvoir ne s'arrête pas). Le maître de la main subtile peut même lancer un autre sort tout en maintenant sa concentration sur la *télékinésie*, mais il lui faut alors réussir un test de Concentration comme s'il était distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts (le DD est donc égal à celui de la *télékinésie*). Il lui faut toujours une action simple pour utiliser les options de poussée subite ou de manœuvres de combat.

Maniement télékinétique (Ext). Un maître de la main subtile de niveau 2 développe la capacité de tenir des armes par *télékinésie*. Tant qu'il se concentre sur la version « manœuvre de combat » de la *télékinésie*, il peut déplacer une arme (qui n'est pas tenue par quelqu'un d'autre) de 6 mètres puis l'utiliser pour porter une attaque unique. Cette attaque est résolue normalement, mais le déplacement de l'arme ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le bonus de base à l'attaque à utiliser est égal au niveau de lanceur de sorts du maître de la main subtile, plus son modificateur d'Intelligence (dans le cas d'un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur ou d'une créature utilisant un pouvoir). Les dons de combat du personnage (comme Attaque en puissance ou Arme de prédilection) ne s'appliquent pas lorsqu'il manie une arme par *télékinésie*.

Le personnage peut ainsi animer une arme qu'il vient de prendre à l'un de ses adversaires lors d'un désarmement.

Attaque télékinétique à outrance (Ext). Un maître de la main subtile de niveau 3 combat par *télékinésie* aussi bien qu'un guerrier qui tient son arme solidement en main. Lorsqu'il utilise la version « manœuvre de combat » de la *télékinésie* ou lorsqu'il manie une arme par *télékinésie*, il peut porter une attaque à outrance, ce qui lui permet de tenter plus d'une attaque, bousculade, croc-en-jambe, désarmement ou lutte chaque round. Comme

pour les attaques normales, le maître de la main subtile obtient une attaque supplémentaire tous les 5 points de bonus de base à l'attaque au-dessus de +1 (en utilisant le niveau de lanceur de sorts comme bonus de base à l'attaque, comme expliqué précédemment).

Science de la poussée subite (Ext).

L'application « poussée subite » d'un maître de la main subtile de niveau 4 est particulièrement violente et efficace. Il remplace son bonus de base à l'attaque habituel par son niveau de lanceur de sort pour le jet d'attaque, et peut appliquer son modificateur d'Intelligence (dans le cas d'un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur ou d'une créature utilisant un pouvoir) sur les jets de dégâts s'il projette une arme sur sa cible. Enfin, l'utilisation d'une poussée violente ne met plus un terme à la *télékinésie*, mais se contente de fermer l'accès à cette option pendant 1d4 rounds (la poussée progressive et les manœuvres de combat restent disponibles).

Vol télékinétique (Ext). Un maître de la main subtile de niveau 4 peut utiliser la poussée progressive de sa *télékinésie* pour se déplacer dans les airs avec ses alliés. Par une

action de mouvement, il peut se déplacer avec des créatures consentantes à une vitesse de

6 mètres et avec une manœuvrabilité parfaite. Le personnage n'a pas à faire se déplacer toutes les créatures qu'il soulève dans la même direction, mais elles doivent rester dans un rayon de 12 mètres autour de lui sous peine de s'écraser au sol. Il peut soulever une créature de taille M (ou plus petite) par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Cette créature peut porter une charge maximale selon sa Force). Une créature de taille G compte comme deux de taille M, une de taille TG comme quatre, une de taille Gig comme huit et une de taille C comme seize. Contrairement au sort *vol*, un vol télékinétique n'est pas suivi d'un effet de *feuille morte* et les créatures portées chutent immédiatement et brutalement lorsque l'effet s'arrête (suite à une *dissipation de la magie* ou si le maître de la main subtile perd sa concentration). Elles tombent alors vers le sol, et subissent 1d6 points de dégâts par 3 mètres de chute (maximum 20d6).

Projection dans les airs (Ext). Plutôt que de lancer une cible contre une autre créature, un maître de la main subtile de niveau 5 peut utiliser la poussée subite de sa *télékinésie* pour projeter un adversaire dans les airs. La victime a droit à un jet de Volonté (et de



Un maître de la main subtile

résistance à la magie si elle en dispose) pour annuler les effets. Le personnage peut envoyer sa cible jusqu'à 3 mètres de haut par niveau de lanceur de sorts. Au début de la prochaine action du personnage, la victime retombe sur le sol, ce qui lui inflige 1d6 points de dégâts par 3 mètres de chute. L'utilisation d'une projection dans les airs met immédiatement un terme à son sort (ou pouvoir) de *télékinésie* (contrairement aux autres formes de poussées subites).

Exemple de maître de la main subtile

Malik Orbis. Humain (m), ensorceleur 12/maître de la main subtile 5 ; FP 17 ; humanoïde de taille M ; DV 12d4+12 plus 5d4+4 ; pv 60 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 19, contact 14, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +11 ; Lutte +10 ; Att *dague* +1 (+11 corps à corps ou +14 distance, 1d4/19-20) ; Out *dague* +1 (+11/+6/+1 corps à corps ou +14/+9/+4 distance, 1d4/19-20) ; AS attaque télékinétique à outrance, maniement télékinétique, projection dans les airs, science de la poussée subite ; Part concentration progressive, niveau de lanceur de sorts virtuel, résistance à la magie (18), télékinésie modulable, vol télékinétique ; AL NB ; JS Réf +11, Vig +10, Vol +17 ; For 8, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 23.

Compétences et dons. Art de la magie +20, Bluff +21, Concentration +21, Diplomatie +8, Intimidation +13 ; Création de bâtons magiques, École renforcée (transmutation), École supérieure (transmutation), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Esquive, Extension de durée.

Attaque télékinétique à outrance (Ext). Lorsque Malik utilise la version « manœuvre de combat » de la *télékinésie* ou lorsqu'il manie une arme par télékinésie, il peut porter une attaque à outrance, avec un bonus de base à l'attaque de +17/+12/+7/+2.

Maniement télékinétique (Ext). Tant qu'il se concentre sur la version « manœuvre de combat » de la *télékinésie*, Malik peut déplacer une arme (qui n'est pas tenue par quelqu'un d'autre) de 6 mètres puis l'utiliser pour porter une attaque unique avec un bonus à l'attaque de +23 et aux dégâts de +6.

Projection dans les airs (Ext). Malik peut utiliser la poussée subite de sa *télékinésie* pour projeter un adversaire jusqu'à 51 mètres dans les airs. La victime a droit à un jet de Volonté DD 21 (et de résistance à la magie si elle en dispose) pour annuler les effets. Au début de la prochaine action de Malik, la victime retombe sur le sol, ce qui lui inflige jusqu'à 17d6 points de dégâts (1d6 par 3 mètres de chute). L'utilisation d'une projection dans les airs met immédiatement un terme à son sort de *télékinésie*.

Science de la poussée subite (Ext). Malik utilise la poussée subite de sa *télékinésie* avec un bonus à l'attaque de +23. Il inflige 6 points de dégâts supplémentaires s'il projette une arme sur sa cible. Enfin, l'utilisation d'une poussée violente ne met plus un terme à la *télékinésie*, mais se contente de fermer l'accès à cette option pendant 1d4 rounds.

Concentration progressive (Ext). Il ne faut à Malik qu'une action de mouvement pour utiliser l'option de force progressive de la *télékinésie* (ou simplement pour se concentrer pour que le pouvoir ne s'arrête pas). Il peut même lancer un autre sort tout en maintenant sa concentration sur la *télékinésie*, mais il lui faut alors réussir un test de Concentration de DD 23.

Niveau de lanceur de sorts virtuel (Ext). Malik lance *télékinésie* au niveau 17 de lanceur de sorts.

Télékinésie modulable (Ext). Malik peut passer d'une application du sort *télékinésie* à l'autre comme il le désire. Par contre, le sort cesse immédiatement si le personnage cesse de se concentrer ou à la fin de sa durée normale.

Vol télékinétique (Ext). Malik peut utiliser la poussée progressive de sa *télékinésie* pour se déplacer dans les airs avec jusqu'à quatre alliés de taille M. Par une action de mouvement, il peut se déplacer avec des créatures consentantes à une vitesse de 6 mètres et avec une manœuvrabilité parfaite. Elles doivent rester dans un rayon de 12 mètres autour de lui sous peine de s'écraser au sol.

Sorts d'ensorceleur connus (peut lancer 6/8/8/7/7/6/4 ; DD de sauvegarde 16 + niveau de sort, 18 + niveau de sort pour l'école de transmutation). Niveau 0 : *détection de la magie, détection du poison, lumière, manipulation à distance, message, ouverture/fermeture, rayon de givre, résistance, signature magique* ; 1^{er} niveau : *bouclier, charme-personne, feuille morte, projectile magique, serviteur invisible* ; 2^e niveau : *détection de pensées, endurance de l'ours, grâce féline, rayon ardent* ; 3^e niveau : *clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, éclair, vol* ; 4^e niveau : *charme-monstre, énergie négative, porte dimensionnelle* ; 5^e niveau : *télékinésie, téléportation* ; 6^e niveau : *main impérieuse de Bigby*.

Possessions. Robe d'archimage (blanche), cape de Charisme +4, anneau de protection +2, dague +1.

MAÎTRE DE L'IVRESSE

Les futurs étudiants en arts martiaux sont confrontés à un choix incroyable d'écoles différentes, qui ont toutes leurs partisans et leurs détracteurs. Mais peu sont aussi particulières et controversées que l'école du combattant ivre. En titubant et en trébuchant comme s'ils étaient ivres, ses étudiants évitent de nombreux coups. De même leurs faux pas et leurs brusques attaques prennent bien souvent leurs adversaires au dépourvu. De plus, l'ingestion d'alcool permet aux maîtres de l'ivresse d'accomplir des exploits prodigieux de force et de bravoure.

Ils ne sont cependant pas respectés par les autres écoles d'arts martiaux car ce style de combat a un coût. Les maîtres de l'ivresse restent soulés des heures après un combat et on les retrouve souvent à moitié endormis dans les tavernes à marmonner des propos incohérents. C'est à l'encontre de tous les principes ascétiques des autres écoles. Mais les représentants des autres écoles doivent se méfier... On ne peut savoir si cette loque

TABLE 2-27 : LE MAÎTRE DE L'IVRESSE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Armes improvisées (1d4), beuverie démoniaque
2	+1	+3	+3	+0	Attaque chancelante
3	+2	+3	+3	+1	Balancement défensif
4	+3	+4	+4	+1	Armes improvisées supérieures, bonus à la CA (+1)
5	+3	+4	+4	+1	Armes improvisées (1d8)
6	+4	+5	+5	+2	Science de la feinte
7	+5	+5	+5	+2	Science de la lutte
8	+6	+6	+6	+2	Alcool médicinal
9	+6	+6	+6	+3	Armes improvisées (1d12), bonus à la CA (+2), charge du tire-bouchon
10	+7	+7	+7	+3	Haleine ardente

vautrée au bar est juste un bougre inoffensif ou un maître de l'ivresse que rien ne peut arrêter.

Les moines constituent l'épine dorsale de l'école du combattant ivre. Quand ils quittent leur ancienne école ou leur monastère pour devenir des maîtres de l'ivresse, leur honneur en pâtit mais une brillante démonstration de leur style de combat peut parfois mettre un terme aux critiques qu'on leur adresse. Les membres d'autres classes sont très rarement acceptés au sein de cette école, bien que les étudiants racontent souvent l'histoire d'un barbare du Nord devenu un redoutable maître de l'ivresse.

Les postulants sont attentivement observés par les maîtres de l'ivresse puis on leur présente certaines facettes de l'enseignement de cette école. Si l'étudiant se montre enthousiaste et veut sincèrement apprendre de nouvelles techniques, un groupe de maîtres de l'ivresse le conduit de taverne en taverne pour boire, provoquer des troubles et en profiter pour lui enseigner les premiers secrets de cette technique. Ceux qui survivent à cette initiation deviennent de nouveaux maîtres de l'ivresse.

Les PNJ maîtres de l'ivresse traînent souvent dans les tavernes et les auberges. Ils y provoquent rarement des combats mais n'hésitent pas à venir en aide à tous ceux qui, dans une bagarre d'auberge, pourraient se retrouver en infériorité. La plupart se montrent réservés bien que certains soient célèbres, et même parfois tristement célèbres, pour les exploits qu'ils ont accomplis.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître de l'ivresse, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Acrobaties.

Dons : Esquive, Science du combat à mains nues, Vigueur surhumaine.

Spécial : pouvoirs de déluge de coups et d'esquive totale ; doit être choisi par des maîtres de l'ivresse et survivre à une nuit de débauche avec eux sans être emprisonné, empoisonné ou se retrouver dans l'embarras

Compétences de classe

Les compétences du maître de l'ivresse (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Sag), Bluff (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître de l'ivresse :

Armes et armures. Un maître de l'ivresse ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Beuverie démoniaque (Ext). L'organisme d'un maître de l'ivresse digère l'alcool plus efficacement que les gens normaux. Il faut une action de mouvement pour boire une grande chope de bière, une bouteille de vin ou une quantité équivalente de

boisson plus alcoolisée. Chaque dose ainsi ingérée baisse les valeurs d'Intelligence et de Sagesse du maître de l'ivresse de 2 points chacune (jusqu'à un minimum de 1), mais augmente soit sa valeur de Force, soit celle de Constitution de 2 points (au choix du personnage). Les deux effets durent pendant un nombre de rounds égal à 3 + le niveau de classe du maître de l'ivresse. Chaque jour, un maître de l'ivresse peut ainsi bénéficier des effets d'un nombre de doses égal à son niveau de classe. (Les doses suivantes ne font que le souler !)



Un maître de l'ivresse

Armes improvisées (Ext). Bien que les bouteilles et les chopes soient parmi les armes improvisées préférées des maîtres de l'ivresse, ils peuvent tout autant utiliser les meubles, les outils agricoles ou à peu près n'importe quoi d'autre qui leur tombe sous la main. Les armes improvisées d'un maître de l'ivresse infligent autant de dégâts que ses attaques à mains nues plus 1d4 points supplémentaires. La plupart des armes improvisées infligent des dégâts contondants, mais quelques-unes (un tesson de bouteille par exemple) peuvent infliger des dégâts perforants ou tranchants. Selon leur forme et leur nature, les armes improvisées peuvent permettre des manœuvres spéciales (voir les pages 158 et 159 de ce livre). Lorsqu'un maître de l'ivresse obtient un 1 naturel sur son jet d'attaque, l'objet qu'il utilise se brise et devient inutilisable.

Le bonus aux dégâts passe de 1d4 à 1d8 au niveau 5, puis de 1d8 à 1d12 au niveau 9.

Attaque chancelante (Ext). En titubant et en vacillant, un maître de l'ivresse de niveau 2 peut effectuer une charge qui surprend ses adversaires. Cela procure deux avantages : d'une part la charge ne doit pas nécessairement se faire en ligne droite, bien que le personnage puisse tout de même parcourir deux fois sa vitesse de déplacement. Deuxièmement, le maître de l'ivresse peut annuler les attaques d'opportunité provoquées par son mouvement en réussissant un test d'Acrobaties de DD 15 pour chacune d'elles.

Balancement défensif (Ext). À partir du niveau 3, le maître de l'ivresse se tortille et oscille sans cesse pendant un combat, ce qui le rend plus dur à frapper. Il obtient un bonus d'esquive de +2 à la CA contre un adversaire qu'il désigne pendant son tour de jeu. Ce bonus ne se cumule pas avec celui du don Esquive.

Science des armes improvisées (Ext). Lorsqu'il manie une arme improvisée et qu'il l'utilise pour une manœuvre spéciale, un maître de l'ivresse de niveau 4 bénéficie des avantages des dons Science de la bousculade, Science du désarmement ou Science du croc-en-jambe (selon la manœuvre tentée).

Bonus à la CA (Ext). Un maître de l'ivresse de niveau 4 obtient un bonus de +1 à la CA. Ce bonus passe à +2 au niveau 9.

Science de la feinte (Ext). Au niveau 6, un maître de l'ivresse obtient le don Science de la feinte en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Science de la lutte (Ext). Au niveau 7, un maître de l'ivresse obtient le don Science de la lutte en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Alcool médicinal (Mag). Trois fois par jour, un maître de l'ivresse de niveau 8 peut convertir une dose d'alcool qu'il a bue récemment pour obtenir les effets d'une *potion de soins modérés*. Il doit pour cela avoir une dose d'alcool active (voir beuverie démoniaque, ci-dessus). La transformation en potion annule les effets de la dose d'alcool comme si elle venait d'arriver à échéance (+2 en Intelligence et Sagesse, -2 en Force ou Constitution). L'activation de ce pouvoir est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Charge du tire-bouchon (Ext). Un maître de l'ivresse de niveau 9 apprend à maîtriser cette manœuvre audacieuse qui consiste à sauter sur un adversaire en tourbillonnant et le frapper de la tête. Elle permet lors d'une charge d'infliger les dégâts habituels d'une attaque à mains nues tout en engageant une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si la bousculade réussit, la victime est étourdie en plus d'être repoussée (jet de Volonté de DD 10 + niveau de classe du maître de l'ivresse + modificateur de Sagesse du maître de l'ivresse pour annuler). Par contre, si la bousculade échoue, le maître de l'ivresse tombe face contre terre devant son adversaire.

Haleine ardente (Mag). Par une action libre, un maître de l'ivresse de niveau 10 peut enflammer une partie de l'alcool qu'il a emmagasiné pour en asperger un adversaire. Cette *haleine ardente* inflige 3d12 points de dégâts de feu à toutes les créatures dans un cône de 6 mètres de rayon (jet de Réflexes de DD 10 + niveau de classe du maître de l'ivresse + modificateur de Con du maître de l'ivresse pour demi-dégâts). Chaque fois qu'un maître de l'ivresse utilise ce pouvoir, il consomme une dose d'alcool ingurgité, ce qui annule ses effets (+2 en Intelligence et Sagesse, -2 en Force ou Constitution).

Note sur le multiclassage. Un moine peut prendre des niveaux de maître de l'ivresse sans que cela interrompe sa carrière de moine.

Exemple de maître de l'ivresse

Kirin Kotellos. Humain (m), moine 5/maître de l'ivresse 8 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 plus 8d8+8 ; pv 72 ;

Init +2 ; VD 12 m ; CA 20, contact 17, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +9 ; Lutte +17 ; Att attaque à mains nues (+14 corps à corps, 1d10+4/19-20) ou *sceptre du python* (+14 corps à corps, 1d6+7) ou *arbalète légère* +1 (+12 distance, 1d8/19-20) ; Out attaque à mains nues (+14/+9 corps à corps ou +13/+13/+8 corps à corps, 1d10+4/19-20) ; ou *sceptre du python* (+13/+8 corps à corps, 1d6+7) et *sceptre du python* (+13 corps à corps, 1d6+3) ; AS déluge de coups, frappe *ki* (magie) ; Part beuverie démoniaque, chute ralentie (6 m), esquive totale, pureté physique, sérénité ; AL LB ; JS Réf +14, Vig +15, Vol +10 ; For 19, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +20, Bluff +7, Diplomatie +1, Équilibre +20, Escalade +20, Intimidation +1, Saut +26 ; Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaque éclair, Attaques réflexes^S, Coup étourdisant^S, Esquive, Science de la feinte^S, Science de la lutte^S, Science du critique (attaque à mains nues), Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine.

Déluge de coups (Ext). Lors d'une action d'attaque à outrance, Kirin peut porter une attaque supplémentaire à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) avec son bonus à l'attaque maximal mais toutes ses attaques du round subissent alors un malus de -1 chacune (y compris les attaques d'opportunité portées plus tard dans le même round). S'il tient un kama, un nunchaku ou un siangham, Kirin peut porter l'attaque supplémentaire avec cette arme ou à mains nues. S'il tient deux de ces armes, il en utilise une pour ses attaques principales et l'autre pour l'attaque supplémentaire. Dans tous les cas, le bonus de Force aux dégâts de l'arme non-directrice n'est pas réduit.

Frappe *ki* (Sur). Les attaques à mains nues de Kirin ignorent la réduction des dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques.

Alcool médicinal (Mag). Trois fois par jour, Kirin peut convertir une dose d'alcool pour obtenir les effets d'une *potion de soins modérés*.

Armes improvisées (Ext). Les armes improvisées utilisées par Kirin infligent 1d10 + 1d8 points de dégâts dont le type dépend de l'arme. Lorsqu'il manie une arme improvisée et qu'il l'utilise pour une manœuvre spéciale, Kirin bénéficie des avantages des dons Science de la bousculade, Science du désarmement ou Science du croc-en-jambe.

Attaque chancelante (Ext). Kirin n'est pas obligé de charger en ligne droite et il peut annuler les attaques d'opportunité provoquées par son mouvement de charge en réussissant un test d'Acrobaties.

Balancement défensif (Ext). Kirin obtient un bonus d'esquive de +2 à la CA contre un adversaire qu'il désigne pendant son tour de jeu.

Beuverie démoniaque (Ext). Chaque dose d'alcool ingérée par Kirin en combat baisse ses valeurs d'Intelligence et de Sagesse de 2 points chacune et augmente soit sa valeur de Force, soit celle de Constitution de 2 points pour 11 tours.

Chute ralentie (Ext). Tant qu'il se trouve à portée de bras d'une paroi, Kirin peut ralentir ses chutes, ce qui réduit la hauteur effective de chute de 6 mètres.

Esquive totale (Ext). Si Kirin est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Pureté physique (Ext). Kirin est immunisé contre toutes les maladies, à l'exception des maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Sérénité (Ext). Bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'enchantement.

Possessions. Sceptre du python, arbalète légère +1, gantelets d'ogre +2, anneau de protection +1, cape de résistance +2, bracelets d'armure +3, potion d'espoir, 4 bouteilles de liqueur, 10 carreaux.

MOINE TATOUÉ

Certains ordres monastiques confèrent à leurs membres des pouvoirs surnaturels ou magiques en leur dessinant sur la peau des tatouages magiques. Ces moines tatoués se rasent le crâne, parlent de manière énigmatique et par aphorismes. Ils sont souvent sur les routes afin de servir leur quête de la voie de l'illumination en affrontant et en vainquant les tentations temporelles.

La grande majorité des moines tatoués commencent leur carrière comme moines. Un petit nombre de guerriers, druides ou même prêtres choisissent cette classe de prestige. Ils sont le plus souvent originaires de régions sauvages ou rurales, et les individus plus « civilisés » doivent obtenir les faveurs de l'ordre avant de le rejoindre.

Les moines tatoués se divisent en moines matérialistes — qui pensent que les tentations ne peuvent être surmontées qu'en les affrontant directement — et les ascètes qui ne quittent leurs retraites montagneuses que très rarement. Les personnages moines tatoués font normalement partie du premier groupe, mais les PNJ de cette classe se retrouvent dans les deux catégories. Un PNJ moine tatoué peut être un philosophe ou un mystique qui aide les autres à trouver les réponses aux questions ésotériques qu'il se pose et à résoudre des problèmes inhabituels.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir moine tatoué, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- **Alignement :** doit être loyal.
- **Bonus de base à l'attaque :** +3.
- **Compétences :** degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).
- **Dons :** Endurance, Science de la lutte, Science du combat à mains nues.

Compétences de classe

Les compétences du moine tatoué (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Int), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

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

TABLE 2-28 : LE MOINE TATOUÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de moine, tatouage
2	+1	+3	+3	+3	—
3	+2	+3	+3	+3	Tatouage
4	+3	+4	+4	+4	—
5	+3	+4	+4	+4	Tatouage
6	+4	+5	+5	+5	—
7	+5	+5	+5	+5	Tatouage
8	+6	+6	+6	+6	—
9	+6	+6	+6	+6	Tatouage
10	+7	+7	+7	+7	—

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de moine tatoué :

Armes et armures. Un moine tatoué ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Aptitudes de moine. Les niveaux de moine tatoué comptent comme des niveaux de moine pour déterminer ses aptitudes de classe de dégâts à mains nues, de bonus à la CA et de déplacement accéléré.

Tatouage (Sur ou Mag). Les moines tatoués tirent leurs pouvoirs des tatouages qui finissent par leur recouvrir le corps. Un moine tatoué obtient un tatouage au niveau 1 et un autre à chaque niveau impair. Il peut choisir parmi les tatouages décrits ci-dessous. Notez qu'il est exigé un niveau de classe minimum pour trois d'entre eux (mille-pattes, croissant de lune et phénix).

Tous les tatouages sont similaires à des objets magiques et confèrent des pouvoirs surnaturels (à l'exception du croissant de lune, qui est un pouvoir magique). Un moine tatoué placé dans un *champ d'antimagie* perd tous les bénéfices de ses tatouages. Les effets d'un tatouage qui ne sont pas continus doivent être activés par une action de mouvement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Araignée. Pour utiliser ce tatouage, le personnage doit posséder le don Coup étourdissant. À la place d'une attaque étourdissante, le personnage peut inoculer un poison de contact avec ses attaques à mains nues. Le DD du jet de sauvegarde contre le poison est de 10 + le niveau de classe du moine tatoué + le modificateur de Constitution du moine tatoué. Les effets initiaux et secondaires du poison sont un affaiblissement temporaire de 2 points de Constitution. Chaque utilisation de ce tatouage dépense une attaque de coup étourdissant quotidienne du personnage.

Bambou. Le personnage peut activer ce tatouage une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède pour obtenir un bonus d'altération à la Constitution égal à son nombre de tatouages (quelconques) pendant un round par niveau de classe.

Caméléon. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour générer un effet similaire au sort *modification d'apparence* pendant une heure par niveau de classe.

Campanule. Le personnage peut activer ce tatouage une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède pour appliquer son modificateur de Charisme à l'une de ses valeurs de caractéristique (y compris le Charisme) pendant un round par niveau de classe.

Chauve-souris. Le personnage peut activer ce tatouage une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède pour obtenir un bonus d'altération à la Dextérité égal à son nombre de tatouages (quelconques) pendant un round par niveau de classe.

Chrysanthème. Grâce à ce tatouage, le personnage regagne un nombre de points de vie égal à son niveau pour chaque heure qu'il passe exposé au soleil. (Un effet de *lumière du jour* n'est pas suffisant pour activer cette guérison accélérée ; il faut une lumière naturelle.)

Crabe. Ce tatouage confère une réduction des dégâts de 2/magie. La valeur de cette réduction augmente de 2 pour chaque autre tatouage (quelconque) que possède le personnage.

Croissant de lune (Mag). Une fois par jour, le personnage peut activer ce tatouage pour passer dans l'éther comme s'il utilisait le sort *forme éthérée*. Un moine tatoué doit être au moins de niveau 9 pour obtenir ce tatouage.

Dragon. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour cracher le feu comme s'il utilisait l'objet magique d'*élixir de souffle enflammé* (voir la page 246 du Guide du Maître).

Faucon. Grâce à ce tatouage, le personnage est immunisé contre la terreur (magique ou non). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur égal au bonus de Charisme du moine tatoué plus le nombre de tatouage (quelconques) qu'il possède.

Grue. Un personnage possédant ce tatouage développe progressivement une immunité contre la décomposition corporelle. Lorsqu'il obtient le tatouage, il devient immunisé contre les maladies non magiques. Lorsqu'il obtient son tatouage suivant (quel qu'il soit), il devient également immunisé contre les poisons. Avec le tatouage suivant, il n'accumule plus de malus dus à l'âge et n'est plus sensible au vieillissement magique. (Les malus dus à l'âge déjà acquis restent en place.) Les bonus dus à l'âge continuent à s'accumuler et le moine tatoué meurt de vieillesse lorsque son heure arrive.

Guêpe. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour bénéficier d'un effet similaire à *rapidité* sur lui-même pendant un round par niveau de classe.

Libellule. Une fois par jour, le personnage peut activer ce tatouage pour obtenir un bonus d'esquive à la CA égal au nombre de tatouages (quelconques) qu'il possède pendant un round par niveau de classe.

Licorne. Grâce à ce tatouage, le personnage peut faire appel au pouvoir de la chance une fois par jour. Cela autorise le personnage à relancer un d20 qu'il vient de lancer. Il doit alors accepter le nouveau résultat, même s'il est inférieur au précédent. Il doit déclarer son intention d'utiliser ce pouvoir avant que les résultats de son jet ne soient déterminés.

Lion. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour châtier l'un de ses

adversaires par une unique attaque de corps à corps qui bénéficie d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque et d'un bonus sur le jet de dégâts égal à son niveau de classe. Le moine tatoué doit déclarer son intention d'activer ce pouvoir avant d'effectuer son jet d'attaque. En cas d'échec, la tentative est tout de même décomptée du quota du personnage.

Marante. En activant ce tatouage, le personnage peut soigner une créature qu'il touche (autre que lui-même). Il peut ainsi guérir chaque jour un nombre de points de dégâts égal à son bonus de Sagesse multiplié par son niveau de classe, éventuellement en plusieurs fois.

Masque blanc. Grâce à ce tatouage, le personnage est immunisé contre la *détection des pensées*, la *détection du mensonge* et les tentatives magiques pour détecter son alignement. Il obtient un bonus de +10 sur tous les jets de Bluff.

Mille-pattes. Une fois par semaine, le personnage peut activer ce tatouage pour générer un effet similaire au sort *traversée des ombres*. Ce pouvoir lui permet de franchir de longues distances, mais il doit achever son voyage sur le plan Matériel. Un moine tatoué doit être au moins de niveau 5 pour obtenir ce tatouage.

Montagne. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour être aussi solide et inamovible qu'une montagne pendant un round par niveau de classe. (Le personnage peut arrêter le pouvoir prématurément par une action libre.) Il ne peut plus se déplacer et subit un malus de -20 sur les tests de compétence liés à la Dextérité, mais est aussi immunisé contre les bousculades et les crocs-en-jambe. Il obtient un bonus de +4 en Constitution et en Sagesse. (L'augmentation de Constitution s'accompagne normalement d'un gain de 2 points de vie par dé de vie, mais ces points supplémentaires sont perdus dès que le pouvoir arrive à son terme. Ils ne sont pas perdus en premier, contrairement aux points de vie temporaires.)

Océan. Grâce à ce tatouage, le personnage n'a plus besoin de manger, de boire ou de dormir.

Papillon. Le personnage peut activer ce tatouage une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède pour obtenir un bonus d'altération à la Sagesse égal à son nombre de tatouages (quelconques) pendant un round par niveau de classe.

Phénix. Grâce à ce tatouage, le personnage bénéficie d'une résistance à la magie de 15 + son niveau de classe. Un moine tatoué doit être au moins de niveau 7 pour obtenir ce tatouage.

Pin. Grâce à ce tatouage, le personnage obtient les avantages du don Dur à cuire.

Pleine lune. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour en appeler à la puissance de la lune et obtenir un bonus de chance de +2 sur un unique jet d'attaque, test de compétence ou de caractéristique. Ce pouvoir n'est pas utilisable pendant les heures du jour.

Rossignol. En activant ce tatouage, le personnage peut soigner une créature qu'il touche (y compris lui-même). Il peut ainsi



Un moine tatoué

guérir chaque jour un nombre de points de dégâts égal à deux fois son niveau de classe, éventuellement en plusieurs fois.

Scorpion. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour obliger un adversaire qui l'attaque à appliquer son modificateur de caractéristique le plus bas à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité sur un jet d'attaque. Le personnage peut activer ce pouvoir pendant le tour de jeu de son adversaire, mais il doit le faire avant que le succès ou l'échec de l'attaque ne soit déterminé. Le moine tatoué ne peut affecter qu'une attaque dont il est conscient et s'il n'est pas pris au dépourvu.

Singe. Grâce à ce tatouage, le personnage obtient un bonus d'aptitude sur les tests d'Acrobaties, de Crochetage, de Déplacement silencieux, de Discrétion, d'Équilibre, d'Escalade et d'Évasion égal au nombre de tatouages (quelconques) qu'il possède.

Soleil. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour en appeler à la puissance du soleil et obtenir un bonus de chance de +2 sur un unique jet d'attaque, test de compétence ou de caractéristique. Ce pouvoir n'est utilisable que pendant les heures du jour.

Tigre. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour combattre à mains nues avec un bonus de +1 sur tous les jets d'attaque et de +1d6 sur tous les jets de dégâts pendant un round par niveau de classe.

Tortue. Une fois par jour par tatouage (quelconque) qu'il possède, le personnage peut activer ce tatouage pour effectuer un unique jet d'une compétence dont il possède un degré de maîtrise nul comme s'il possédait un degré de maîtrise égal à son niveau de classe. Par exemple, un moine tatoué de niveau 4 ayant deux tatouages peut effectuer jusqu'à deux tests d'Utilisation d'objets magiques comme s'il avait un degré de maîtrise de 4 dans cette compétence (en appliquant normalement son modificateur de Charisme).

Note sur le multiclassage. Un moine peut prendre des niveaux de moine tatoué sans que cela interrompe sa carrière première.

Exemple de moine tatoué

Akulya. Humain (m), moine 5/moine tatoué 7 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 plus 7d8+7 ; pv 66 ; Init +4 ; VD 21 m ; CA 21, contact 19, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +8 ; Lutte +15 ; Att attaques à mains nues (+12 corps à corps, 2d8+3) ; Out attaques à mains nues (+12/+7 corps à corps ou +11/+11/+6, 2d8+3) ; AS déluge de coups, frappe ki (magie) ; Part chute ralentie (6 m), esquive totale, pureté physique, sérénité, tatouage de crabe, tatouage de faucon, tatouage de lion, tatouage de phénix ; AL LN ; JS Réf +13, Vig +10, Vol +11 ; For 16, Dex 18, Con 12, Int 8, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +21, Connaissances (religion) +15, Détection +4, Perception auditive +2, Saut +36 ; Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaque éclair,

Attaques réflexes^S, Coup étourdissant^S, Endurance, Esquive, Science de la lutte^S, Souplesse du serpent.

Déluge de coups (Ext). Lors d'une action d'attaque à outrance, Akulya peut porter une attaque supplémentaire à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) avec son bonus à l'attaque maximal mais toutes ses attaques du round subissent alors un malus de -1 chacune (y compris les attaques d'opportunité portées plus tard dans le même round). S'il tient un kama un nunchaku ou un siangham, Akulya peut porter l'attaque supplémentaire avec cette arme ou à mains nues. S'il tient deux de ces armes, il en utilise une pour ses attaques principales et l'autre pour l'attaque supplémentaire. Dans tous les cas, le bonus de Force aux dégâts de l'arme non-directrice n'est pas réduit.

Frappe ki (Sur). Les attaques à mains nues d'Akulya ignorent la réduction des dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques.

Chute ralentie (Ext). Tant qu'il se trouve à portée de bras d'une paroi, Akulya peut ralentir ses chutes, ce qui réduit la hauteur effective de chute de 6 mètres.

Esquive totale (Ext). Si Akulya est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Pureté physique (Ext). Akulya est immunisé contre toutes les maladies, à l'exception des maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Sérénité (Ext). Bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'enchantement.

Tatouage de crabe (Sur). Ce tatouage confère à Akulya une réduction des dégâts de 8/magie.

Tatouage de faucon (Sur). Grâce à ce tatouage, le personnage est immunisé contre la peur (magique ou non). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Tatouage de lion (Sur). Quatre fois par jour, Akulya peut châtier l'un de ses adversaires avec un bonus +4 sur un jet d'attaque et de +7 sur le jet de dégâts.

Tatouage de phénix (Sur). Grâce à ce tatouage, le personnage bénéficie d'une résistance à la magie de 22.

Possessions. Ceinture de moine, serre-tête de lumière destructrice, bracelets d'armure +2, gantelets d'ogre +2, nunchaku de maître.

MOUCHARD MENTAL

Pour vaincre son adversaire, il faut anticiper tous ses mouvements. Cela ne pose aucun problème à un mouchard mental, qui a accès à la moindre des pensées de ses ennemis. Il peut ainsi lire dans leur esprit l'action qu'ils sont en train de préparer, une fraction de seconde avant même qu'ils ne commencent à bouger. Avec plus d'entraînement, il peut arriver à lire plus profondément dans les esprits pour y trouver une faiblesse à exploiter.

Puisque cette classe fait un usage intensif du pouvoir de *détection de pensées*, elle attire principalement des créatures qui le possèdent en tant que pouvoir magique ou surnaturel utilisable à volonté, parmi lesquels les couatls, les succubes, les

TABLE 2-29 : LE MOUCHARD MENTAL

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Anticipation, sphère de détection de pensées, télépathie de combat
2	+2	+0	+0	+3	Sondage mental accéléré
3	+3	+1	+1	+3	Pensées de surface multiples (2)
4	+4	+1	+1	+4	Sondage mental instantané
5	+5	+1	+1	+4	Pensées de surface multiples (4)

doppelgangers, les ghaeles, les myrmarchs, les léonals, les flagelleurs mentaux, les nagas ténébreux, les rakshasas ou les slaads verts. Les lanceurs de sorts peuvent prendre quelques niveaux de mouchard mental s'ils estiment pouvoir lancer assez souvent le sort, ou s'ils ont accès à un *heau* de télépathie pour profiter des avantages offerts par la classe.

Les mouchards mentaux les plus courants sont des doppelgangers ou des flagelleurs mentaux d'élite. On murmure qu'il existe un ordre secret de mouchards mentaux couatls qui parcourent les plans en pourchassant le Mal partout où il se terre.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir mouchard mental, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +3.

Compétence : degré de maîtrise de 8 en Concentration.

Sorts : faculté de lancer le sort *détection de pensées* ou accès à un pouvoir magique équivalent.

Compétences de classe

Les compétences du mouchard mental (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau :

2+ modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de mouchard mental :

Armes et armures. Un mouchard mental ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Anticipation (Sur). Puisqu'il lit les pensées de ses ennemis, un mouchard mental sait exactement où placer sa garde et comment esquiver les attaques avant même de les percevoir. De plus, il peut détecter les points faibles dans la défense de son adversaire en observant ses pensées.

Contre un adversaire dont il peut lire les pensées de surface (c'est-à-dire après 3 rounds d'observation et si la cible rate son jet de sauvegarde), le mouchard mental bénéficie d'un bonus d'intuition à la CA et sur ses jets d'attaque égal à son niveau de classe, dans la limite de son bonus de Charisme. Le personnage perd les avantages de l'anticipation s'il est pris au dépourvu ou privé de son bonus de Dextérité à la CA.

Télépathie de combat (Sur). En lisant les pensées de surface d'un adversaire, un mouchard mental peut anticiper ses moindres mouvements. S'il réussit un test de Concentration (DD 10 + dégâts subis dans le round précédent), il peut maintenir sa concentration sur *détection de pensées* par une action libre. Si le personnage lance un sort ou utilise un autre pouvoir magique, la *détection de pensées* cesse immédiatement.

Sphère de détection de la pensée (Sur). Un mouchard mental peut étendre la zone d'effet de son sort ou pouvoir de *détection de pensées* en une sphère centrée sur lui plutôt qu'un cône. Le rayon de la sphère est égal à la longueur du cône.

Sondage mental accéléré (Sur). Un mouchard mental de niveau 2 a acquis une grande maîtrise de la lecture d'esprit. Il détecte la présence ou l'absence de pensées et la valeur d'Intelligence de chaque être pensant de la zone dès le premier round d'observation. Lors du round suivant, il peut lire les pensées de surface des esprits de la zone.

Pensées de surface multiples (Sur). Un mouchard mental de niveau 3 peut détecter simultanément les pensées de surface de deux créatures (à condition qu'elles ratent toutes les deux leur jet de sauvegarde). Cela lui permet d'obtenir ses bonus d'anticipation contre chacune d'elles. Une fois par round, par une action libre, il peut choisir de nouveaux esprits à espionner. Au niveau 5, le mouchard mental peut lire les pensées de surface de 4 créatures simultanément.

Sondage mental instantané (Sur). Un mouchard mental de niveau 4 pénètre les esprits de ses ennemis en un éclair. Il obtient les informations fournies par *détection de la pensée* (présence ou absence d'esprits, valeur d'Intelligence et pensées de surface) dans le round où il lance son sort ou active son pouvoir (à condition bien sûr que la cible rate son jet de sauvegarde).

Exemple de mouchard mental

Sanjakilar. Doppelganger (f), ensorceleur 3/mouchard mental 5 ; FP 11 ;

humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M ; DV 4d8+8 plus 3d4+6 plus 5d8+10 ; pv 72 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +11 ; Lutte +14 ;

Att *épée longue* +1 (+16 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; Out *épée longue* +1 (+16/+11/+6 corps à corps, 1d6+4/19-20) ; ou *épée longue* +1 (+14/+9/+4 corps à corps, 1d6+4/19-20) et *épée longue* +1 (+14 corps à corps, 1d6+2/19-20) ;

AS *détection de pensées* ; Part *change-forme*, immunité contre les effets de charme et de sommeil, télépathie de combat ; AL N ; JS Réf +8, Vig +5, Vol +12 ; For 16, Dex 15, Con 14, Int 13, Sag 12, Cha 18.

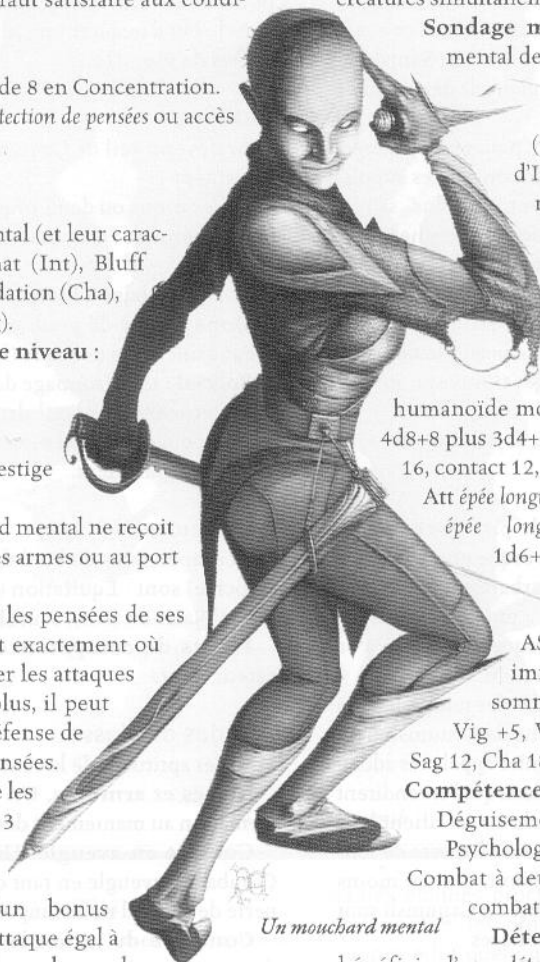
Compétences et dons. Bluff +20, Concentration +17, Déguisement +13*, Diplomatie +8, Intimidation +6, Psychologie +11 ; Arme de prédilection (*épée courte*), Combat à deux armes, Expertise du combat, Magie de combat, Science de la feinte.

Détection de pensées (Sur). Sanjakilar bénéficie d'une *détection de pensées* continue (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté DD 16 pour annuler). Elle peut réprimer ou réactiver ce pouvoir par une action libre.

Anticipation (Sur). Contre un adversaire dont elle peut lire les pensées de surface, Sanjakilar bénéficie d'un bonus d'intuition de +4 à la CA et sur ses jets d'attaque.

Change-forme (Sur). Par une action simple, Sanjakilar peut prendre n'importe quelle forme humanoïde de taille P ou M ou retrouver sa forme première. Ce changement ne peut être dissipé, mais Shanjakilar reprend son apparence naturelle si elle est tuée. Un sort ou pouvoir de *vision réelle* révèle sa véritable nature.

Pensées de surface multiples (Sur). Shanjakilar peut détecter simultanément les pensées de surface de quatre créatures (à condition qu'elles ratent toutes leurs jets de sauve-



Un mouchard mental

garde). Cela lui permet d'obtenir ses bonus d'anticipation contre chacune d'elles. Une fois par round, par une action libre, elle peut choisir de nouveaux esprits à espionner.

Sondage mental instantané (Sur). Shanjakilar obtient les informations fournies par *détection de la pensée* (présence ou absence d'esprits, valeur d'Intelligence et pensées de surface) dans le round où elle active son pouvoir (à condition bien sûr que la cible rate son jet de sauvegarde).

Sphère de détection de la pensée (Sur). Sanjakilar peut utiliser sa *détection de pensées* dans une sphère de 18 mètres de rayon centrée sur elle.

Télépathie de combat (Sur). En lisant les pensées de surface d'un adversaire, Sanjakilar peut anticiper ses moindres mouvements. Si elle réussit un test de Concentration (DD 10 + dégâts subis dans le round précédent), elle peut maintenir sa concentration sur *détection de pensées* par une action libre. Si Sanjakilar lance un sort ou utilise un autre pouvoir magique, la détection de pensées cesse immédiatement.

Compétences. * Quand elle se sert de son pouvoir de changement de forme, Sanjakilar bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. De plus, si elle parvient à lire les pensées de la personne qu'elle cherche à abuser, elle bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

Sorts d'ensorceleur connus (peut lancer 6/6 ; DD de sauvegarde 14 + niveau de sort). Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, message* ; 1^{er} niveau : *armure de mage, repli expéditif, projectile magique*.

Possessions. Deux épées courtes +1, anneau de feuille morte.

ŒIL DE GRUUMSH

La plupart des gens pensent qu'ils ont vu le pire de ce que les orques peuvent produire lorsqu'un barbare orque enragé dévale une colline. Du moins, jusqu'à ce qu'un barbare orque borgne enragé dévale une colline. Cette créature a en effet toutes les chances d'être un œil de Gruumsh, un orque si dévoué à sa divinité maléfique qu'il s'est défiguré en son nom.

Durant une bataille épique disputée à l'aube des temps, le dieu elfe Corellon Larethian fit sauter l'œil gauche de Gruumsh d'un coup d'épée. Plein de rage et de haine, ce dernier appela ses adorateurs les plus fidèles à le servir à son image. Ceux qui l'entendirent sont connus sous le nom d'yeux de Gruumsh. Ils sacrifient leur œil droit plutôt que le gauche par symétrie avec la perte de leur dieu. Ils peuvent ainsi voir ce qu'il ne peut voir, tout au moins symboliquement. Ces martyrs vivants à la cause de Gruumsh sont parmi les orques et les demi-orques les plus coriaces.

L'œil de Gruumsh est une classe de prestige au sens premier du terme, car tous les orques respectent ces fidèles serviteurs de leur dieu tutélaire. Pour devenir un œil de Gruumsh, le candidat

doit tout d'abord savoir manier la hache double orque et ne s'encombrer d'aucun code moral qui puisse entrer en conflit avec la volonté de Gruumsh. Il lui faut ensuite accomplir un rituel douloureux et sanglant au cours duquel il s'arrache l'œil droit. S'il émet la moindre plainte pendant ce processus, il devra à tout jamais abandonner l'espoir de devenir un œil de Gruumsh.

Les barbares tirent le plus grand profit de cette classe de prestige car elle encourage le combat en rage de berserker. Il arrive aussi à des guerriers, prêtres, rôdeurs et roublards d'entendre l'appel de Gruumsh. Les orques et demi-orques sont les candidats les plus fréquents au titre d'œil de Gruumsh. Certaines tribus d'orques laissent pourtant entendre que des barbares d'autres races auraient choisi cette voie. Bien sûr, ce pourrait fort bien n'être qu'une légende, colportée uniquement dans le but d'inspirer une jalousie extrême aux jeunes orques.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir œil de Gruumsh, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : orque ou demi-orque.

Alignement : chaotique mauvais, chaotique neutre ou neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dons : Arme de prédilection (hache double orque), Maniement d'une arme exotique (hache double orque).

Spécial : le personnage doit être un adorateur de Gruumsh et doit s'être arraché l'œil droit au cours d'un rituel particulier. Aucun pouvoir spécial de cette classe ne fonctionne s'il recouvre la vue intégralement.

Compétences de classe

Les compétences de l'œil de Gruumsh (et leur caractéristique associée) sont : Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'œil de Gruumsh :

Armes et armures. Un œil de Gruumsh ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Combat en aveugle. Un œil de Gruumsh obtient le don Combat en aveugle en tant que don supplémentaire. De plus, la perte de son œil ne lui impose aucun désavantage particulier.

Conduite de la horde (Ext). Un œil de Gruumsh peut donner des ordres à n'importe quels orques ou demi-orques s'ils ne sont pas d'alignement bon, qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins de lui et que leur nombre de dés de vie est inférieur à son

TABLE 2-30 : L'ŒIL DE GRUUMSH

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Combat en aveugle, conduite de la horde, rage de berserker
2	+2	+0	+3	+0	Frappe aveugle
3	+3	+1	+3	+1	Scarification rituelle (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Crachat aveuglant (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Vision aveugle (1,50 m)
6	+6	+2	+5	+2	Scarification rituelle (+2)
7	+7	+2	+5	+2	Crachat aveuglant (4/jour)
8	+8	+2	+6	+2	Vision aveugle (3 m)
9	+9	+3	+6	+3	Scarification rituelle (+3)
10	+10	+3	+7	+3	Vision de Gruumsh

niveau global. Un orque (ou un demi-orque) qui suit les ordres d'un œil de Gruumsh obtient un bonus de moral de +2 sur les jets de Volonté. S'il décide d'aller à l'encontre des ordres reçus, il perd immédiatement ce bonus.

Rage de berserker (Ext). Un œil de Gruumsh peut entrer en rage de berserker au même titre qu'un barbare, avec tous ses avantages et inconvénients (voir la page 25 du *Manuel des Joueurs*). Les niveaux d'œil de Gruumsh se cumulent avec d'éventuels niveaux de barbare pour déterminer le nombre de rages possibles par jour. Il faut prendre la somme des niveaux des deux classes et consulter la Table 3-3 : le barbare du *Manuel des Joueurs*. Par exemple, un barbare de niveau 6/œil de Gruumsh de niveau 2 peut entrer en rage 3 fois par jour (soit autant qu'un barbare de niveau 8), alors qu'un guerrier de niveau 6/œil de Gruumsh de niveau 4 peut entrer en rage 2 fois par jour (soit autant qu'un barbare de niveau 4).

Frappe aveugle (Ext). À partir du niveau 2, la rage d'un œil de Gruumsh décuple ses forces. Il obtient un bonus supplémentaire de +4 en Force pendant une rage de berserker, mais en contrepartie son malus à la CA passe de -2 à -4.

Scarification rituelle (Ext). Par de fréquentes défigurations, un œil de Gruumsh de niveau 3 obtient un bonus d'armure naturelle de +1 (ou ajoute +1 à un bonus

existant). Ce bonus passe à +2 tous les 3 niveaux suivants (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9).

Crachat aveuglant (Ext). Deux fois par jour, un œil de Gruumsh de niveau 4 peut envoyer un crachat aveuglant constitué de ses sucs gastriques dans les yeux d'un adversaire situé à 6 mètres ou moins de lui. S'il réussit une attaque de contact à distance (avec un malus de -4) et que la cible rate un jet de Réflexes (de DD 10 + le niveau de classe de l'œil de Gruumsh + le modificateur de Con de l'œil de Gruumsh), alors elle est aveuglée jusqu'à ce qu'elle puisse se rincer les yeux. Cette attaque est sans effet sur les créatures dénuées d'yeux ou dont la perception ne passe pas par les yeux.

Un œil de Gruumsh obtient deux autres utilisations quotidiennes de ce pouvoir au niveau 7.

Vision aveugle (Ext). Un œil de Gruumsh de niveau 5 obtient la vision aveugle sur 1,50 mètre (voir la page 317 du *Manuel des Joueurs*). La portée de cette vision passe à 3 mètres au niveau 8.

Vision de Gruumsh (Ext). Au niveau 10, un œil de Gruumsh voit le moment de sa propre mort à travers son œil manquant. Cette prémonition lui donne un bonus au moral de +2 sur tous les jets de sauvegarde et à la classe d'armure. De plus, il ne tombe plus inconscient en dessous de 0 point de vie (par contre, il



Un œil de Gruumsh

ORGANISATION : LES YEUX DE GRUUMSH

« Le cycle du peuple de mon père est simple. Vous tuez, vous apprenez à tuer, vous tuez encore. Brisez le cercle et vous êtes mort. »

— Krusk

Bien que les yeux de Gruumsh soient admirés des orques pour leur caractère visionnaire, ils ne sont généralement pas bien placés pour penser au nom de toute une tribu, même s'ils en assument souvent la direction assez tôt dans leur carrière. Ils s'appuient donc sur les conseils éclairés d'un prêtre de Gruumsh. Pour éviter toute confusion chez les fidèles sur les responsabilités respectives de l'œil de Gruumsh et du prêtre, ils prônent tous les deux la guerre contre les autres races à chaque fois qu'ils le peuvent.

Les yeux de Gruumsh ayant pour but de venger leur dieu de l'insulte faite par Corellon Larethian, ils sont obsédés par la destruction des elfes et attaquent constamment les commu-

nautés elfiques proches ou lointaines. Galvanisés par la rage de leur chef, les orques se jettent alors aveuglément sur les troupes elfes quel que soit le rapport de force.

Il est assez difficile pour plusieurs yeux de Gruumsh de travailler de concert. Chacun d'entre eux a en effet une vision toute personnelle de la meilleure façon de servir Gruumsh. Une fois tous les vingt ou trente ans, plusieurs yeux de Gruumsh ont simultanément la même idée : une croisade ! Après tout, une campagne impliquant des centaines de tribus orques, sous le commandement d'une douzaine d'yeux de Gruumsh, ne peut qu'inspirer la jeune génération au service de leur dieu. Lorsque cela arrive, les yeux de Gruumsh se rencontrent et déclarent une trêve entre les tribus rivales. Ils ferment tous au même moment leur œil gauche, ce qui signifie symboliquement qu'ils ne voient plus les différends qui peuvent les opposer. Leur armée se met alors en marche pour éradiquer tous ceux qui ne sont pas de leur race.

meurt normalement à -10 points de vie). Que la vision soit juste ou non est sans importance — le personnage y croit.

Exemple d'œil de Gruumsh

Bara-Katal. Demi-orque (m), barbare 6/œil de Gruumsh 4 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 6d12+12 plus 4d12+8 ; pv 85 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 20, contact 12, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +10 ; Lutte +14 ; Att *hache double orque +1 acérée* (+16 corps à corps, 1d8+7/19-20/x3) ou *arc long composite +1* [bonus de For max +4] (+13 distance, 1d8+5/x3) ; Out *hache double orque +1 acérée* (+16/+11 corps à corps, 1d8+7/19-20/x3) ; *hache double orque +1 acérée* (+14/+9 corps à corps, 1d8+7/19-20/x3) et *hache double orque +1* (+14 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou *arc long composite +1* [bonus de For max +4] (+13/+8 distance, 1d8+5/x3) ; AS crachat aveuglant (2/jour) ; Part conduite de la horde, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, frappe aveugle, rage de berserker (3/jour), scarification rituelle, sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +4 ; For 18, Dex 15, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons. Intimidation +7, Natation +7, Saut +18 ; Arme de prédilection (*hache double orque*), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Combat en aveugle^S, Maniement d'une arme exotique (*hache double orque*).

Crachat aveuglant (Ext). Attaque de contact à distance (bonus de +7), portée 6 m. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 18 si Bara-Katal est en rage, DD 16 sinon) ou être aveuglé jusqu'à se qu'il se rince.

Conduite de la horde (Ext). Bara-Katal confère un bonus de moral de +2 sur les jets de sauvegarde aux orques et demi-orques d'un autre alignement que bon dans un rayon de 9 mètres et qui ont moins de 10 DV, à condition qu'ils suivent ses ordres.

Esquive instinctive (Ext). Bara-Katal ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Bara-Katal ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 10 ou plus.

Frappe aveugle (Ext). Bara-Katal obtient un bonus supplémentaire de +4 en Force pendant une rage, mais il subit aussi un malus de -4 à la CA au lieu de -2.

Rage de berserker (Ext). For +8, Con +4, jet de Volonté +2, CA -4 pendant 7 rounds. L'aptitude de classe de frappe aveugle confère (voir ci-dessus) un bonus supplémentaire de +4 en Force mais impose un malus supplémentaire de -2 en CA.

Scarification rituelle (Ext). Bara-Katal possède un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.

Sens des pièges (Ext). Bara-Katal bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Possessions. *Hache double orque +1 acérée* +1, *cuirasse* +2, *arc long composite +1* [bonus de For max +4], 20 flèches.

POURFENDEUR DE MAGES

Le but des pourfendeurs de mages est simple : tuer tous les pratiquants de la magie divine ou profane qui croisent leur chemin. Les membres de cette classe pensent que les mortels sont trop irresponsables pour utiliser à bon escient le pouvoir de la magie, et que tous

ceux qui essaient doivent être tués avant qu'ils ne provoquent le malheur autour d'eux, sciemment ou pas. Il arrive que des lanceurs de sorts rejoignent cette cause, auquel cas ils peuvent toujours utiliser leurs sorts mais doivent principalement se reposer sur leur habileté au combat et leurs résistances pour vaincre leurs ennemis.

On ne peut devenir pourfendeur de mages qu'au prix d'un entraînement long et difficile. Chacun des exercices qu'ils pratiquent à longueur de temps visent à canaliser la colère qu'ils ressentent envers les mages en une force utilisable en combat. Un lien étrange se crée entre un pourfendeur de mages et son arme de prédilection, qui devient l'instrument de sa vengeance.

Cette classe de prestige est idéale pour les individus qui ont été les victimes de lanceurs de sorts et qui cherchent à obtenir les pouvoirs nécessaires pour les vaincre. La plupart d'entre eux sont des guerriers, bien qu'on trouve aussi un bon nombre de barbares et de rôdeurs, ainsi que quelques moines et roublards. Les bardes et les paladins partagent rarement les préoccupations de la classe, tandis que les druides, ensorceleurs, magiciens et prêtres (les cibles privilégiées des pourfendeurs de mages) ne peuvent être acceptés que s'ils reconnaissent leurs erreurs passées.

Les PNJ pourfendeurs de mages fondent rarement des groupes organisés, car ils ont appris à leurs dépens que de telles réunions attirent les frappes préventives des mages des environs. Ils préfèrent donc se réunir régulièrement, mais discrètement, pour échanger leurs dernières informations sur les cibles de leurs actions futures. Le reste du temps, les pourfendeurs de mages agissent seuls, à la recherche de leur prochaine proie. Étant donné le secret qui entoure cette classe, il n'est possible d'y entrer qu'en étant entraîné par un pourfendeur disposé à révéler ses secrets.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir pourfendeur de mages, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétence : degré de maîtrise de 3 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères).

Dons : Arme de prédilection (n'importe quelle arme), Science de l'initiative.

Compétences de classe

Les compétences du pourfendeur de mages (et leur caractéristique associée) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (mystères) (Int), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

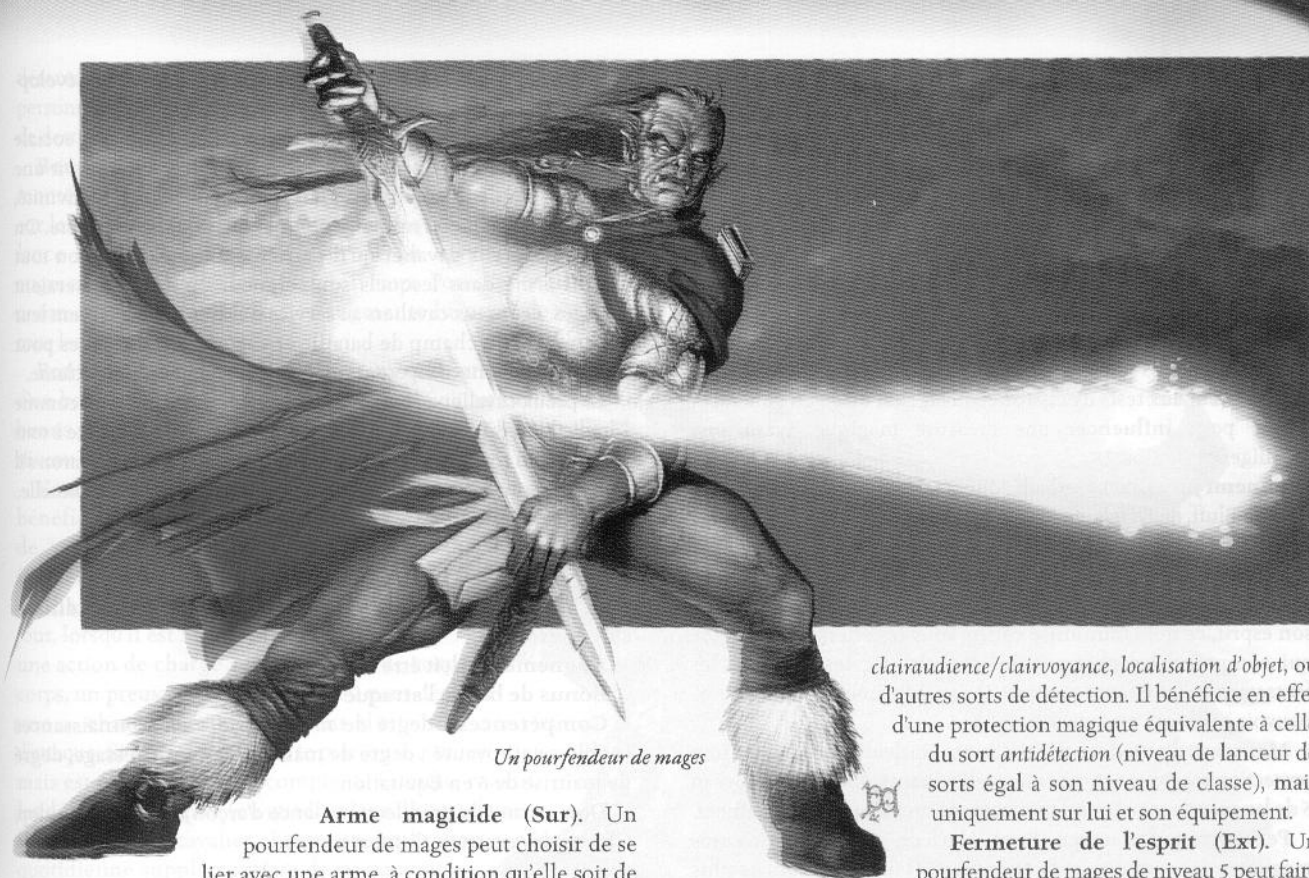
Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de pourfendeur de mages :

Armes et armures. Un pourfendeur de mages est formé au maniement de toutes les armes courantes, de toutes les armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois), ainsi qu'au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

TABLE 2-31 : LE POURFENDEUR DE MAGES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	Arme magique, défense contre la magie (+1)
2	+2	+0	+0	+3	Frappe vicieuse, protection de la haine (1/jour)
3	+3	+1	+1	+3	Défense contre la magie (+2), perception des auras
4	+4	+1	+1	+4	Manteau d'antidétection, protection de la haine (2/jour)
5	+5	+1	+1	+4	Défense contre la magie (+3), fermeture de l'esprit



Un pourfendeur de mages

Arme magicide (Sur). Un pourfendeur de mages peut choisir de se lier avec une arme, à condition qu'elle soit de qualité supérieure (de maître) et qu'il possède le don Arme de prédilection correspondant. L'arme bénéficie alors de la force de la haine de son porteur envers les pratiquants de la magie. Elle inflige alors 1d6 points de dégâts supplémentaires aux lanceurs de sorts et aux créatures possédant des pouvoirs magiques. Si cette arme est perdue ou détruite, le personnage peut se lier avec une autre arme (dans les mêmes conditions). Il doit cependant passer un jour par niveau global à s'entraîner avec cette arme avant de bénéficier du bonus (il dispose alors de peu de temps pour le reste et ne peut par exemple pas partir à l'aventure).

Défense contre la magie (Ext). L'entraînement constant du pourfendeur de mages contre la magie de tous types se manifeste par un bonus de +1 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques^S. Ce bonus augmente de +1 à chaque niveau impair.

Protection de la haine (Sur). Une fois par jour et par une action libre, un pourfendeur de mages de niveau 2 peut renvoyer un sort ou un pouvoir magique dont il est la cible vers son lanceur. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort *renvoi de sorts* (niveau de lanceur de sorts égal à 5 + le niveau de classe du pourfendeur de mages). Il peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour à partir du niveau 4.

Frappe vicieuse (Ext). Un pourfendeur de mages de niveau 2 qui prépare une action pour distraire l'incantation d'un lanceur de sorts inflige des dégâts doublés si l'attaque réussit.

Perception des auras (Sur). Un pourfendeur de mages de niveau 3 peut voir les auras magiques dans un rayon de 18 mètres. Ce pouvoir est par ailleurs similaire au sort *détection de la magie*, si ce n'est que le personnage n'obtient jamais plus d'informations que le nombre d'auras présentes.

Manteau d'antidétection (Sur). Un pourfendeur de mages de niveau 4 (et tout l'équipement qu'il porte ou tient en main) est difficile à localiser à l'aide de divinations telles que

clairaudience/clairvoyance, *localisation d'objet*, ou d'autres sorts de détection. Il bénéficie en effet d'une protection magique équivalente à celle du sort *antidétection* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe), mais uniquement sur lui et son équipement.

Fermeture de l'esprit (Ext). Un pourfendeur de mages de niveau 5 peut faire le vide dans son esprit, ce qui l'immunise contre tous les effets mentaux (ce qui comprend les charmes, les coercitions, les mirages, les fantômes, et les effets de moral). Il peut réprimer ou réactiver ce pouvoir à volonté par une action libre.

Exemple de pourfendeur de mages

Harlech. Demi-orque (m), rôdeur 5/pourfendeur de mages 5 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+10 plus 5d8+10 ; pv 65 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 ; B.B.A +10 ; Lutte +12 ; Att *épée bâtarde* +1 (+13 corps à corps, 1d10+7/19-20) ou *arc long composite* +2 [bonus de For max +4] (+16 distance, 1d8+6/x3) ; Out *épée bâtarde* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d10+7/19-20) ou *arc long composite* +2 [bonus de For max +4] (+16/+11 distance ou +14/+14/+9 distance, 1d8+6/x3) ; AS arme magicide, frappe vicieuse ; Part compagnon animal, défense contre la magie (+3), empathie sauvage, ennemi juré (élémentaires +4, Extérieurs +2), fermeture de l'esprit, manteau d'antidétection, perception des auras, protection de la haine (2/jour), vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +8, Vig +10, Vol +6 ; For 18, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons. Art de la magie +3, Connaissances (mystères) +4, Déplacement silencieux +8, Détection +14, Discrétion +11, Perception auditive +9, Psychologie +6, Survie +9 ; Arme de prédilection (arc long composite), Attaques réflexes, Endurance^S, Pistage^S, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir rapide^S.

Arme magicide (Sur). Harlech est lié à son arc long composite, qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires aux lanceurs de sorts et aux créatures possédant des pouvoirs magiques.

Frappe vicieuse (Ext). Lorsque Harlech prépare une action pour distraire l'incantation d'un lanceur de sorts, il inflige des dégâts doublés si son attaque réussit.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal d'Harlech est une chouette. Voir le profil de cette créature page 273 du *Manuel des Monstres*. Harlech peut diriger son compagnon d'une action libre et partager ses sorts avec lui s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins (voir la page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Défense contre la magie (Ext). Harlech bénéficie d'un bonus de +3 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Empathie sauvage (Ext). Harlech peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +4 en général et de +1 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Harlech bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les élémentaires. Il bénéficie d'un bonus similaire de +2 contre les Extérieurs.

Fermeture de l'esprit (Ext). Harlech peut faire le vide dans son esprit, ce qui l'immunise contre tous les effets mentaux (ce qui comprend les charmes, les coercitions, les mirages, les fantômes, et les effets de moral). Il peut réprimer ou réactiver ce pouvoir à volonté par une action libre.

Manteau d'antidétection (Sur). Harlech bénéficie d'une protection magique équivalente à celle du sort *antidétection* (niveau 5 de lanceur de sorts), mais uniquement sur lui et son équipement.

Perception des auras (Sur). Harlech peut voir les auras magiques dans un rayon de 18 mètres. Il n'obtient jamais plus d'informations que le nombre d'auras présentes.

Protection de la haine (Sur). Deux fois par jour et par une action libre, Harlech peut renvoyer un sort ou un pouvoir magique dont il est la cible vers son lanceur, comme par le sort *renvoi de sorts* (niveau 10 de lanceur de sorts).

Style de combat (Ext). Harlech a choisi le combat à distance. Il a reçu le don Tir rapide sans avoir à en remplir les conditions.

Sorts de rôdeur préparés (1 ; niveau de lanceur de sorts effectif 2). Niveau 1 : grand pas.

Possessions. Épée bâtarde +1, arc long composite +2 [bonus de For max +4], cuirasse en mithral +1, 20 flèches.

PREUX CAVALIER

Représentant l'idéal du combat monté, le preux cavalier est sans peur et sans reproche. Une charge de chevaliers fait partie des

tactiques offensives les plus dévastatrices qu'on puisse développer sur un champ de bataille.

La plupart des preux cavaliers font partie de la classe sociale supérieure ou de la noblesse. Ils consacrent leur vie à servir une autorité supérieure, telle qu'un noble, un souverain, une divinité, un ordre religieux ou militaire ou une cause qui lui est chère. On attend du preux cavalier qu'il participe à toute guerre ou tout conflit armé dans lesquels son seigneur ou sa cause seraient engagés. Les preux cavaliers au service d'autres nobles servent leur maître hors du champ de bataille et s'acquittent de tâches pour lesquelles ils sont compétents ou que leur seigneur leur réclame.

Le preux cavalier a souvent des objectifs désintéressés, comme l'éradication du mal et du chaos ou l'attribution de la justice à tous les sujets du royaume. Il peut aussi être un tyran et un fanfaron s'il se sert de son statut et de ses privilèges pour sa gloire personnelle.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir preux cavalier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +8.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (noblesse et royauté), degré de maîtrise de 4 en Dressage, degré de maîtrise de 6 en Équitation.

Don : Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté.

Compétences de classe

Les compétences du preux cavalier (et leur caractéristique associée) sont : Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Profession (Int).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de preux cavalier :

Armes et armures. Un preux cavalier est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris du pavois), ainsi qu'au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Destrier de paladin (Mag). Les niveaux de classe de preux cavalier se cumulent avec ceux de paladin pour ce qui est de

TABLE 2-32 : LE PREUX CAVALIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Bonus au combat monté (lance d'arçon +1), bonus d'Équitation (+2), connaissance courtoise, <i>destrier de paladin</i>
2	+2	+0	+3	+3	Bonus au combat monté (épée +1), charge mortelle (1/jour), Grand galop
3	+3	+1	+3	+3	Bonus d'Équitation (+4), charge mortelle (2/jour)
4	+4	+1	+4	+4	Bonus au combat monté (lance d'arçon +2),
5	+5	+1	+4	+4	Bonus au combat monté (épée +2),
6	+6	+2	+5	+5	charge mortelle (3/jour), maîtrise du combat monté
7	+7	+2	+5	+5	Bonus d'Équitation (+6)
8	+8	+2	+6	+6	Charge mortelle (4/jour),
9	+9	+3	+6	+6	Bonus au combat monté (lance d'arçon +3), bonus d'Équitation (+8)
10	+10	+3	+7	+7	Bonus au combat monté (épée +3), charge irrépressible (5/jour)

déterminer les pouvoirs de sa monture. (Si le personnage n'est pas déjà un paladin, il n'obtient pas de destrier spécial.)

Bonus au combat monté (Ext). Lorsqu'il est monté, un preux cavalier obtient un bonus d'aptitude sur les jets d'attaque avec les armes indiquées. Pour la lance d'arçon, ce bonus est de +1 au niveau 1 et augmente de +1 tous les quatre niveaux. Pour l'épée, il commence à +1 au niveau 2 et augmente lui aussi de +1 tous les quatre niveaux.

Bonus d'Équitation (Ext). Un preux cavalier bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 sur les tests d'Équitation. Ce bonus passe à +4 au niveau 4, à +6 au niveau 7 et à +8 au niveau 9.

Connaissance courtoise (Ext). Un preux cavalier bénéficie d'un bonus d'aptitude égal à son niveau de classe sur les tests de Connaissances (noblesse et royauté).

Charge mortelle (Ext). Une fois par jour, lorsqu'il est monté et qu'il entreprend une action de charge avec une arme de corps à corps, un preux cavalier de niveau 2 peut déclarer une « charge mortelle » avant d'effectuer son jet d'attaque. Si l'attaque échoue, le pouvoir n'a aucun effet mais est tout de même décompté. Si l'attaque réussit, les dégâts sont triplés (ou quadruplés s'il s'agit d'une lance). Le preux cavalier obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir à chaque niveau pair. Le don Charge dévastatrice et l'aptitude de charge mortelle ne sont pas cumulables.

Grand galop (Ext). Un preux cavalier de niveau 3 peut lancer sa monture au grand galop lors d'une charge. Cela lui permet de doubler le mouvement habituel du destrier pendant une charge, jusqu'à quatre fois sa vitesse de déplacement. La première utilisation du grand galop se fait sans risque pour la monture. Lors de chaque utilisation supplémentaire pendant la même journée, le destrier doit réussir un jet de Volonté de DD 20 immédiatement après la charge sous peine de subir 2d6 points de dégâts.

Maîtrise du combat monté (Ext). À partir du niveau 6, un preux cavalier monté peut effectuer une attaque à outrance même si sa monture s'est déplacée de l'équivalent d'une action de mouvement. (C'est normalement impossible dès qu'elle se déplace de plus de 1,50 mètre, voir *Combat monté*, page 155 du *Manuel des Joueurs*). Le preux cavalier ne peut combiner cette aptitude avec une charge.

Charge irréprouvable (Ext). Lorsqu'il effectue une charge mortelle avec succès, un preux cavalier de niveau 10 inflige des dégâts quadruplés avec une arme de corps à corps (ou quintuplés avec une lance d'arçon).

Note sur le multiclassage. Un paladin peut prendre des niveaux de preux cavalier sans que cela interrompe sa carrière de paladin.

Exemple de preux cavalier

Guillaume le Téméraire. Humain (m), guerrier 8/preux cavalier 2 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 8d10+8 plus 2d10+2 ; pv 65 ; Init +2 ; VD 6 m (10,50 m monté) ; CA 24, contact 12, pris au dépourvu 22 ; B.B.A +10 ; Lutte +14 ; Att lance

Un preux cavalier



d'arçon +1 (+16 corps à corps, 1d8+6/19-20/x3) ou épée longue +1 (+16 corps à corps, 1d8+6/19-20) ; Out lance d'arçon +1 (+16/+11 corps à corps, 1d8+6/19-20/x3) ou épée longue +1 (+16/+11 corps à corps, 1d8+6/19-20) ; Part bonus au combat monté (épée +1, lance d'arçon +1), bonus d'Équitation (+2), charge mortelle (1/jour) ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +10, Vol +6 ; For 19, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Connaissances (noblesse et royauté) +6, Diplomatie +3, Dressage +4, Équitation +15, Intimidation +10 ; Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection (lance d'arçon), Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat monté, Science de la destruction, Science du critique (lance d'arçon), Spécialisation martiale (épée longue), Spécialisation martiale (lance d'arçon).

Charge mortelle (Ext). Une fois par jour, lorsqu'il est monté et qu'il entreprend une action de charge avec une arme de corps à corps, Guillaume peut déclarer une charge mortelle dont les dégâts sont triplés (ou quadruplés s'il s'agit d'une lance).

Bonus au combat monté (Ext). Lorsqu'il est monté, Guillaume obtient un bonus d'aptitude de +1 sur ses jets d'attaque avec une lance d'arçon ou une épée.

Possessions. Lance d'arçon +1, épée longue +1, harnois +1, écu +1, barde en harnois +1, gantelets de force d'ogre +2, destrier lourd.

PUGILISTE INTRÉPIDE

Les aventuriers aguerris se méfient de leurs adversaires ne portant pas d'armes, car leurs poings sont souvent aussi dangereux que des épées. C'est le cas des pugilistes intrépides, le pire cauchemar des personnages dont les talents au combat reposent sur l'utilisation d'une arme. Ils auront tout intérêt à l'utiliser à la première occasion ... ils n'en auront souvent pas de seconde !

Les pugilistes intrépides sont des bagarreurs sans subtilité (mais pas sans talent), qui fracassent les os, tordent les articulations et brisent les cous. Lutteurs de premier ordre, ils ne s'encombrent pas d'armures excessives pour conserver toute leur mobilité et n'ont pas besoin d'armes pour vaincre (brutalement il est vrai) leurs ennemis qu'ils préfèrent écraser à mains nues. Selon eux, un combat doit se dérouler assez rapproché pour chuchoter des menaces et des insultes dans l'oreille de son adversaire tout en lui brisant le dos, afin de sentir sa peur et de voir le désespoir sur son visage lorsqu'il réalise que ses armes sont totalement inefficaces pendant une lutte.

Les personnages attirés par la classe de pugiliste intrépide sont les guerriers, suivis par les barbares et les rôdeurs. Les moines partagent quelques techniques de combat avec les pugilistes, mais ces derniers sont trop chaotiques pour l'esprit discipliné des premiers. Quelques paladins et prêtres ont suivi cette voie qui conjugue une saine activité sportive avec l'apprentissage de techniques utiles pour vaincre ses adversaires sans les tuer. La classe peut être utile aux druides qui veulent dompter les animaux à mains nues, et même les roublards la choisissent parfois. Les bardes, ensorceleurs et magiciens n'ont pas la force physique nécessaire pour accéder à cette classe, mais ils craignent et respectent les pugilistes en raison de leur capacité à distraire les lanceurs de sorts.

Les PNJ pugilistes intrépides sont des individus robustes et agités qui dégagent une impression d'invulnérabilité. Ils semblent penser que le monde n'existe que pour leur apporter les plaisirs essentiels : à boire et à manger. Selon eux, une bonne bagarre peut arranger n'importe quel problème et ce qui peut être pris par la force leur appartient naturellement. Il est d'ailleurs assez rare qu'on leur tienne tête.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir pugiliste intrépide, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Acrobaties, degré de maîtrise de 5 en Évasion.

Dons : Luteur habile*, Science du combat à mains nues.

Spécial : le candidat doit avoir vaincu à mains nues au moins 3 créatures plus grandes que lui (d'une catégorie de taille ou plus).

* Ce nouveau don est décrit dans le Chapitre 3 de ce livre.

Compétences de classe

Les compétences du pugiliste intrépide (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de pugiliste intrépide :

Armes et armures. Un pugiliste intrépide ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Science de la lutte (Ext). Tant qu'il ne porte pas d'armure (ou de charge) intermédiaire ou lourde, un pugiliste intrépide bénéficie des effets du don Science de la lutte, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Souplesse du serpent (Ext). Tant qu'il ne porte pas d'armure (ou de charge) intermédiaire ou lourde, un pugiliste intrépide bénéficie des effets du don Souplesse du serpent, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Luteur aguerrri (Ext). Tant qu'il ne porte pas d'armure (ou de charge) intermédiaire ou lourde, un pugiliste intrépide de niveau 2 bénéficie d'un bonus de +1 à tous les tests de lutte et à tous les tests opposés de Dextérité et de Force. Ce bonus passe à +2 au niveau 4.

Prise foudroyante (Ext). Un pugiliste intrépide de niveau 3 apprend à rendre ses adversaires inconscients en pressant des points vitaux. Lorsqu'il immobilise une créature en situation de lutte et qu'il maintient l'immobilisation pour un round entier, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + le niveau de classe du pugiliste + le modificateur de Sagesse du pugiliste) à la fin du round pour éviter de tomber inconscient pendant 1d3 rounds. Les créatures sans organes vitaux ne sont pas sensibles à cette prise.

Retournement de lutte (Ext). Lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte et qu'il veut échapper à son adversaire, un pugiliste intrépide de niveau 3 peut effectuer normalement un test de lutte ou un test d'Évasion opposé au test de lutte de son adversaire. Si le test qu'il a choisi rate, il peut immédiatement tenter l'autre par une action libre.

Prise dévastatrice (Ext). Lorsqu'un pugiliste intrépide de niveau 5 immobilise une créature en situation de lutte et qu'il maintient l'immobilisation pendant 3 rounds consécutifs, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + le niveau de classe du pugiliste + le modificateur de Sagesse du pugiliste) à la fin du troisième round pour éviter de mourir. Les créatures sans organes vitaux ne sont pas sensibles à cette prise.

Exemple de pugiliste intrépide

Jorrick Gravetesson. Nain (m), roublard 5/guerrier 2/pugiliste intrépide 5 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 5d6+10 plus 2d10+4 plus 5d10+10 ; pv 80 ; Init +2 ; VD 6 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 19 ; B.B.A +10 ; Lutte +21 ; Att *pointes pour armures* +1 (+17 corps à corps, 1d6+6) ou arc long composite de

TABLE 2-33 : LE PUGILISTE INTRÉPIDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Science de la lutte, souplesse du serpent
2	+2	+3	+3	+0	Luteur aguerrri (+1)
3	+3	+3	+3	+1	Prise foudroyante, retournement de lutte
4	+4	+4	+4	+1	Luteur aguerrri (+2)
5	+5	+4	+4	+1	Prise dévastatrice



maître [bonus de For max +5] (+13 distance, 1d8+5/x3) ; Out pointes pour armures +1 (+17/+12 corps à corps, 1d6+6) ou arc long composite de maître [bonus de For max +5] (+13/+8 distance, 1d8+5/x3) ; AS attaque sournoise (+3d6), prise dévastatrice, prise foudroyante ; Part esquive instinctive, esquive totale, lutteur aguerri (+2), recherche des pièges, retournement de lutte, sens des pièges (+1), traits des nains ; AL CN ; JS Réf +10, Vig +10, Vol +3 ; For 20, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons. Acrobaties +11, Bluff +6, Déplacement silencieux +9, Détection +9, Diplomatie +0, Discrétion +9, Équilibre +3, Évasion +10, Fouille +8, Intimidation +9, Perception auditive +9, Saut +5 ; Arme de prédilection (pointes pour armure), Coup étourdissant, Esquive, Lutteur habile, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Souplesse du serpent.

Prise dévastatrice (Ext). Lorsque Jorrick immobilise une créature en situation de lutte pendant trois rounds consécutifs, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) à la fin du troisième round pour éviter de mourir.

Prise foudroyante (Ext). Lorsque Jorrick immobilise une créature en situation de lutte pendant un round entier, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) à la fin du round pour éviter de tomber inconscient pendant 1d3 rounds.

Coup étourdissant (Ext). Trois fois par jour ; jet de Vigueur DD 17 pour éviter d'être étourdi pendant 1 round.

Esquive instinctive (Ext). Jorrick ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Esquive totale (Ext). Si Jorrick est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Lutteur aguerri (Ext). Tant qu'il ne porte pas d'armure (ou de charge) intermédiaire ou lourde, Jorrick bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de lutte (qui est déjà inclus dans le profil ci-dessus) et à tous les tests opposés de Dextérité et de Force.

Recherche des pièges (Ext). Jorrick peut effectuer un test de Fouille pour déceler les pièges même quand le DD de la tâche est supérieur à 20.

Retournement de lutte (Ext). Lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte et qu'il veut échapper à son adversaire, Jorrick peut effectuer normalement un test de lutte ou un test d'Évasion opposé au test de lutte de son adversaire. Si le test qu'il a choisi rate, il peut immédiatement tenter l'autre par une action libre.

Sens des pièges (Ext). Jorrick bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Traits des nains (Ext). Bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour éviter un croc-en-jambe ou une bousculade ; bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +1 à l'attaque contre les orques et

les goblinoides ; bonus de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests d'Artisanat ou d'Estimation liés à la pierre ou au métal.

Possessions. *Chemise de mailles +2 avec pointes pour armures +1, gantelets d'ogre +2, bottes de rapidité, arc long composite de maître* [bonus de For max +5], 20 flèches.

RAVAGEUR IMPLACABLE

Souvent incompris, souvent redouté, l'infâme ravageur implacable est un individu qui consacre sa vie à servir Érythnul, le dieu des Carnages. Vivant une existence de violence et de sauvagerie, le ravageur cherche à étendre l'influence néfaste de son dieu où qu'il aille. Il ne reste jamais très longtemps au même endroit car il doit souvent échapper aux forces du bien et de la loi.

Les guerriers et les barbares qui embrassent cette carrière apprécient les capacités offensives qui leur sont offertes tandis que les magiciens, les ensorceleurs, les prêtres et les druides sont attirés par la protection qu'offre la capacité de terroriser leurs adversaires. Les ravageurs implacables passent la plus grande partie de leur temps entre eux, errant en petites bandes soudées, s'attaquant par surprise à de petits villages et se retirant dans les contrées sauvages pour préparer leur prochain raid. Il arrive que le clergé d'Érythnul confie une mission à un ravageur implacable isolé qui l'oblige à s'allier avec des représentants d'autres classes. Mais ce genre d'alliance est généralement temporaire et doit être gérée avec prudence pour éviter que cela ne dégénère.

Les PNJ ravageurs implacables sont généralement rencontrés en petites bandes de deux à six individus mais il est possible de croiser la route d'un ravageur seul effectuant une mission spéciale.

Tous les ravageurs portent des tatouages bizarres et effrayants qui attestent qu'ils sont les agents d'Érythnul.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir ravageur implacable, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : chaotique mauvais ou neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 3 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 3 en Intimidation, degré de maîtrise de 4 en Survie.

Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction.

Spécial : avoir survécu au rite d'initiation des ravageurs implacables (voir l'encart).

Compétences de classe

Les compétences du ravageur implacable (et leur caractéristique associée) sont : Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Intimidation (Cha), Profession (Int) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

TABLE 2-34 : LE RAVAGEUR IMPLACABLE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Contact douloureux (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Aura de terreur (3 m ; 1/jour)
3	+3	+1	+3	+1	Attaque cruelle (1/jour)
4	+4	+1	+4	+1	Contact douloureux (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Aura de terreur (6 m ; 2/jour)
6	+6	+2	+5	+2	Attaque cruelle (2/jour)
7	+7	+2	+5	+2	Contact douloureux (3/jour)
8	+8	+2	+6	+2	Aura de terreur (9 m ; 3/jour)
9	+9	+3	+6	+3	Attaque cruelle (3/jour)
10	+10	+3	+7	+3	Contact douloureux (4/jour), visage de la terreur

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de ravageur implacable :

Armes et armures. Un ravageur implacable ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Contact douloureux (Sur). Érythnul enseigne que la vie n'est que souffrances et qu'il faut la répandre autour de soi. Une fois par jour, un ravageur implacable de niveau 1 peut porter une attaque de contact à mains nues qui inflige (en cas de succès) 1d8 points de dégâts + 1 par niveau de classe. Les attaques portées à l'aide d'armes peuvent également transmettre la souffrance d'Érythnul, mais n'infligent que 1d4 points de dégâts (au lieu de 1d8). Le personnage obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux au-delà du premier.

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, un ravageur implacable de niveau 2 peut générer une aura de terreur sur 3 mètres autour de lui qui impose à ses ennemis un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegardes. (Cet effet de moral se dissipe dès que l'adversaire sort de la zone.) Une fois activée, l'aura de terreur persiste pendant un nombre de rounds égal à 3 + le modificateur de Charisme du personnage. Le rayon de l'aura passe à 6 mètres au niveau 5 et à 9 mètres au niveau 8. Le personnage obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux (2 au niveau 5 et 9 au niveau 8).

Attaque cruelle (Ext). La connaissance intime de la douleur et de la terreur d'un ravageur implacable de niveau 3 lui donne une précision cruelle au corps à corps. Le personnage doit déclarer son intention de porter une attaque cruelle avant de lancer les dés (si l'attaque échoue, l'utilisation est tout de même décomptée). Si l'attaque réussit, il inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution à sa cible (en plus des dégâts habituels de son attaque). Il peut initialement utiliser ce pouvoir une fois par jour, et en obtient une utilisation quotidienne supplémentaire tous les trois niveaux (2 au niveau 6, 3 au niveau 9) mais il ne peut porter qu'une attaque de ce type par round.

Visage de la terreur (Mag). Un ravageur implacable de niveau 10 a découvert la véritable nature de l'horreur et du désespoir. Une fois par jour et par une action simple, il peut activer un pouvoir magique similaire au sort profane *assassin imaginaire* (DD de sauvegarde 10 + son niveau de classe + son modificateur de Charisme). Aux yeux de la cible choisie, le visage du ravageur prend l'apparence de ce qu'il craint le plus. Ce pouvoir est par ailleurs identique au sort décrit page 202 du *Manuel des Joueurs*.

Exemple de ravageur implacable

Narrik Cicatrice-qui-sanglote. Demi-orque (m), barbare 5/ravageur implacable 6 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ;

DV 5d12+10 plus 6d10+12 ; pv 88 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 ; B.B.A +11 ; Lutte +15 ; Att hache d'armes +1 (+17 corps à corps, 1d8+5/x3) ou arc long composite de maître [bonus de For max +4] (+12 distance, 1d8+4/x3) ; Out hache d'armes +1 (+17/+12/ +7 corps à corps, 1d8+5/x3) ; ou hache d'armes +1 (+13/+8/+3 corps à corps, 1d8+5/x3) et hache d'armes +1 (+13 corps à corps, 1d8+3/x3) ; ou arc long composite de maître [bonus de For max +4] (+12/+7/+2 distance, 1d8+4/x3) ; AS attaque cruelle (2/jour), contact douloureux (2/jour) ; Part aura de terreur (2/jour), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, rage de berserker (2/jour), sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +3 ; For 18, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +4, Équitation +8, Intimidation +14, Saut +13, Survie +8 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Science de la destruction.

Attaque cruelle (Ext). Deux fois par jour, Narrik peut porter une attaque cruelle qui (si elle réussit) inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution à sa cible (en plus des dégâts habituels de son attaque).

Contact douloureux (Sur). Deux fois par jour, Narrik peut porter une attaque de contact à mains nues qui inflige 1d8+6 points de dégâts. Il peut également utiliser ce pouvoir à travers une arme de corps à corps, qui inflige 1d4+6 points de dégâts supplémentaires.

Aura de terreur (Sur). Deux fois par jour, Narrik peut générer une aura de terreur sur 6 mètres autour de lui qui impose à ses ennemis un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegardes. (Cet effet de moral se dissipe dès que l'adversaire sort de la zone.) L'aura de terreur persiste pendant 3 rounds.

Esquive instinctive (Ext). Narrik ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Narrik ne peut être pris en tenaille que par un roubard de niveau 9 ou plus.

Rage de berserker (Ext). For +4, Con +4, jet de Volonté +2, CA -2 pendant 7 rounds.



Un ravageur implacable

LES RITUELS DES RAVAGEURS IMPLACABLES

Les ravageurs sont parfois perçus comme des solitaires dangereux, mais c'est faux. Ils constituent en fait des groupes de guerre soudés et dangereux. L'initiation d'un postulant dans une bande de ravageurs (et dans la classe de prestige) est brutale et violente.

Quand le candidat entre en contact avec un groupe de ravageurs et qu'il déclare son intention de se joindre à eux, leur réaction est le plus souvent de l'attaquer en masse. Les membres de rang inférieur (généralement entre 6 et 16 roubards ou guerriers chacun entre le niveau 2 et 6) se lèvent pour essayer de tuer l'arrivant. Si celui-ci résiste suffisamment longtemps à leurs assauts (entre 3 et 10 rounds selon la qualité de sa prestation et la cruauté ou l'intérêt du chef de bande), il gagne le droit de s'intégrer au groupe.

Si le nouveau venu souhaite prendre des niveaux de la classe de prestige de ravageur implacable, il doit subir un second rituel : le Sacrifice du Feu. Tandis que le candidat attend à genoux, priant Érythnul (ou une divinité similaire) d'emplir son cœur de haine et de méchanceté, les autres membres du groupe capturent une victime pour le sacrifice (de préférence un humain, mais n'importe quel humanoïde peut faire l'affaire). Le futur ravageur doit sacrifier la victime selon les rites impies de son dieu, ce qui implique de la faire saigner abondamment avant de la brûler vive. Après ce rituel et cet acte horribles, on applique une série de tatouages effrayants sur le visage du postulant, tatouages qui le désignent à vie comme étant un ravageur implacable. Une fois la cérémonie achevée, le seul moyen de quitter le groupe est de mourir.

Sens des pièges (Ext). Narrik bénéficie d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de Réflexes contre les attaques portées par des pièges.

Possessions. Deux haches d'armes +1, cuirasse +1, gemme d'illumination, cape de résistance +1, arc long composite de maître [bonus de For max +4], targe +1, bottes d'elfe, cape d'elfe, bracelets d'archer, 20 flèches, destrier lourd.

RONIN

Lorsqu'un samouraï ou un autre noble combattant est exilé des terres de son seigneur, il peut devenir ronin : un guerrier sans attache ou maître qui loue ses services comme mercenaire au plus offrant et tente de retrouver la dignité qui était la sienne dans son ancienne vie. Une lame à la main, il cherche à échapper à ses ennemis ... et à sa honte.

La grande majorité des ronins sont d'anciens samourais (une nouvelle classe décrite dans le Chapitre 1 de ce livre). Les deux classes sont liées à la fois en termes de jeu et de thème. Toutes les deux sont inspirées du Japon féodal mais peuvent être utilisées dans n'importe quelle campagne comportant une culture de thème asiatique. « Ronin » signifie littéralement « homme de la vague » et ce sont souvent des vagabonds invétérés. Même si votre monde ne comprend pas de région connue convenant pour un ronin, il est toujours possible que ce personnage soit un voyageur d'un pays lointain et inconnu, anxieux d'oublier son déshonneur et de vivre dans un lieu où personne n'a jamais entendu parler du code du Bushido.

Les ronins sont souvent au service de seigneurs peu scrupuleux. Leur entraînement aux choses de la guerre en fait des mercenaires recherchés, mais leurs employeurs doivent rester sur leurs gardes. En effet, la plupart des ronins ont quelque chose à se reprocher, souvent un conflit avec leur ancien maître.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir ronin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Don : Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde).

Spécial : doit avoir été chassé par son seigneur, généralement pour avoir désobéi aux ordres, pour impolitesse, pour avoir perdu la face ou fait preuve de lâcheté au combat, ou encore pour avoir échoué dans une tâche importante.

Compétences de classe

Les compétences du ronin (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Déguisement (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

TABLE 2-35 : LE RONIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Attaque sournoise (+1d6), infamie
2	+2	+0	+3	+0	Charge banzaï
3	+3	+1	+3	+1	—
4	+4	+1	+4	+1	Attaque sournoise (+2d6)
5	+5	+1	+4	+1	Don supplémentaire
6	+6	+2	+5	+2	—
7	+7	+2	+5	+2	Attaque sournoise (+3d6)
8	+8	+2	+6	+2	—
9	+9	+3	+6	+3	Don supplémentaire
10	+10	+3	+7	+3	Attaque sournoise (+4d6)

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de ronin :

Armes et armures. Un ronin ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Infamie. La réputation du ronin est entachée par son acte déshonorant (qu'il soit avéré ou pas). Face à toute personne dans une position d'autorité ayant entendu parler de lui (ce qui est le cas si elle réussit un test de Renseignements ou de Connaissances (noblesse et royauté) de DD 10 ou si le MJ le décide), le personnage subit un malus de -4 sur tous les tests liés au Charisme et l'attitude initiale de cette personne est d'un cran inférieure à la normale. Le ronin peut éviter ces pénalités en prenant une fausse identité ou un pseudonyme.

Attaque sournoise (Ext). Lorsqu'un ronin peut attaquer une créature dans une situation où elle est incapable de se défendre efficacement, il peut viser un point sensible pour infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires. Ces dégâts augmentent de +1d6 tous les 3 niveaux (+2d6 au niveau 4, +3d6 au niveau 7 et +4d6 au niveau 10). Pour plus de détails sur cette aptitude, voir le chasseur sombre (page 30 de cet ouvrage) ou le roublard (page 57 du *Manuel des Joueurs*).

Charge banzaï (Ext). Un ronin a dû abandonner le code du Bushido et avec lui une partie de son honneur, mais son cœur n'a pas oublié les frissons d'un acte héroïque. Lorsqu'un ronin de niveau 2 effectue une charge, il peut choisir un nombre entre 2 et son bonus de base à l'attaque, qu'il applique comme malus à la CA et comme bonus à son jet d'attaque (ces modificateurs remplacent les -2 et +2 qui accompagnent habituellement une charge). Par exemple, un samouraï 8/ronin 2 peut accepter un malus de -8 à la CA pour obtenir un bonus de +8 au jet d'attaque.

Don supplémentaire. Les expériences au combat du ronin lui apprennent de nombreux tours et ruses. Aux niveaux 5 et 9, le ronin peut choisir un don parmi la liste suivante : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Feu nourri, Piétinement, Science du tir de précision, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir monté et Tir rapide. Le ronin ne peut choisir un de ces dons que s'il en remplit les conditions.

Anciens samourais

Les ronins qui possèdent des niveaux de samouraï (et sont donc maintenant d'anciens samourais) conservent certaines de leurs aptitudes de classe, selon leur niveau de samouraï (voir la table page suivante). Les enseignements du Bushido sont tenaces chez les ronins de haut niveau, même s'ils ont subi les coups injustes du destin.

Exemple de ronin

Urashima Tanoki. Humain (m), samouraï 6/ronin 10 ; FP 16 ; humanoïde de taille M ; DV 6d10+12 plus 10d10+20 ;

POUVOIRS D'UN RONIN ANCIEN SAMOURAÏ

Niveau de samouraï	Pouvoirs conservés
1-5	Le ronin conserve son aptitude de samouraï de châtement <i>kiai</i> et peut l'utiliser comme s'il était encore samouraï.
6-10	Comme précédemment, et le ronin conserve toutes ses aptitudes de regard menaçant (regard menaçant, regard menaçant de groupe, science du regard menaçant) qu'il possédait en tant que samouraï et peut les utiliser comme s'il était encore samouraï.
11+	Comme précédemment, et un ancien samouraï de cette stature a l'opportunité d'échanger des niveaux de samouraï pour un nombre équivalent de niveaux de ronin. (Par exemple, un personnage ayant 14 niveaux de samouraï peut immédiatement devenir un ancien samouraï 10/ronin 4.) Le niveau global du personnage ne change pas. Le personnage perd les aptitudes de classe de samouraï liées aux niveaux échangés. (Dans l'exemple précédent, le personnage perd la science des deux lames en harmonie, une utilisation quotidienne du châtement <i>kiai</i> et le regard menaçant de groupe.)

pv 120 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21, contact 11, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +16 ; Lutte +22 ; Att *katana* +1 sanglant (+24 corps à corps, 1d10+7 plus 1 Con/17-20) ou arc long composite de maître [bonus de For max +6] (+18 distance, 1d8+6/x3) ; Out *katana* +1 sanglant (+24/+19/+14/+9 corps à corps, 1d10+7 plus 1 Con/17-20) ; ou *katana* +1 sanglant (+22/+17/+16/+7 corps à corps, 1d10+7 plus 1 Con/17-20) et *wakizashi* +1 spectral (+22/+17 corps à corps, 1d6+4/17-20) ; ou arc long composite de maître [bonus de For max +6] (+18/+13/+8/+3 distance, 1d8+6/x3) ; AS attaque sournoise (+4d6), châtement *kiai* (1/jour), charge banzaï ; Part maître du *iaijutsu*, regard menaçant ; ALN ; JS Réf +6, Vig +14, Vol +4 ; For 22, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 16.

Compétences et dons. Bluff +13, Diplomatie +14, Équitation +20, Intimidation +28 ; Arme de prédilection (*katana*), Arme de prédilection (*wakizashi*), Attaque au galop^S, Attaque en puissance, Combat monté^S, Enchaînement, Maniement d'une arme exotique (*katana*), Science du combat à deux armes (*katana* et *wakizashi* uniquement), Science du critique (*katana*), Science du critique (*wakizashi*).

Châtiment *kiai* (Ext). Une fois par jour et par une action libre, Urashima peut pousser un grand cri pour frapper plus fort. Pour une seule attaque, il obtient alors un bonus de +3 sur un jet d'attaque et le jet de dégâts associé. Ce bonus n'est pas applicable face à une créature immunisée contre la peur ou dont la valeur d'Intelligence est inférieure à 3.

Charge banzaï (Ext). Lorsque Urashima effectue une charge, il peut choisir un nombre entre 2 et 16 qu'il applique comme malus à la CA et comme bonus à son jet d'attaque (ces modificateurs remplacent les -2 et +2 qui accompagnent habituellement une charge).

Infamie. Face à toute personne dans une position d'autorité ayant entendu parler de lui, Urashima subit un malus de -4 sur tous les tests liés au Charisme et l'attitude initiale de cette personne est d'un cran inférieure à la normale.

Maître du *iaijutsu* (Ext). Urashima bénéficie des avantages du don Arme en main, mais uniquement lorsqu'il dégage un katana et un wakizashi.

Regard menaçant (Ext). Urashima bénéficie d'un bonus de +4 sur les tests d'Intimidation (inclus dans le profil ci-dessus) et peut démoraliser un adversaire à 12 mètres (comme l'indique la description de la compétence Intimidation, page 80 du *Manuel des Joueurs*).

Possessions. *Katana* +1 sanglant, *wakizashi* +1 spectral, harnois +2, ceinture de force de géant +4, cape de Charisme +2, sceptre de détection de l'hostilité, arc long composite de maître [bonus de For max +6], 20 flèches.

SEIGNEUR DE LA PIERRE

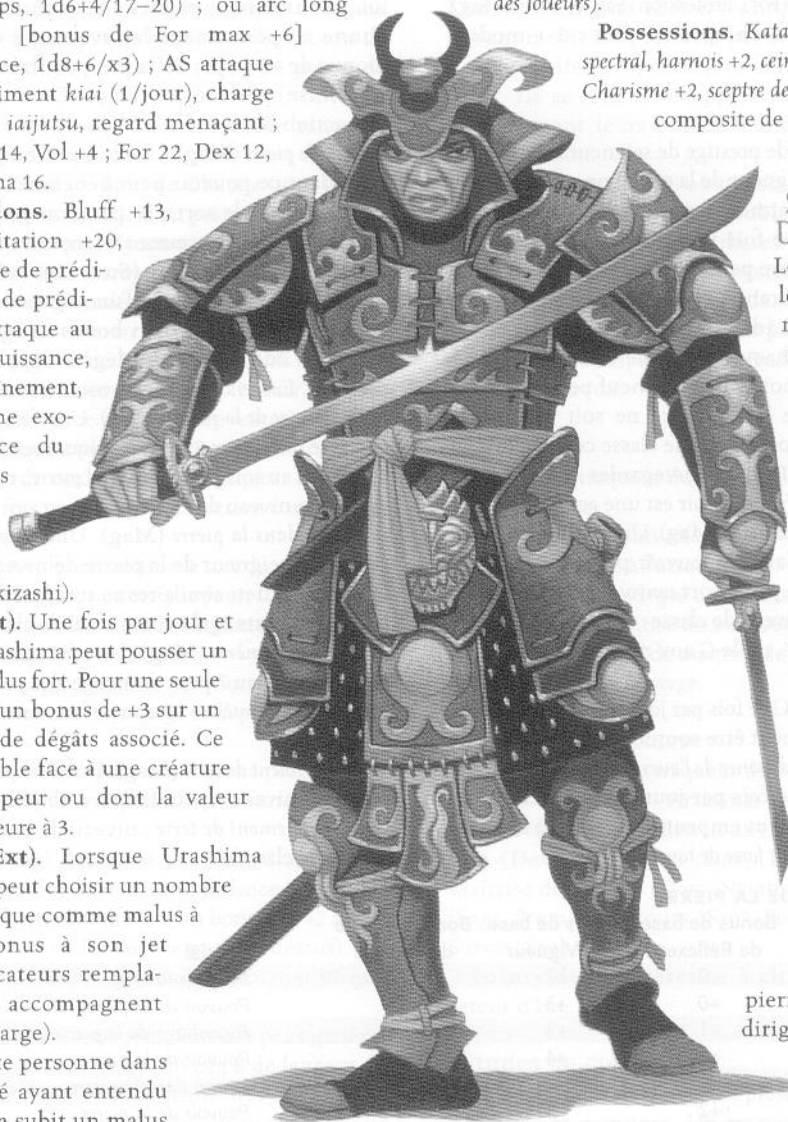
Les nains connaissent mieux les secrets de la pierre que n'importe quelle autre race. Ils vivent et meurent entourés de roches et certains d'entre eux peuvent déchiffrer les doux murmures de la terre. Ces élus se font appeler seigneurs de la pierre. Grâce à leur lien avec la terre, ils ont accès à une partie de son énergie infinie, qu'ils peuvent utiliser pour réaliser des exploits extraordinaires.

Les guerriers sont les plus nombreux parmi les seigneurs de la pierre, avec des paladins et des rôdeurs. Bien qu'ils soient plus rares, quelques seigneurs sont roubards, prêtres, voire ensorceleurs ou magiciens.

Les PNJ seigneurs de la pierre sont les protecteurs et les dirigeants des villes où ils habitent. Il peut leur arriver de travailler en groupe, mais même alors,

leurs origines diverses et la variété de leurs pouvoirs évite toute uniformité.

Dés de vie : d8.



Un ronin

Conditions

Pour devenir seigneur de la pierre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : nain.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Artisanat (travail de la pierre), Langue (terreux).

Don : Endurance.

Spécial : le personnage doit endurer un long et périlleux rituel, qui comprend l'immersion dans un bassin d'argile sacré, de longues périodes de jeûne et d'isolation dans les profondeurs de la terre et l'ingestion de gemmes pillées (pour une valeur de 1 000 po). Le type de gemmes choisi revêt alors une importance singulière pour le nouveau seigneur de la pierre et il doit porter ce type de pierres précieuses sur lui s'il veut utiliser ses pouvoirs magiques.

Compétences de classe

Les compétences du seigneur de la pierre (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Sag), Concentration (Con), Connaissances (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de seigneur de la pierre :

Armes et armures. Un seigneur de la pierre ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sang de la terre (Mag). Une fois par jour et par une action simple, un seigneur de la pierre peut magiquement soigner ses propres blessures en les couvrant de boue. Il regagne alors un nombre de points de vie égal à 1d8 + son niveau de classe.

Pouvoir de la pierre. À chaque niveau de classe impair, un seigneur de la pierre peut choisir l'un des neuf pouvoirs de la liste suivante. À moins que le contraire ne soit précisé, le seigneur de la pierre utilise son niveau de classe comme niveau de lanceur de sorts, le DD des sauvegardes est lié à la Constitution, et l'utilisation d'un pouvoir est une action simple.

Convocation d'élémentaire de la Terre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir peut invoquer un élémentaire de Terre (comme par le sort *convocation de monstres*), dont la taille dépend de son niveau de classe : taille P aux niveaux 1-3, taille M aux niveaux 4-6, taille G aux niveaux 7-9 et taille TG au niveau 10.

Endurance de la terre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir peut être soutenu par la terre, avec des effets similaires au sort *endurance de l'ours*.

Force de la terre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir peut emprunter sa force à la terre, avec des effets similaires au sort *force de taureau*.

Gravité (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir peut générer un effet de *lenteur* (similaire au sort).

Liens de la terre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir peut générer un effet d'*immobilisation de personne* contre une cible en contact avec le sol. Si l'adversaire se trouve dans les airs ou dans l'eau, le personnage ne peut l'affecter.

Magie de la terre (Sur). Grâce à ce pouvoir, un seigneur de la pierre pratiquant la magie peut lancer une quintessence de sort par jour (comme s'il lui avait appliqué le don de métamagie Quintessence des sorts, mais sans augmenter son niveau ou son temps d'incantation). Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir que sur un sort dont le niveau ne dépasse pas son niveau de classe. L'activation du pouvoir est une action libre.

Ombres de la terre (Sur). Une fois par jour par niveau de classe, un seigneur de la terre possédant ce pouvoir peut créer une chimère à l'image d'un élémentaire de Terre de taille M placé de façon à prendre un de ses adversaires en tenaille avec lui. La chimère disparaît au bout d'un round, mais sa présence donne au personnage les avantages d'une prise en tenaille (bonus de +2 au jet d'attaque, possibilité de porter une attaque sournoise) pendant ce temps. L'activation de ce pouvoir est une action libre.

Peau de pierre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir peut bénéficier des effets d'une *peau de pierre* (comme le sort). Le personnage doit fournir les composantes matérielles comme s'il lançait véritablement le sort.

Puissance de la terre (Sur). Une fois par jour et pendant un round, toutes les attaques d'un seigneur de la pierre possédant ce pouvoir bénéficient d'un bonus de +2 sur le jet d'attaque et infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires (en cas de réussite). L'activation du pouvoir est une action libre.

Façonnage de la pierre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre de niveau 3 peut magiquement modeler la pierre (effets similaires au sort *façonnage de la pierre* ; niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe).

Fusion dans la pierre (Mag). Une fois par jour par niveau de classe, un seigneur de la pierre de niveau 5 peut se glisser dans les roches (effets similaires au sort *fusion dans la pierre* ; niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe).

Pierres commères (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre de niveau 7 peut interroger les pierres (effets similaires au sort *pierres commères* ; niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe).

Tremblement de terre (Mag). Une fois par jour, un seigneur de la pierre de niveau 9 peut faire trembler le sol (effets similaires au sort *tremblement de terre* ; niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe).

TABLE 2-36 : LE SEIGNEUR DE LA PIERRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	<i>Sang de la terre</i>
2	+2	+0	+3	+0	<i>Pouvoir de la pierre</i>
3	+3	+1	+3	+1	<i>Façonnage de la pierre</i>
4	+4	+1	+4	+1	<i>Pouvoir de la pierre</i>
5	+5	+1	+4	+1	<i>Fusion dans la pierre</i>
6	+6	+2	+5	+2	<i>Pouvoir de la pierre</i>
7	+7	+2	+5	+2	<i>Pierres commères</i>
8	+8	+2	+6	+2	<i>Pouvoir de la pierre</i>
9	+9	+3	+6	+3	<i>Tremblement de terre</i>
10	+10	+3	+7	+3	<i>Pouvoir de la pierre</i>

Exemple de seigneur de la pierre

Chertia Veinedegranite. Naine (F), paladin 5/seigneur de la pierre 8 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+10 plus 8d8+16 ; pv 90 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 19, contact 10, pris au dépourvu 19 ; B.B.A +13 ; Lutte +17 ; Att *massue* +3 (+21 corps à corps, 1d10+7) ; Out *massue* +3 (+21/+16/+11 corps à corps, 1d10+7) ; AS châtement du Mal (2/jour), renvoi des morts-vivants (5/jour) ; Part aura de Bien, aura de bravoure, *destrier de paladin*, *détection du Mal*, *endurance de la terre*, *force de la terre*, *fusion dans la terre*, grâce divine, imposition des mains, *peau de pierre*, *pierres commères*, puissance de la terre, *sang de la terre*, santé divine, traits des nains ; AL LB ; JS Réf +3, Vig +10, Vol +3 ; For 18, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons. Art de la magie +3, Artisanat (travail de la pierre), Connaissances (exploration souterraine) +12, Équitation +3, Langue (terreux), Saut -7 ; Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Endurance, Science de la bousculade, Science de la destruction.

Châtiment du Mal (Sur). Deux fois par jour, Chertia peut tenter de châtier une créature d'alignement mauvais avec une attaque au corps à corps normale. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) 5 points de dégâts supplémentaires.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Chertia renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 2.

Aura de Bien (Ext). L'aura de Bien de Chertia (voir le sort *détection du Bien*) est équivalente à celle d'un prêtre de niveau 5.

Aura de bravoure (Sur). Chertia est immunisée contre la terreur (magique ou autre). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Destrier de paladin (Mag). Le destrier de paladin de Chertia est un destrier lourd (voir la page 48 du *Manuel des Joueurs* et la page 272 du *Manuel des Monstres*) avec +2 DV, un bonus de +4 à l'armure naturelle, +1 en Force et l'esquive extraordinaire. Chertia a un lien télépathique avec sa monture et peut lui transférer ses jets de sauvegarde et des effets magiques. Elle peut appeler son destrier une fois par jour par une action complexe et il reste pendant 10 heures.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Endurance de la terre (Mag). Une fois par jour, Chertia peut obtenir un bonus d'altération de +4 en Constitution pendant 8 minutes (comme le sort *endurance de l'ours*).

Façonnage de la pierre (Mag). Une fois par jour, Chertia peut générer un effet similaire au sort *façonnage de la pierre* (niveau 8 de lanceur de sorts).

Force de la terre (Mag). Une fois par jour, Chertia peut obtenir un bonus d'altération de +4 en Force pendant 8 minutes (comme le sort *force de taureau*).

Fusion dans la pierre (Mag). Huit fois par jour, Chertia peut utiliser un effet de *fusion dans la pierre* (niveau 8 de lanceur de sorts).

Grâce divine (Sur). Chertia bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde (qui est inclus dans le profil ci-dessus).

Imposition des mains (Sur). Chertia peut soigner jusqu'à 10 points de vie par jour.

Peau de pierre (Mag). Une fois par jour, Chertia peut générer un effet similaire au sort *peau de pierre* (niveau 8 de lanceur de sorts). Elle obtient alors une réduction des dégâts de 10/adamantium pendant 80 minutes ou jusqu'à ce qu'elle absorbe 80 points de dégâts.

Pierres commères (Mag). Une fois par jour, Chertia peut générer un effet similaire au sort *pierres commères* (niveau 8 de lanceur de sorts).

Puissance de la terre (Sur). Une fois par jour et par une action libre, toutes les attaques de Chertia bénéficient pendant un round d'un bonus de +2 sur le jet d'attaque et infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires.

Sang de la terre (Mag). Une fois par jour et par une action simple, Chertia peut se soigner de 1d8+8 points de vie.

Santé divine (Ext). Chertia est immunisée contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Traits des nains (Ext). Bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour éviter un croc-en-jambe ou une bousculade ; bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +1 à l'attaque contre les orques et les goblinoides ; bonus de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests d'Artisanat ou d'Estimation liés à la pierre ou au métal.

Possessions. *Maillet des titans*, *harnois +1*, *gantelets de Dextérité +2*, *cape de Charisme +4*.

TRAQUEUR DU BOIS OBSCUR

L'inimitié entre les elfes et les orques est très ancienne, datant d'avant même les premiers pas de l'homme sur terre. Depuis, quelques elfes se spécialisent dans la chasse des peaux vertes haïes. Ils se font alors appeler traqueurs du bois obscur et pourchassent leurs ennemis ancestraux avec une farouche détermination.

Les traqueurs du bois obscur sont généralement des elfes (ou des demi-elfes) rôdeurs ou roublards, mais cette voie est aussi ouverte aux (rares) elfes barbares. Les guerriers et les paladins auront du mal à suivre cette carrière sans prendre d'abord au moins un niveau de rôdeur ou de roublard. Les lanceurs de sorts ne sont pas spécialement attirés par cette classe, à part quelques druides prêts à suspendre leur étude de la magie.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir traqueur du bois obscur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 5 en Détection, degré de maîtrise de 5 en Discrétion, degré de maîtrise de 5 en Survie, Langue (orque).

Dons : Esquive, Pistage.

Compétences de classe

Les compétences du traqueur du bois obscur (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Sag), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de traqueur du bois obscur :

Armes et armures. Un traqueur du bois obscur ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Ennemi ancestral (Ext). Grâce à son observation poussée des orques et à son étude de leurs techniques de combat, un traqueur

du bois obscur bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive et de Psychologie lorsqu'il les emploie contre des orques. Il obtient le même bonus sur les jets de dégâts des armes lorsqu'il combat un orque. Aux niveaux 4, 7 et 10, ce bonus augmente de +2.

Les bonus d'ennemi ancestral et d'ennemi juré se cumulent entre eux.

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

Si un traqueur du bois obscur possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (par exemple s'il possède déjà au moins 4 niveaux de roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Attaque sournoise (Ext). Un traqueur du bois obscur de niveau 3 peut infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires en touchant un point sensible lorsqu'il attaque une créature dans une situation où elle est incapable de se défendre efficacement. Ces dégâts augmentent de +1d6 tous les 3 niveaux. Pour plus de détails sur cette aptitude, voir le chasseur sombre (page 30 de cet ouvrage) ou le roublard (page 57 du *Manuel des Joueurs*).

Vision dans le noir (Ext). Malgré leur discrétion et leur acuité visuelle, les traqueurs du bois obscur restent désavantagés face aux orques lorsqu'ils les combattent dans les ténèbres. Pour retirer cet avantage aux orques, les sages elfes ont, il y a de cela des millénaires, conçu un rituel qui permet aux traqueurs les plus déterminés d'améliorer progressivement leur vision nocturne jusqu'à ce qu'elle rivalise avec la vision dans le noir de leurs ennemis. Au niveau 4, un traqueur du bois obscur obtient la vision dans le noir jusqu'à 9 mètres et, au niveau 7, la portée passe à 18 mètres. Si le traqueur du bois obscur possède déjà la vision dans le noir de par sa race, cette aptitude ne l'augmente pas.

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

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

Esquive des critiques (Ext). Bien qu'ils soient généralement bien plus habiles au combat que leurs adversaires orques, les traqueurs du bois obscur ont vu trop de leurs camarades tomber sous un coup chanceux de cimeterre à deux mains. Au niveau 8, un traqueur du bois obscur peut parfois éviter de subir le même sort. Une fois par jour, il peut jouer un jet de Réflexes (DD 20 + l'éventuel bonus d'altération de l'arme) pour transformer un coup critique en une attaque normale (s'il rate son jet, l'utilisation est tout de même décomptée). Le personnage doit être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu et doit déclarer son intention d'utiliser ce pouvoir avant que les dégâts ne soient déterminés.

Attaque mortelle (Ext). Si un traqueur du bois obscur de niveau 10 étudie un orque pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise au corps à corps et inflige des dégâts, le coup peut tuer la victime. Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de la cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi). Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + niveau du traqueur du bois obscur + modificateur d'Int du traqueur du bois obscur) contre une attaque mortelle, elle meurt. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que le traqueur du bois obscur a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires au personnage pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

Exemple de traqueur du bois obscur

Nexal Feuille d'ébène. Elfe (m), rôdeur 5/traqueur du bois sacré 8 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8 plus 8d8 ; pv 59 ; Init +5 ; VD 9 m ; CA 23, contact 15, pris au dépourvu 23 ; B.B.A +13 ; Lutte +15 ; Att épée longue (+16 corps à corps, 1d8+2/19-20) ou arc long composite +3 [bonus de For max +2] (+23 distance, 1d8+5/19-20/x3) ; Out épée longue (+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+2/19-20) ou arc long composite +3 [bonus de For max +2] (+23/+18/+13 distance ou +21/+21/+16/+11 distance, 1d8+5/19-20/x3) ; AS attaque sournoise (+2d6) ; Part compagnon animal, empathie sauvage, ennemi ancestral (+6), ennemis jurés (orques +4, dragons +2), esquive des critiques, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, traits des elfes, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +10, Vol +6 ; For 19, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +26, Détection +17, Discrétion +26, Escalade +8, Langue (gobelin,

TABLE 2-37 : LE TRAQUEUR DU BOIS OBSCUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Ennemi ancestral (+2)
2	+2	+3	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+3	+3	+1	Attaque sournoise (+1d6)
4	+4	+4	+4	+1	Ennemi ancestral (+4), vision dans le noir (9 m)
5	+5	+4	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6	+5	+5	+2	Attaque sournoise (+2d6)
7	+7	+5	+5	+2	Ennemi ancestral (+6), vision dans le noir (18 m)
8	+8	+6	+6	+2	Esquive des critiques
9	+9	+6	+6	+3	Attaque sournoise (+3d6)
10	+10	+7	+7	+3	Attaque mortelle, ennemi ancestral (+8)

orque), Perception auditive +17, Survie +9 ; Arme de prédilection (arc long), Endurance^S, Esquive, Pistage^S, Science du critique (arc long), Tir à bout portant, Tir en mouvement, Tir rapide^S.

Compagnon animal (Ext). Le compagnon animal de Nexal est un loup. Voir le profil de cette créature page 277 du *Manuel des Monstres*. Nexal peut diriger son compagnon d'une action libre (voir la page 32 du *Manuel des Joueurs*).

Empathie sauvage (Ext). Nexal peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +4 en général et de +0 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi ancestral (Ext). Nexal bénéficie d'un bonus de +10 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les orques. (Cela inclut également son bonus d'ennemi juré.)

Ennemi juré (Ext). Nexal bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les orques. (Son bonus contre les orques est inclus dans celui d'ennemi ancestral.)

Esquive des critiques (Ext). Une fois par jour, Nexal peut jouer un jet de Réflexes (DD 20 + l'éventuel bonus d'altération de l'arme) pour transformer un coup critique en une attaque normale.

Esquive instinctive (Ext). Nexal ne perd pas son bonus de Dex à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Nexal ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 12 ou plus.

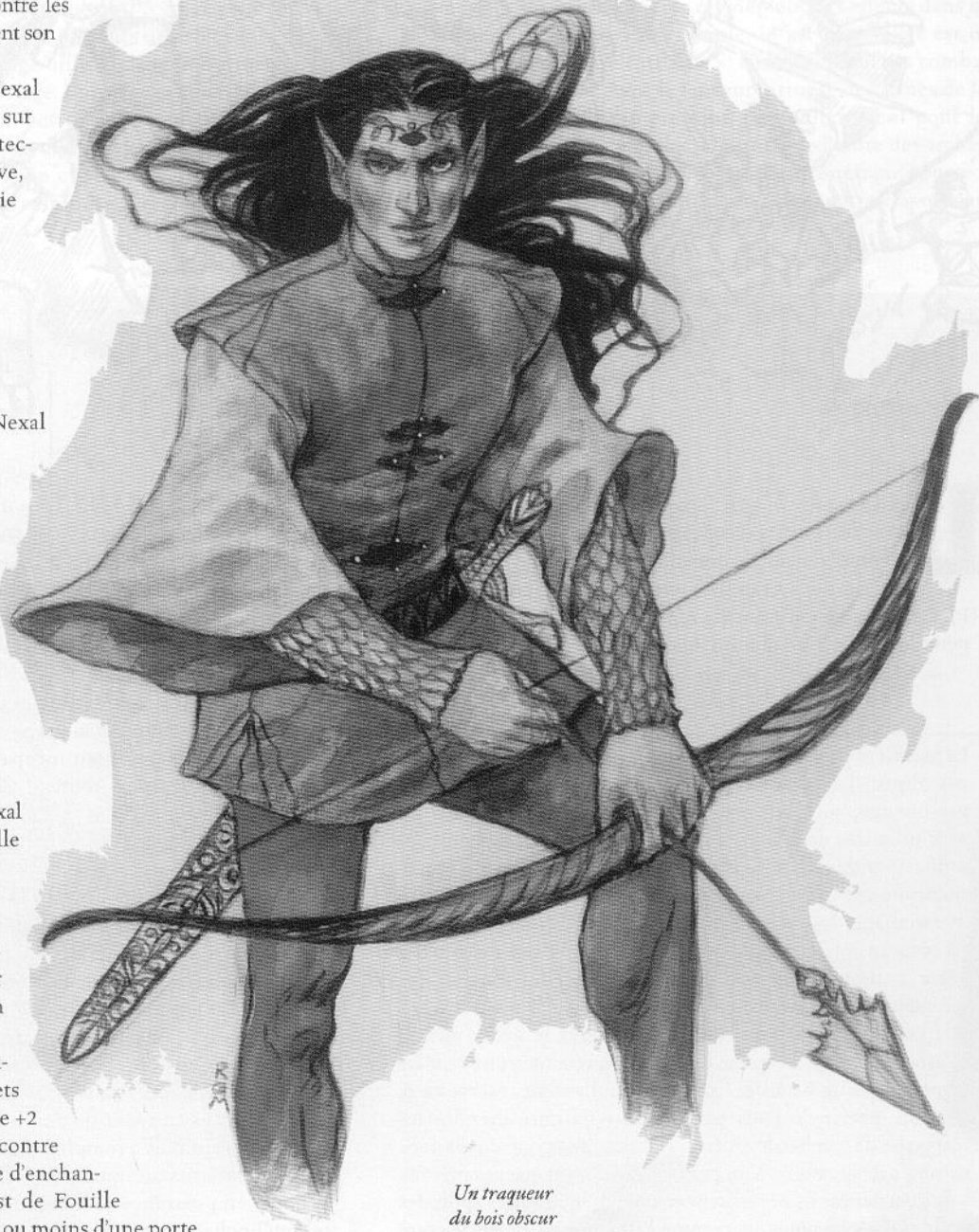
Style de combat (Ext). Nexal a choisi le combat à distance. Il a reçu le don Tir rapide sans avoir à en remplir les conditions.

Traits des elfes. Immunité contre les sorts et effets de *sommeil* ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; a droit à un test de Fouille lorsqu'il passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte cachée ou d'un passage secret.

Vision nocturne (Ext). Nexal peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lumière des étoiles ou de la lune, éclairé par des torches ou dans d'autres situations d'illumination réduite. Il est capable de distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Sorts de rôdeur préparés (niveau de lanceur de sorts effectif 2). Niveau 1 : grand pas.

Possessions. Arc long composite +3 [bonus de For max +2], cuirasse en mithral +1, targe +1, bottes d'elfe, cape d'elfe, bracelets d'archer, épée de maître, 20 flèches.



Un traqueur du bois obscur



Les classes sont un peu le squelette d'un personnage de DUNGEONS & DRAGONS, mais ce sont ses choix de dons, de compétences, de domaines, de sorts et d'équipement qui font sa chair et permettent de différencier chaque PJ. Ce chapitre contient de nombreuses options nouvelles pour donner encore plus de relief à vos personnages.

LES DONNS

La première partie des règles supplémentaires est consacrée aux dons. Lors de la création ou de l'évolution d'un personnage, vous pouvez choisir des dons parmi ceux qui sont proposés dans la section suivante en plus de ceux qui sont disponibles dans le *Manuel des Joueurs* et d'autres suppléments du jeu DUNGEONS & DRAGONS. Comme d'habitude, un personnage doit remplir certaines conditions pour avoir accès à un don. Dans quelques cas, ces conditions ne peuvent être obtenues que par un personnage des classes des Chapitres 1 et 2 de cet ouvrage.

Les dons sélectionnés et conçus pour le *Codex martial* s'intègrent dans le thème de l'ouvrage, et sont centrés sur les prouesses de bataille. Ils ne sont nullement réservés aux seuls guerriers, mais peuvent au contraire étendre les capacités de combat de toutes les classes. Beaucoup de ces dons ne sont pas accessibles à un personnage n'ayant que des niveaux de guerrier car ils nécessitent et améliorent d'autres aptitudes de classes ou pouvoirs comme l'attaque sournoise, le coup étourdissant, le renvoi des morts-vivants et ainsi de suite.

CHOISIR LES DONNS

Un joueur de DUNGEONS & DRAGONS a une multitude d'options à sa disposition pour individualiser son personnage. C'est d'autant plus important pour un personnage combattant qui ne peut se différencier sur d'autres points comme les compétences pour les roublards ou les sorts pour les pratiquants de la magie.

Il existe beaucoup de stratégies différentes lorsqu'on sélectionne les dons d'un personnage combattant, et les concepteurs du jeu seraient bien incapables de les énumérer (ou même de les deviner) toutes ! Cependant, voici quelques principes de base.

Prévoir

On ne sait généralement pas à la création d'un personnage quel sera son destin. Souvent, il ne prend forme que plus tard dans sa carrière et on ne décide pas dès le début s'il suivra une seule classe, s'il expérimentera le multiclassage ou s'il se dirigera vers une des classes de prestige présentées ici ou ailleurs. Néanmoins, il est sage d'avoir toujours prévu un ou deux niveaux en avance pour profiter au mieux des avantages offerts par tous ces choix. Étudiez en particulier les dons faciles d'accès (n'ayant qu'une ou deux conditions ou des conditions simples à remplir). Par exemple, quasiment tous les combattants se qualifient directement pour le don Attaque en puissance et il mène à un groupe d'autres dons tels qu'Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science de la destruction et ainsi de suite. Si vous voulez un

personnage capable d'infliger d'énormes quantités de points de dégâts, il vous faudra sans doute choisir ce don à un moment ou à un autre.

Bénéfices immédiats

Attaque en puissance est également un bon exemple de don qui gagne à ne pas être choisi dès qu'il est disponible. En effet, ce don est limité par le bonus de base à l'attaque du personnage, ce qui limite significativement son efficacité à bas niveau. Un personnage de niveau 1 qui choisit ce don sans avoir une valeur de Force exceptionnelle va y perdre en moyenne. Avoir de bonnes chances de toucher est plus important à bas niveau que d'augmenter ses dégâts, ce qui sera de toutes façons inutile si le coup rate sa cible !

C'est là que brillent des dons comme Arme de prédilection. Le bonus de +1 sur les jets d'attaque qu'il confère peut faire une vraie différence à bas niveau et toujours utile plus tard si vous estimez que votre personnage utilisera la même arme pendant la majeure partie de sa carrière. Et même si vous décidez plus tard de changer d'arme, un personnage combattant a généralement suffisamment de dons disponibles pour se permettre de faire une ou deux erreurs. En choisissant des dons qui sont utiles dès maintenant, vous minimisez les chances d'être déçu plus tard.

Soyez cohérents

Une fois que vous avez choisi un don, vous ne pouvez pas l'oublier ou le remplacer. Réfléchissez bien aux conséquences sur les niveaux suivants lorsque vous sélectionnez un don qui restreint les options de votre personnage. Une fois que vous avez choisi une orientation, il est toujours possible de faire quelques arrangements, mais changer de direction coûte cher. Si après avoir développé un spécialiste du combat à deux armes, un joueur décide de prendre les dons de combat au bouclier présentés dans ce Chapitre, il gâche son entraînement précédent.

Connaissez bien les classes

Les classes du *Manuel des Joueurs*, ainsi que les classes de prestige du *Guide du Maître*, de ce livre et d'autres suppléments, permettent souvent d'obtenir rapidement des talents dans un domaine bien précis. Par exemple, le preux cavalier est un « chevalier en armure rutilante », l'un des meilleurs combattants montés du jeu. Avec le lanceur virtuose, les armes de jet deviennent un choix intéressant, particulièrement pour les personnages agiles et mobiles. Un initié de l'ordre des archers tire des flèches mortelles et le berserker frénétique pousse la rage du barbare hors de ces limites. (Ces quatre classes sont décrites dans le Chapitre 2 de ce livre.)



Il est vain de négocier si l'on n'est pas prêt à faire des concessions.

TABLE 3-1 : DONS GÉNÉRAUX

Don	Conditions	Avantage	
Art du lancer		Dex 15, bonus de base à l'attaque +2	Permet de lancer n'importe quelle arme sans malus
Attaque au sol ¹		Dex 15, Réflexes surhumains, bonus de base à l'attaque +2	Permet d'attaquer au sol sans malus et de se relever
Attaque en puissance sur ennemi juré		Pouvoir d'ennemi juré, Attaque en puissance, bonus de base à l'attaque +4	Permet des attaques en puissance plus efficaces contre les ennemis jurés
Charge au bouclier ¹		Science du coup de bouclier, bonus de base à l'attaque +3	Permet un croc-en-jambe à la fin d'une charge
Coup brutal de bouclier ¹		Charge au bouclier, Science du coup de bouclier, bonus de base à l'attaque +6	Permet un coup de bouclier qui peut hébéter
Châtiments supplémentaires ³		Pouvoir de châtement, bonus de base à l'attaque +4	Deux châtements de plus par jour
Combat en nuée		Taille P, Dex 13, bonus de base à l'attaque +1	Permet d'occuper le même espace qu'un allié, donne un bonus de +1 à l'attaque par allié
Combat en phalange ¹		Formation au maniement de l'écu, bonus de base à l'attaque +1	Bonus à la CA et aux Réflexes derrière un mur de boucliers
Contact affaiblissant ¹		Sag 17, Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +2	Permet des coups qui réduisent la Force de -6 pendant une minute
Contact douloureux		Sag 15, Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +2	Un adversaire étourdi est ensuite nauséux
Contre-charge		Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque +2	Permet une attaque d'opportunité contre les adversaires qui chargent
Coup de pied circulaire		For 15, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues	Permet une attaque supplémentaire lors d'un coup critique à mains nues
Coup de pied en vol		For 13, degré de maîtrise de 4 en Saut, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues	Bonus de +1d12 aux dégâts lors d'une charge
Coup engourdissant ¹		Sag 17, Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +10	Permet de paralyser d'une attaque à mains nues
Coupe-jarret		Pouvoir d'attaque sournoise (+2d6), bonus de base à l'attaque de +4	Permet d'échanger deux d6 d'attaque sournoise contre une réduction de vitesse
Coups étourdissants rapides ^{1, 3}		Attaques réflexes, Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +6	Permet un coup étourdissant de plus par round
Coups étourdissants supplémentaires ³		Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +2	Trois coups étourdissants de plus par jour
Cri <i>kiai</i>		Cha 13, bonus de base à l'attaque +1	Les ennemis sont secoués pendant 1d6 rounds
Grand cri <i>kiai</i>		Cha 13, Cri <i>kiai</i> , bonus de base à l'attaque +9	Les ennemis sont paniqués pendant 2d6 rounds
Désarmement à distance ^{1, 2}		Dex 15, formation au maniement de l'arme choisie, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5	Permet de désarmer à l'aide d'une arme à distance
Destruction à distance ¹		For 13, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5	Permet d'attaquer les objets à l'aide d'une arme à distance
Étreinte de la terre		For 15, Science de la lutte (ou étreinte), Science du combat à mains nues	Dégâts supplémentaires lors d'une immobilisation
Familier supérieur		Faculté d'appeler un nouveau familier, alignement compatible, niveau de lanceur de sorts profanes et bonus de base à l'attaque suffisamment élevés	Permet d'obtenir un familier capable de se battre
Frappe axiomatique		Coup étourdissant, pouvoir de frappe <i>ki</i> (loyal)	Attaque infligeant +2d6 points de dégâts aux créatures chaotiques
Frappe défensive ¹		Dex 13, Int 13, Esquive, Expertise du combat	Bonus de +4 en attaque après une défense totale réussie
Frappe hémorragique		Pouvoir d'attaque sournoise, bonus de base à l'attaque +4	Permet d'échanger un d6 d'attaque sournoise contre 1 point de dégât par round
Frappe karmique		Dex 13, Esquive, Expertise du combat	En échange d'un malus de -4 en CA, permet des attaques d'opportunité contre les adversaires qui attaquent
Frappe profane		Faculté de lancer des sorts profanes de 3 ^e niveau, bonus de base à l'attaque +4	Permet de sacrifier un sort contre +1 en attaque et +1d4 aux dégâts par niveau du sort
Grande poigne		Bonus de base à l'attaque +1	Permet de manier une arme trop grande avec un malus de -2
Grande vitalité		Aptitude de classe ou pouvoir inné de réduction des dégâts	Augmente la valeur de réduction des dégâts de +1
Guérison rapide		Bonus de base de Vigueur +5	Accélère la guérison naturelle des points de vie et de caractéristiques affaiblies
Immobilisation à distance ¹		Dex 15, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5	Permet d'immobiliser à l'aide d'une arme à distance
Longue rage ³		Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	La rage dure 5 rounds de plus

Lutteur habile	Taille P ou M, Science du combat à mains nues	Bonus en lutte pour échapper à une prise ou une immobilisation
Maîtrise de la défense à deux armes ¹	Dex 19, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Science de la défense à deux armes, bonus de base à l'attaque +11	Donne un bonus de bouclier à la CA lors d'un combat à deux armes
Maîtrise du critique ^{1, 4}	Arme de prédilection (arme choisie), bonus de base à l'attaque +4	Bonus de +4 pour confirmer les critiques
Ceil de faucon ¹	Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +3	Réduit de moitié le bonus d'abri à la CA
Panrace ¹	Bonus de base à l'attaque +3	Permet une contre-attaque pour éviter les saisies
Passé-garde	Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque +4	Permet d'ignorer temporairement le bouclier d'un adversaire
Pied léger	Dex 15, Course	Permet un virage pendant une charge ou une course
Poignet rapide	Dex 17, degré de maîtrise de 5 en Escamotage, Arme en main	Permet de dégainer pour prendre un adversaire au dépourvu
Poings de fer	Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +2	Permet des coups infligeant +1d6 points supplémentaires
Projection défensive	Dex 13, Attaques réflexes, Esquive, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe	Permet un croc-en-jambe quand un adversaire rate son attaque
Rage destructive	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Bonus de +8 sur les tests de Force pour briser les objets
Rage instantanée	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Permet d'entrer en rage hors de son tour
Rage intimidante	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Permet de démoraliser un adversaire pendant sa rage
Rages supplémentaires ³	Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie	Deux rages de plus par jour
Science de la défense à deux armes ¹	Dex 17, Combat à deux armes, Défense à deux armes, bonus de base à l'attaque +6	Donne un bonus de bouclier à la CA lors d'un combat à deux armes
Science de la défense à la targe ¹	Maniement des boucliers	Permet de conserver le bonus de la targe lorsqu'on attaque avec la même main
Science de la robustesse	Bonus de base en Vigueur +2	Donne +1 pv/DV
Science de l'ennemi juré	Pouvoir d'ennemi juré, bonus de base à l'attaque +5	Bonus de +3 aux dégâts contre ses ennemis jurés
Science de l'expertise du combat ¹	Int 13, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque +6	Permet de réduire son bonus à l'attaque pour augmenter sa CA
Science des armes familières ¹	Bonus de base à l'attaque +1	Les armes raciales exotiques deviennent martiales
Science du tir monté ¹	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Tir monté	Réduit ou élimine les malus liés au tir monté
Science du tir rapide ¹	Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide	Permet un tir supplémentaire sans malus
Serre de l'aigle	Sag 13, Science de la destruction, Science du combat à mains nues	Ajoute le bonus de Sag aux dégâts infligés aux objets
Sixième sens	Sag 13, bonus de base à l'attaque +1	Protège de la prise en tenaille
Tir instinctif	Sag 13, bonus de base à l'attaque +1	Permet d'utiliser la Sag au lieu de la Dex sur les tirs
Vélocité	—	Bonus de +1,50 m à la VD en armure légère ou sans armure

1 Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

2 On peut prendre ce don plusieurs fois. Le personnage peut choisir la même arme ou une nouvelle arme. Les effets du don sont cumulables.

3 Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

4 On peut prendre ce don plusieurs fois. Le personnage peut choisir la même arme ou une nouvelle arme. Les effets du don sont cumulables sur la même arme.

Si vous avez une bonne idée de ce à quoi vous voulez que votre personnage ressemble, commencez par rechercher les classes de prestige qui ressemblent à cet idéal. Cela ne vous empêche pas de changer d'avis ensuite, mais les conditions d'entrée dans ces classes vous donneront une bonne idée des compétences et dons à développer, tandis que vous pouvez retarder la sélection des dons offerts par la classe de votre choix en tant qu'aptitude de classe. Par exemple, si vous voulez jouer un archer, vous n'êtes pas obligé d'en faire un initié de l'ordre des archers mais les dons qu'exige cette classe de prestige (Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide et Arme de prédilection (arc court, arc long ou leurs versions composites)) sont intéressants pour tous les personnages attirés par l'archerie.

Utilisez autant que possible les « dons gratuits » (ceux que votre personnage obtient par une aptitude de classe, même s'il n'en remplit pas les conditions) et les listes de dons supplémentaires. Par contre, conservez les dons obtenus aux niveaux 1, 3, 6 et ainsi de suite pour combler les besoins qui ne sont pas

remplis par les classes prévues pour le personnage. Beaucoup de dons utiles à un guerrier n'apparaissent pas sur sa liste de dons supplémentaires.

Observez votre MD

Chaque maître du donjon a un style personnel qui se répercute en jeu. Si votre MD a tendance à centrer ses campagnes sur un certain type d'adversaire, comme des géants en maraude, une cabale de magiciens malveillants ou une alliance impie entre un seigneur liche et son lieutenant chevalier noir, trouvez les dons (et les classes) qui vous seront les plus utiles. Contre les géants par exemple, la précision est moins utile que la capacité à infliger beaucoup de dégâts (les géants ont souvent une mauvaise CA par rapport à leur facteur de puissance, qu'ils compensent par un grand nombre de points de vie).

Faites également attention à la façon dont votre MD gère le combat. Certains MD ne peuvent s'empêcher de jouer intelligemment même les monstres stupides. C'est le cas du vôtre si

ses monstres évitent toujours de provoquer des attaques d'opportunité. Cela affecte les dons, Attaques réflexes devient moins utile par exemple, à moins d'avoir la possibilité de transformer ces attaques d'opportunité en d'autres manœuvres, grâce aux dons Projection défensive ou Contre-charge qui deviennent alors plus intéressants. Le principe n'est pas de « piéger » votre MD, mais simplement de concevoir des stratégies qui rendent le jeu amusant et stimulant pour chacun d'entre vous.

DONS GÉNÉRAUX

Les dons de cette section s'ajoutent aux dons généraux du *Manuel des Joueurs*. La Table 3-1 résume les conditions et les avantages de tous ces dons et indique ceux qui peuvent être sélectionnés en tant que dons supplémentaires par les guerriers.

ART DU LANCER [GÉNÉRAL]

Entre les mains du personnage, n'importe quelle arme devient un projectile mortel.

Conditions. Dex 15, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage. Le personnage peut lancer n'importe quelle arme au maniement de laquelle il est formé comme s'il s'agissait d'une arme à distance (avec un facteur de portée de 3 mètres).

Normal. Il est possible de lancer une arme de corps à corps ne possédant pas de facteur de portée (comme la dague ou la hachette) avec un malus de -4 sur le jet d'attaque.

ATTAQUE AU SOL [GÉNÉRAL]

Le personnage peut attaquer sans malus lorsqu'il est à terre.

Conditions. Dex 15, Réflexes surhumains, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage. Lorsque le personnage est à terre, ses adversaires n'obtiennent aucun bonus sur leurs jets d'attaque contre lui et il peut attaquer sans malus sur son jet d'attaque. Si cette attaque réussit, il peut immédiatement se remettre debout par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque au sol en tant que don supplémentaire.

ATTAQUE EN PUISSANCE SUR ENNEMI JURÉ [GÉNÉRAL]

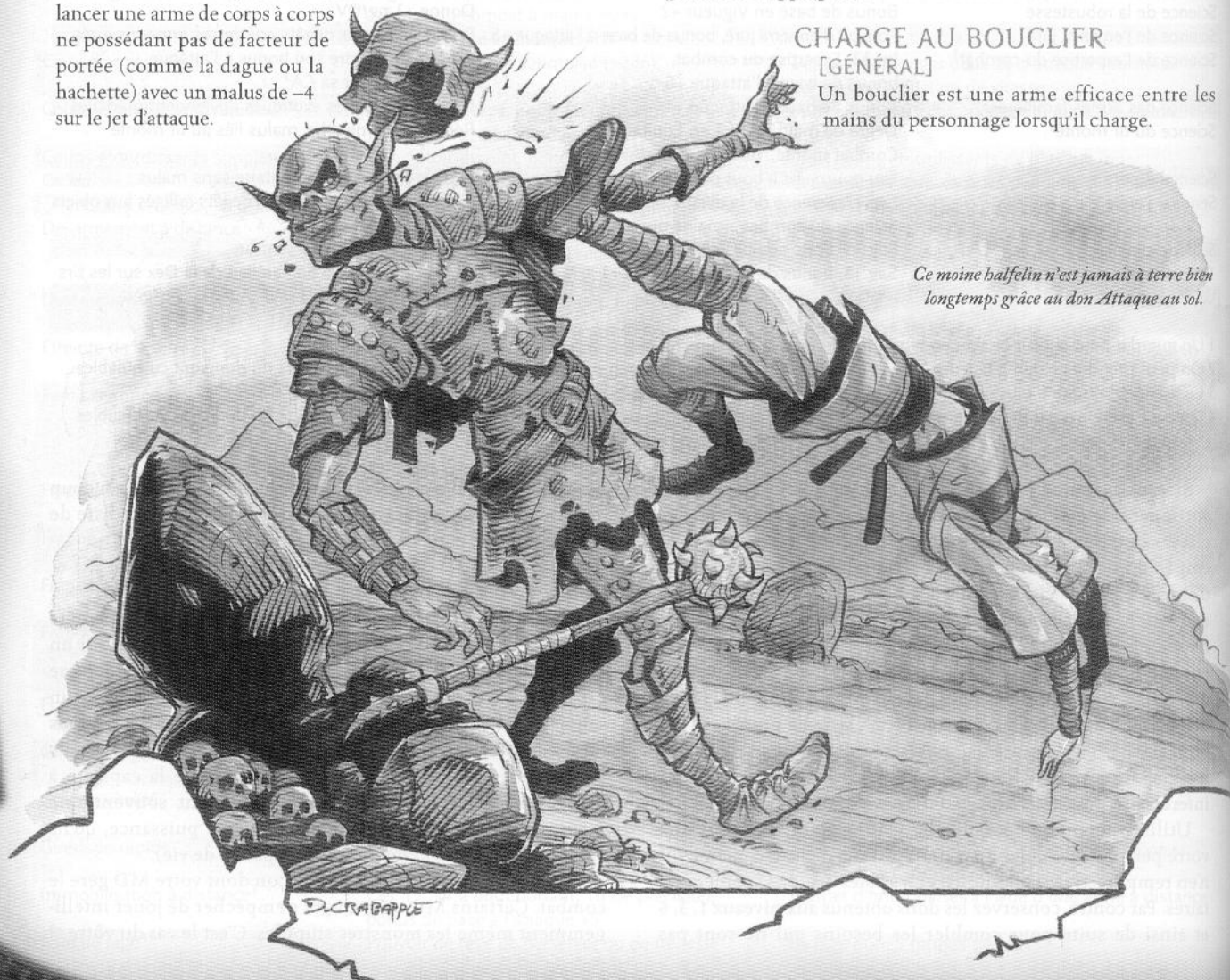
Les attaques en puissance du personnage sont plus efficaces contre ses ennemis jurés.

Conditions. Pouvoir d'ennemi juré, Attaque en puissance, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Lorsque le personnage porte une attaque en puissance sur l'un de ses ennemis jurés, il applique à ses jets de dégâts le double (le triple pour une arme à deux mains autre qu'une arme double) du nombre qu'il choisit de s'imposer en tant que malus à ses jets d'attaque (à la place du taux normal). Les restrictions habituelles d'utilisation d'une attaque en puissance s'appliquent.

CHARGE AU BOUCLIER [GÉNÉRAL]

Un bouclier est une arme efficace entre les mains du personnage lorsqu'il charge.



Ce moine halfelin n'est jamais à terre bien longtemps grâce au don Attaque au sol.

Conditions. Science du coup de bouclier, bonus de base à l'attaque +3.

Avantage. Lorsque le personnage donne un coup de bouclier à la fin d'une charge, il inflige des dégâts normaux et peut immédiatement tenter une attaque de croc-en-jambe sans provoquer d'attaque d'opportunité. Même si sa tentative échoue, le défenseur ne peut tenter un croc-en-jambe en retour.

Spécial. Un guerrier peut choisir Charge au bouclier en tant que don supplémentaire.

CHÂTIMENTS SUPPLÉMENTAIRES

[GÉNÉRAL]

Le personnage peut châtier ses adversaires plus souvent que la normale.

Conditions. Pouvoir de châtiment, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Le personnage dispose de deux utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de châtiment (comme le châtiment du Mal du paladin ou le châtiment des morts-vivants du chasseur de morts-vivants).

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

COMBAT EN NUÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage et ceux de ses alliés qui possèdent ce don peuvent coordonner leurs attaques contre une cible unique et savent se regrouper pour combattre dans un espace restreint.

Conditions. Taille P, Dex 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage et un allié qui possède aussi ce don peuvent occuper la même case sans subir de malus. Lorsqu'il attaque une créature de taille M ou plus grande, le personnage obtient un bonus de moral sur le jet d'attaque égal au nombre d'alliés qui possèdent aussi ce don et qui contrôlent l'espace dans lequel se trouve sa cible. La valeur de ce bonus ne peut dépasser le bonus de Dextérité du personnage.

COMBAT EN PHALANGE [GÉNÉRAL]

Le personnage est formé au combat en formation serrée.

Conditions. Formation au maniement de l'écu, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec un écu et une arme légère, il obtient un bonus de +1 à la classe d'armure. De plus, il peut former un mur de boucliers s'il se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un allié qui possède également ce don et se bat avec un écu et une arme légère. Toutes les créatures remplissant les conditions qui forment le mur obtiennent un bonus supplémentaire de +2 à la CA et un bonus de +1 aux jets de Réflexes.

Par exemple, grâce à ce don, un personnage maniant l'épée courte et l'écu bénéficie d'un bonus de +1 à la CA. Si deux personnages similaires sont adjacents, ils bénéficient d'un bonus total de +3 à la CA et de +1 aux jets de Réflexes.

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat en phalange en tant que don supplémentaire.

CONTACT AFFAIBLISSANT [GÉNÉRAL]

Les attaques à mains nues du personnage peuvent affaiblir temporairement ses victimes.

Conditions. Sag 17, Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais la victime subit un malus de -6 sur sa valeur de Force pendant 1 minute. Plusieurs contacts affaiblissants sur la même cible ne se cumulent pas. Les créatures immunisées contre l'étourdissement le sont aussi contre les effets de ce don.

Spécial. Un guerrier peut choisir Contact affaiblissant en tant que don supplémentaire.

CONTACT DOULOUREUX [GÉNÉRAL]

Les coups étourdissants du personnage provoquent une horrible douleur.

Conditions. Sag 15, Coup étourdissant, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage. Lorsque le personnage réussit un coup étourdissant contre une créature ne faisant pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui, elle est d'abord étourdie pendant un round, puis nauséuse pendant le round suivant. Les créatures immunisées contre les coups étourdissants le sont également contre le contact douloureux.

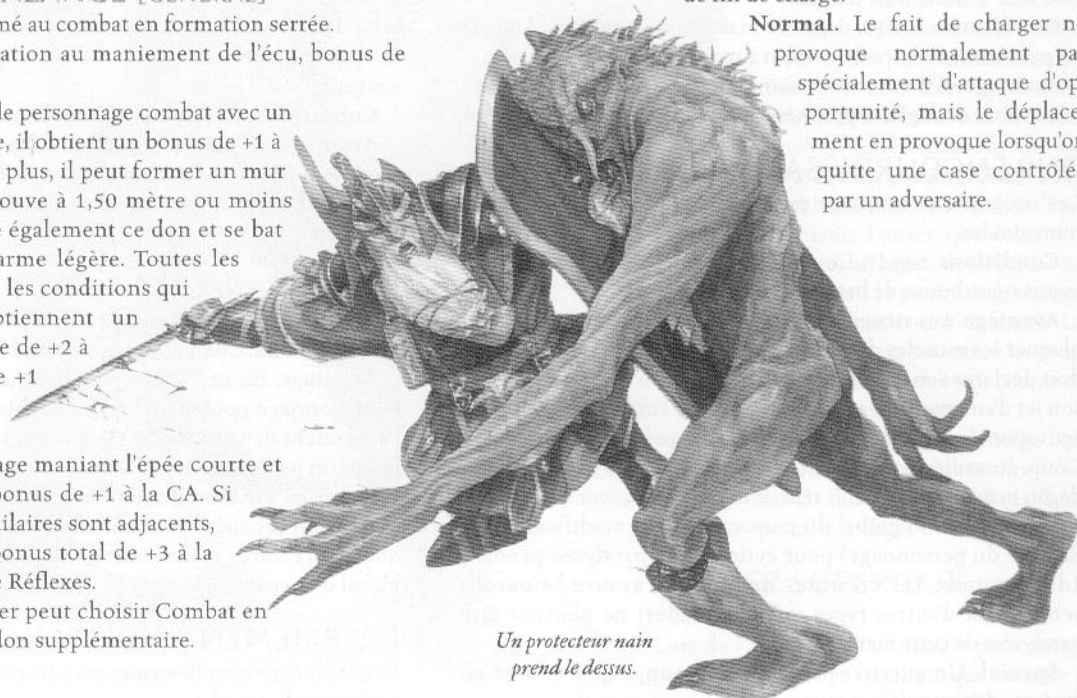
CONTRE-CHARGE [GÉNÉRAL]

Le personnage est entraîné à recevoir les charges de ses adversaires.

Conditions. Attaques réflexes, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage. Le personnage bénéficie d'une attaque d'opportunité lorsqu'une créature qui charge pénètre dans l'espace qu'il contrôle. Cette attaque d'opportunité est résolue avant l'attaque de fin de charge.

Normal. Le fait de charger ne provoque normalement pas spécialement d'attaque d'opportunité, mais le déplacement en provoque lorsqu'on quitte une case contrôlée par un adversaire.



Un protecteur nain prend le dessus.

COUP BRUTAL DE BOUCLIER [GÉNÉRAL]

Le personnage peut utiliser son bouclier pour hébéter son adversaire.

Conditions. Charge au bouclier, Science du coup de bouclier, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Par une action complexe ou lors d'une action de charge, vous pouvez porter une attaque brutale de bouclier. Si elle réussit, la victime subit des dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter d'être hébété pendant 1 round. Les créatures artificielles, les plantes, les morts-vivants, les vases, les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être hébétées.

Spécial. Un guerrier peut choisir Coup brutal de bouclier en tant que don supplémentaire.

COUP DE PIED CIRCULAIRE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut donner un coup de pied après une attaque à mains nues particulièrement puissante, en tournant entièrement sur lui-même avant de porter son coup.

Conditions. For 15, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsque le personnage réussit un coup critique sur une attaque à mains nues, il peut immédiatement porter une attaque à mains nues supplémentaire contre le même adversaire en utilisant le même bonus à l'attaque que pour le coup critique.

Par exemple, Ambre, un moine de niveau 15, peut porter trois attaques à mains nues dans un round, avec des bonus de base à l'attaque de +11, +6 et +1. Si elle réussit un coup critique sur sa deuxième attaque, elle peut faire une attaque supplémentaire avec un bonus de +6, puis finalement porter son attaque à +1.

COUP DE PIED EN VOL [GÉNÉRAL]

Les sauts du personnage lorsqu'il combat donnent l'impression qu'il vole d'ennemi en ennemi.

Conditions. For 13, degré de maîtrise de 4 en Saut, Attaque en puissance, Science du combat à mains nues.

Avantage. S'il combat à mains nues, le personnage inflige 1d12 points de dégâts supplémentaires lors d'une action de charge.

COUP ENGOURDISSANT [GÉNÉRAL]

Les coups du personnage peuvent paralyser ses adversaires humanoïdes.

Conditions. Sag 17, Coup étourdisant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +10.

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage peuvent bloquer les muscles des créatures humanoïdes. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdisant. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Sagesse du personnage) pour éviter d'être paralysée pendant 1d4+1 rounds. Les créatures immunisées contre l'étourdissement (ou d'autres types qu'humanoïdes) ne peuvent être paralysées de cette manière.

Spécial. Un guerrier peut choisir Coup engourdisant en tant que don supplémentaire.

COUPE-JARRET [GÉNÉRAL]

Les attaques sournoises du personnage peuvent blesser les jambes de ses adversaires.

Conditions. Pouvoir d'attaque sournoise (+2d6), bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsque le personnage réussit une attaque sournoise au corps à corps, il peut décider de porter une blessure coupe-jarret à condition de réduire ses dégâts d'attaque sournoise de +2d6. Une blessure de ce type divise par deux la vitesse de déplacement au sol de la victime. Les autres vitesses de déplacement (vol, nage, creusement, etc.) ne sont pas affectées. Les effets durent 24 heures mais peuvent être arrêtés avant par un test de Premiers secours (DD 15) ou par l'application d'un sort de soins ou une forme de guérison magique. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises et les créatures n'ayant aucune jambe ou plus de quatre jambes ne peuvent subir d'attaque coupe-jarret. Il faut deux blessures coupe-jarret pour ralentir un quadrupède. On ne peut porter qu'une attaque coupe-jarret par round.

COUPS ÉTOURDISSANTS RAPIDES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut placer plusieurs coups étourdisants à la suite.

Conditions. Attaques réflexes, Coup étourdisant, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le nombre maximum de coups étourdisants (ou d'autres attaques qui comptent comme des coups étourdisants) que le personnage peut tenter en un round augmente d'un.

Normal. On ne peut tenter qu'un coup étourdisant par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Coups étourdisants rapides en tant que don supplémentaire.

Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

COUPS ÉTOURDISSANTS SUPPLÉMENTAIRES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut porter des coups étourdisants plus souvent.

Conditions. Coup étourdisant, bonus de base à l'attaque +2.

Avantage. Le personnage dispose de trois utilisations quotidiennes supplémentaires de son don de Coup étourdisant.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

CRI KIAI [GÉNÉRAL]

Le cri strident du personnage terrorise ses adversaires.

Conditions. Cha 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Par une action simple et jusqu'à trois fois par jour, le personnage pousse un cri qui affecte tous les ennemis qui l'entendent dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Si elles ratent un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Charisme du personnage), les cibles sont secouées pendant 1d6 rounds. Le cri *kiai* n'affecte que les créatures ayant un nombre de DV inférieur au niveau global du personnage.

DÉSARMEMENT À DISTANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut désarmer ses adversaires à l'aide d'une arme à distance de son choix.

Conditions. Dex 15, formation au maniement de l'arme choisie, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage. Le personnage peut utiliser la manœuvre de désarmement à l'aide de l'arme choisie contre des cibles distantes de 9 mètres ou moins.

Spécial. Un guerrier peut choisir Désarmement à distance en tant que don supplémentaire.

On peut prendre ce don plusieurs fois. Les effets du don ne sont pas cumulatifs. Le personnage doit choisir une nouvelle arme à chaque fois.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage ne bénéficie pas des avantages du don Science du désarmement.

Le worg familier de ce gnome peut combattre aux côtés de son maître.



DESTRUCTION À DISTANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut tirer sur les armes de ses adversaires pour les briser.

Conditions. For 13, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage. Lorsqu'il attaque un objet à l'aide d'une arme à distance tranchante ou contondante, le personnage inflige des dégâts normaux (plutôt que réduits de moitié). Il peut effectuer une manœuvre de destruction avec une arme à distance perforante (comme des flèches), mais il inflige alors des dégâts divisés par deux (la division a lieu avant d'appliquer la solidité de l'objet, voir l'attaque de destruction page 156 du *Manuel des Joueurs* et la solidité des objets courants, page 166). Le personnage doit être à 9 mètres ou moins de sa cible pour tenter une destruction à distance.

Normal. Les armes à distances (autres que les engins de siège) infligent des dégâts réduits de moitié aux objets. La manœuvre de destruction n'est possible qu'avec une attaque de corps à corps portée à l'aide d'une arme tranchante ou contondante.

Spécial. Un guerrier peut choisir Destruction à distance en tant que don supplémentaire.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage ne bénéficie pas des avantages du don Science de la destruction.

ÉTREINTE DE LA TERRE [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de littéralement écraser ses adversaires lors d'une lutte.

Conditions. For 15, Science de la lutte (ou étreinte), Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsque le personnage immobilise un adversaire dans une situation de lutte, il inflige 1d12 points de dégâts supplémentaires chaque round tant qu'il maintient l'immobilisation. Le personnage doit non seulement maintenir son adversaire immobile (en réussissant un test opposé de lutte), mais il lui faut rester immobile lui-même, ce qui confère à ses ennemis (autres que celui qu'il immobilise) un bonus de +4 sur les jets d'attaque (mais le personnage n'est pas considéré comme sans défense). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre ces dégâts supplémentaires.

Normal. Un personnage qui immobilise un adversaire doit réussir un test opposé de lutte pour lui infliger des dégâts.

FAMILIER SUPÉRIEUR [GÉNÉRAL]

Lors de l'appel d'un familier, le personnage peut obtenir d'autres familiers que ceux de la liste ordinaire (voir la page 34 du *Manuel des Joueurs*).

(Un familier supérieur prend la place d'un familier normal). Ce don a déjà été décrit page 200 du *Guide du Maître*. Les nouveaux types de familiers supérieurs présentés ci-dessous s'adressent aux lanceurs de sorts qui désirent un compagnon capable de les accompagner au combat.

Conditions. Faculté d'appeler un nouveau familier, alignement compatible, niveau de lanceur de sorts profanes et bonus de base à l'attaque suffisamment élevés.

Avantage. Lorsqu'il appelle un nouveau familier, le personnage peut choisir l'une des créatures de la liste ci-dessous. L'alignement du personnage et du familier ne doivent pas être opposés sur l'un des deux axes (bien-mal ou loi-chaos). Par exemple, un lanceur de sorts chaotique bon est limité aux familiers qui ne sont ni loyaux, ni mauvais, tandis qu'un personnage loyal neutre ne peut obtenir qu'un familier qui ne soit pas chaotique, mais qui peut être bon, neutre ou mauvais. Chaque familier nécessite un niveau de lanceur de sorts profanes et un bonus de base à l'attaque minimum pour pouvoir être choisi.

Familier	Alignement	Niveau de lanceur de sorts profanes	BBA
Kenshar	Neutre	3	+3
Worg	Neutre mauvais	3	+3
Chien esquiveur	Loyal bon	5	+5
Molosse satanique	Loyal mauvais	5	+5
Hippogriffe	Neutre	7	+7
Hurleur	Chaotique mauvais	7	+7
Loup arctique	Neutre mauvais	7	+7

Les règles habituelles des familiers s'appliquent également aux familiers supérieurs (voir les pages 34 et 35 du *Manuel des Joueurs*).

Pouvoirs accordés. En plus de leurs propres pouvoirs, les familiers confèrent à leur maître les avantages du don Vigilance, plus un lien télépathique et la possibilité de transfert des effets magiques.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsqu'un familier est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et ne subit que des demi-dégâts même s'il rate.

FRAPPE AXIOMATIQUE [GÉNÉRAL]

Les poings du personnage deviennent des instruments de la Loi.

Conditions. Coup étourdissant, pouvoir de frappe *ki* (loyal).

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures chaotiques. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant. Les créatures immunisées contre l'étourdissement le sont également contre ces dégâts supplémentaires.

FRAPPE DÉFENSIVE [GÉNÉRAL]

La meilleure attaque est parfois une bonne défense.

Conditions. Dex 13, Int 13, Esquive, Expertise du combat.

Avantage. Lorsque le personnage utilise l'option de défense totale pendant un tour, si une créature l'attaque et le rate, il



Un elfe utilise *Frappe profane* pour infliger des dégâts supplémentaires à un ottyugh.

bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque contre elle lors du round suivant (pour une attaque seulement). Le personnage n'obtient aucun bonus particulier contre les créatures qui ne l'attaquent pas ou contre celles dont les attaques réussissent.

Spécial. Un guerrier peut choisir Frappe défensive en tant que don supplémentaire.

FRAPPE HÉMORRAGIQUE [GÉNÉRAL]

Les attaques sournoises du personnage visent les artères et les veines majeures, ce qui lui permet d'infliger des blessures saignant abondamment et longtemps.

Conditions. Pouvoir d'attaque sournoise, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Lorsque le personnage réussit une attaque sournoise, il peut décider de porter une frappe hémorragique à condition de réduire ses dégâts d'attaque sournoise de +1d6. Chaque blessure de ce type inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round. L'hémorragie peut être arrêtée par un test de Premiers secours (DD 15) ou par l'application d'un sort de soins ou une forme de guérison magique. Les effets de plusieurs blessures hémorragiques se cumulent (2 blessures pour 2 points par round, et ainsi de suite). On ne peut porter qu'une frappe hémorragique par attaque sournoise réussie.

FRAPPE KARMIQUE [GÉNÉRAL]

L'instant idéal pour frapper son adversaire est celui où il baisse sa garde pour porter son attaque.

Conditions. Dex 13, Esquive, Expertise du combat.

Avantage. Lors de son tour de jeu, le personnage peut désigner un adversaire unique dont il surveille les attaques. Jusqu'au début de son prochain tour de jeu, le personnage subit un malus de -4 à la classe d'armure, mais il bénéficie d'une attaque d'opportunité si jamais l'adversaire choisi lui porte une attaque au corps à corps ou une attaque de contact au corps à corps. Les règles habituelles des attaques d'opportunité s'appliquent normalement (l'adversaire doit être dans la zone de contrôle du personnage, le personnage ne doit pas déjà avoir porté son (ou ses) attaque d'opportunité pour le round, etc.).

FRAPPE PROFANE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut canaliser l'énergie profane dans ses attaques de corps à corps.

Conditions. Faculté de lancer des sorts profanes de 3^e niveau, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, le personnage peut canaliser l'énergie d'un de ses sorts profanes dans une arme (manufacturée ou naturelle) de corps à corps de son choix. Il doit pour cela sacrifier un sort préparé ou un emplacement quotidien (de 1^e niveau ou plus), mais pendant un round, il obtient avec cette arme un bonus aux jets d'attaque égal au niveau du sort sacrifié et un bonus aux dégâts de 1d4 points par niveau du sort sacrifié. Le bonus aux jets d'attaque obtenu grâce à ce don ne peut dépasser le bonus de base à l'attaque du personnage.

Par exemple, Yarren le chantelame a un bonus de base à l'attaque de +11 et peut lancer des sorts profanes de 4^e niveau. Lors de son tour de jeu, il décide de sacrifier l'un de ses sorts de 4^e niveau pour la journée (en le rayant comme s'il l'avait lancé). Il bénéficie dès lors pour le round d'un bonus de +4 à l'attaque et d'un bonus aux dégâts de +4d4 avec sa rapière.

GRAND CRI KIAI [GÉNÉRAL]

Le cri du personnage sème la panique dans les rangs de ses ennemis.

Conditions. Cha 13, Cri *kiai*, bonus de base à l'attaque +9.

Avantage. Lorsque le personnage pousse un cri *kiai*, les ennemis qui ratent un jet de Volonté (DD 10 + la moitié du niveau global du personnage + le modificateur de Charisme du personnage) sont paniqués pendant 2d6 rounds. Le grand cri *kiai* n'affecte que les créatures ayant un nombre de DV inférieur au niveau global du personnage.

GRANDE POIGNÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de manier des armes trop grandes pour lui.

Condition. Bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage est capable d'utiliser une arme de corps à corps (autre qu'une arme double) d'une catégorie de taille supérieure à la sienne avec un malus de -2 sur les jets d'attaque sans changer la catégorie de l'arme (légère, une main ou deux mains). Il doit porter cette arme avec sa main directrice (ou à deux mains).

Par exemple, une épée longue de taille G est une arme à une main pour un ogre, mais une arme à deux mains pour un humain ne possédant pas ce don. Grâce à lui, un humain peut manier cette arme à une main.

Normal. Il est possible d'utiliser une arme légère ou à une main d'une catégorie de taille supérieure à la sienne avec un malus de -2, mais elle devient respectivement une arme à une main ou une arme à deux mains.

GRANDE VITALITÉ [GÉNÉRAL]

La grande résistance aux dégâts du personnage augmente encore.

Condition. Aptitude de classe ou pouvoir inné de réduction des dégâts.

Avantage. Le personnage gagne un bonus de +1 à la valeur de sa réduction des dégâts. Le type d'armes ou de dégâts qui ignore la réduction des dégâts du personnage ne change pas. Le bonus s'applique après avoir déterminé cette valeur selon le niveau, si besoin est. Par exemple, un barbare de niveau 13 possède une réduction des dégâts de 3/—. Grâce à ce don, elle passe à 4/—. Lorsqu'il atteint le niveau 16, sa réduction des dégâts passe à 5/—, puis à 6/— au niveau 19.

Il n'est pas possible de prendre ce don plusieurs fois. Si le personnage possède plusieurs réductions des dégâts différentes, il doit choisir (une fois pour toutes) à laquelle s'applique le bonus accordé par le don.

GUÉRISON RAPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage guérit plus rapidement que la moyenne.

Condition. Bonus de base de Vigueur +5.

Avantage. Le personnage récupère les points de vie et les points de caractéristiques affaiblies plus rapidement que la normale, selon le barème de la table de la page suivante.

IMMOBILISATION À DISTANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut engager une lutte avec un adversaire qui ne lui est pas adjacent.

Conditions. Dex 15, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage. Le personnage peut tenter d'engager une lutte à distance en fixant ses vêtements dans une surface proche. La

GUÉRISON NATURELLE DES POINTS DE VIE

	Normal	Normal et soins suivis ¹	Avec Guérison rapide	Avec Guérison rapide et soins suivis ¹
8 heures de sommeil ²	niveau global	2 x niveau global	1,5 x niveau global	3 x niveau global
24 heures de repos complet	2 x niveau global	4 x niveau global	3 x niveau global	6 x niveau global

GUÉRISON NATURELLE DES CARACTÉRISTIQUES AFFAIBLIES

	Normal	Normal et soins suivis ¹	Avec Guérison rapide	Avec Guérison rapide et soins suivis ¹
8 heures de sommeil ²	1	2	2	3
24 heures de repos complet	2	4	4	6

¹ Nécessite un test réussi de Premiers secours (voir le *Manuel des Joueurs*, page 82)

² Suivies d'une activité normale pendant la journée.

cible doit être distante de 1,50 mètre ou moins d'un arbre, d'un mur ou d'une autre surface qu'un projectile ou une arme de jet est capable de pénétrer. Elle doit également porter un vêtement, une armure ou d'autres formes de tissus. Le personnage doit d'abord réussir une attaque à distance (et non une attaque de contact à distance), puis remporter un test de lutte opposé (en ignorant les modificateurs de taille des deux protagonistes). Par une action simple, la victime peut tenter de se libérer en réussissant un test de Force de DD 15 ou un test d'Évasion de DD 15.

Spécial. Un guerrier peut choisir Immobilisation à distance en tant que don supplémentaire.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage ne bénéficie pas des avantages du don Science de la lutte.

LONGUE RAGE [GÉNÉRAL]

Les périodes de rage du personnage durent plus longtemps que la normale.

Condition. Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

Avantage. Les rages de berserker (et les frénésies) du personnage durent chacune 5 rounds supplémentaires.

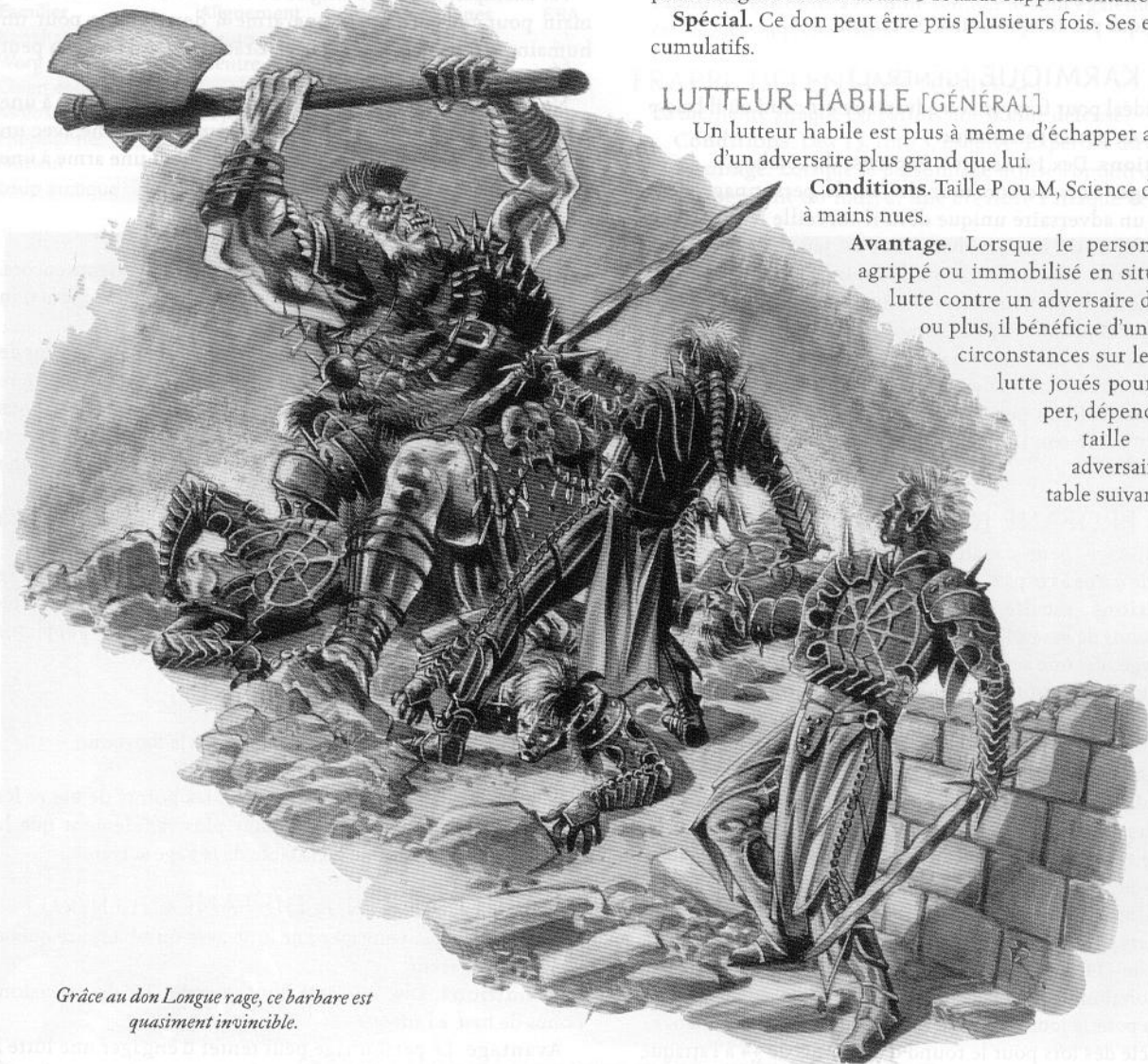
Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

LUTTEUR HABILE [GÉNÉRAL]

Un lutteur habile est plus à même d'échapper aux prises d'un adversaire plus grand que lui.

Conditions. Taille P ou M, Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsque le personnage est agrippé ou immobilisé en situation de lutte contre un adversaire de taille G ou plus, il bénéficie d'un bonus de circonstances sur les tests de lutte joués pour s'échapper, dépendant de la taille de son adversaire (voir la table suivante).



Grâce au don Longue rage, ce barbare est quasiment invincible.

Taille de l'adversaire	Bonus
Grand (G)	+2
Très grand (TG)	+4
Gigantesque (Gig)	+6
Colossal (C)	+8

MAÎTRISE DE LA DÉFENSE À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Combattre avec une arme dans chaque main fournit au personnage une défense extraordinaire.

Conditions. Dex 19, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Science de la défense à deux armes, bonus de base à l'attaque +11.

Avantage. Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +3 à la CA.

Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +6.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise de la défense à deux armes en tant que don supplémentaire.

MAÎTRISE DU CRITIQUE [GÉNÉRAL]

Avec une arme de son choix (comme l'épée longue ou la hache d'armes), le personnage sait porter ses coups aux points vitaux.

Conditions. Arme de prédilection (arme choisie), bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets de confirmation des critiques avec l'arme qu'il a choisie.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise du critique en tant que don supplémentaire.

On peut prendre ce don plusieurs fois. Le personnage peut choisir la même arme ou une nouvelle arme. Les effets du don sont cumulables sur la même arme.

ŒIL DE FAUCON [GÉNÉRAL]

Sa maîtrise des armes à distance permet au personnage de réussir des tirs là où d'autres seraient gênés par un abri.

Conditions. Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque +3.

Avantage. Une cible du personnage qui bénéficie d'un abri n'obtient qu'un bonus de +2 à la CA. Ce don est sans effet sur un abri total ou une absence d'abri.

Normal. Un abri donne un bonus de +4 à la CA.

Spécial. Un guerrier peut choisir Œil de faucon en tant que don supplémentaire.

PANCRACE [GÉNÉRAL]

La lutte au corps à corps est une spécialité du personnage.

Condition. Bonus de base à l'attaque +3.

Avantage. Le personnage bénéficie d'une attaque d'opportunité contre ceux de ses adversaires qui tentent d'engager une lutte avec lui, et ce même s'ils disposent d'un don ou d'un pouvoir spécial qui permet habituellement d'éviter de provoquer cette attaque. Si un adversaire ne possède pas un don tel que Science de la lutte ou un pouvoir tel qu'étreinte, alors la tentative d'engager la lutte échoue systématiquement si le personnage inflige des dégâts lors de son attaque d'opportunité. Dans le cas contraire, le personnage reçoit un bonus sur son prochain test de lutte égal aux dégâts infligés lors de cette attaque d'opportunité. Les règles normales des attaques

d'opportunité s'appliquent et (sauf exception) le personnage doit donc ne pas avoir déjà porté d'attaque d'opportunité, ni être pris au dépourvu, etc.

Par exemple, un ogre tente de saisir Tordek. Celui-ci porte une attaque d'opportunité, qui réussit et inflige des dégâts. Puisque l'ogre ne possède aucune capacité liée à la lutte, sa tentative d'engager une lutte échoue. Plus tard, un ankheg (qui possède le pouvoir d'étreinte) mord Tordek et tente de le saisir. Il place une attaque d'opportunité (malgré l'étreinte), qui réussit et inflige 10 points de dégâts. Tordek bénéficie alors d'un bonus de +10 sur le jet opposé de lutte qui va déterminer si le monstre réussira à maintenir sa prise.

Normal. Les créatures qui possèdent le don Science de la lutte ou le pouvoir étreinte ou d'autres capacités similaires ne provoquent pas d'attaque d'opportunité lorsqu'elles engagent une lutte.

Spécial. Un guerrier peut choisir Pancrace en tant que don supplémentaire.

PASSE-GARDE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait franchir la garde d'un adversaire en écartant le bouclier de ce dernier.

Conditions. Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. Le personnage ne peut utiliser ce don que s'il combat à deux armes une créature qui tient un bouclier et qui ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui. Lors d'une attaque à outrance, le personnage peut alors sacrifier toutes ses attaques secondaires pour repousser temporairement le bouclier de son ennemi à l'aide de son arme secondaire, ce qui permet de porter son (ou ses) attaque principale sans que la cible ne soit protégée par son bouclier.

PIED LÉGER [GÉNÉRAL]

Tourner en courant ne pose pas de problème au personnage.

Conditions. Dex 15, Course

Avantage. Par une action libre, le personnage peut effectuer un virage pendant une course ou une charge, à condition de ne pas porter une armure (ou une charge) intermédiaire ou lourde. Il doit tout de même parcourir au moins 3 mètres (2 cases) en ligne droite avant d'attaquer à la fin d'une charge. Un seul virage peut être effectué par round et il ne peut dépasser 90°.

Normal. Sans ce don, on ne peut courir ou charger qu'en ligne droite.

POIGNET RAPIDE [GÉNÉRAL]

D'un seul geste, le personnage dégaine une arme légère et porte une attaque dévastatrice.

Conditions. Dex 17, degré de maîtrise de 5 en Escamotage, Arme en main.

Avantage. Lorsque le personnage porte une attaque à l'aide d'une arme légère qu'il a dégainée dans le même round, il prend son adversaire au dépourvu (uniquement pour cette attaque). Ce don n'est utilisable qu'une fois par round et un adversaire ne se laisse prendre qu'une fois par rencontre.

POINGS DE FER [GÉNÉRAL]

Le personnage sait donner à ses coups de poings une force étonnante.

Conditions. Coup étourdissant, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque +2.



Embuscade!

▀ **Avantage.** Les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires. Le personnage doit déclarer son intention d'utiliser ce don avant d'effectuer son jet d'attaque (une attaque ratée gâche l'utilisation). Chaque activation de ce pouvoir compte comme une utilisation du don Coup étourdissant.

PROJECTION DÉFENSIVE [GÉNÉRAL]

On peut utiliser la force, le poids et l'élan d'un ennemi contre lui pour le jeter à terre lorsqu'il vous attaque.

▀ **Conditions.** Dex 13, Attaques réflexes, Esquive, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe.

▀ **Avantage.** Lorsque le personnage utilise son don d'Esquive contre une créature, si cette créature l'attaque et le rate, il peut immédiatement effectuer une attaque de croc-en-jambe contre elle, ce qui compte comme une attaque d'opportunité.

RAGE DESTRUCTIVE [GÉNÉRAL]

Lorsque le personnage est enragé, il peut plus aisément détruire les objets.

▀ **Condition.** Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

▀ **Avantage.** Lorsque le personnage est en rage ou frénétique, il bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Force joués pour briser des objets inanimés ou enfoncer des portes.

RAGE INSTANTANÉE [GÉNÉRAL]

Les crises de rage du personnage peuvent survenir en un instant.

▀ **Condition.** Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

▀ **Avantage.** Le personnage peut déclencher son pouvoir de rage de berserker (ou de frénésie) à n'importe quel moment, même si ce n'est pas son tour de jeu ou s'il est surpris. Il lui

suffit de le déclarer en réaction à l'action d'un autre. Il est ainsi possible d'utiliser la rage pour éviter ou au moins modérer les conséquences d'une action. Par exemple, le personnage peut entrer en rage lorsqu'un ennemi l'attaque ou lui lance un sort avant de connaître les résultats de cette attaque (pour profiter de l'augmentation de Constitution et de points de vie). Le personnage doit être conscient de l'attaque, mais il peut être pris au dépourvu.

▀ **Normal.** On ne peut entrer en rage que pendant son tour de jeu.

RAGE INTIMIDANTE [GÉNÉRAL]

La rage du personnage le rend particulièrement effrayant.

▀ **Condition.** Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

▀ **Avantage.** Pendant ses crises de rage (ou de frénésie), le personnage peut, par une action libre, désigner un unique adversaire (distant de 9 mètres ou moins) et tenter de le démoraliser suivant les règles d'Intimidation, page 80 du *Manuel des Joueurs*. Si la tentative réussit, la victime reste secouée tout le long de la rage du personnage. Le personnage ne peut utiliser ce don qu'une fois par adversaire au cours d'une rencontre.

RAGES SUPPLÉMENTAIRES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut entrer en rage plus souvent que la normale.

▀ **Condition.** Pouvoir de rage de berserker ou de frénésie.

▀ **Avantage.** Le personnage dispose de deux utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de rage de berserker (ou de frénésie).

▀ **Spécial.** Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

SCIENCE DE LA DÉFENSE À DEUX ARMES

[GÉNÉRAL]

Le personnage sait remarquablement bien se défendre lorsqu'il combat avec une arme dans chaque main.

Conditions. Dex 17, Combat à deux armes, Défense à deux armes, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +2 à la CA.

Lors d'une action d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +4.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la défense à deux armes en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DE LA DÉFENSE À LA TARGE

[GÉNÉRAL]

Le personnage peut se battre avec une arme dans sa main non directrice tout en se protégeant avec une targe.

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage attaque avec une arme tenue de sa main non directrice, il conserve le bonus de bouclier à la CA que lui confère une targe.

Normal. Sans ce don, un personnage qui utilise la main qui tient une targe pour attaquer perd le bonus de bouclier à la CA de sa targe.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la défense à la targe en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DE LA ROBUSTESSE [GÉNÉRAL]

La résistance du personnage est phénoménale.

Condition. Bonus de base en Vigueur +2.

Avantage. Le personnage obtient un nombre de points de vie supplémentaires égal à son nombre de dés de vie. Chaque fois qu'il obtient un dé de vie supplémentaire (par exemple, en changeant de niveau), il obtient 1 point de vie supplémentaire. Chaque fois qu'il perd un dé de vie (par exemple, suite à une perte de niveau), il perd 1 point de vie de façon définitive.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la robustesse en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DE L'ENNEMI JURÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage sait frapper ses ennemis jurés là où ça fait mal.

Conditions. Pouvoir d'ennemi juré, bonus de base à l'attaque +5.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 sur les jets de dégâts contre ses ennemis jurés. Ce bonus se cumule avec les bonus d'ennemi juré obtenus par d'autres classes.

SCIENCE DE L'EXPERTISE DU COMBAT

[GÉNÉRAL]

Le personnage est un maître de la défense en combat.

Conditions. Int 13, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Lorsque le personnage utilise le don Expertise du combat, le nombre qu'il applique en tant que malus à ses jets d'attaque et comme bonus à la CA peut être compris entre 0 et son bonus de base à l'attaque.

Normal. Avec Expertise du combat, le nombre choisi ne peut dépasser 5.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de l'expertise du combat en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DES ARMES FAMILIÈRES

[GÉNÉRAL]

Aucune des armes spécifiques à sa race n'est totalement inconnue du personnage.

Condition. Bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage considère les armes exotiques associées à sa race comme des armes de guerre. Cela concerne toutes les armes dont le nom comprend celui de la race en question, comme la finelame elfe (voir le Chapitre 4 de cet ouvrage) ou la hache double orque.

Normal. Sans ce don, il faut prendre le don Maniement d'une arme exotique (ou posséder une aptitude raciale d'arme exotique) pour utiliser une arme exotique sans malus.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science des armes familières en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DU TIR MONTÉ [GÉNÉRAL]

Être en selle ne gêne pratiquement pas les tirs du personnage.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Tir monté.

Avantage. Lorsque sa monture effectue un double mouvement, le personnage ne subit plus le malus habituellement imposé sur les jets d'attaque à distance. Lorsque sa monture court ou charge, le personnage subit un malus de -2 (au lieu de -4) sur les jets d'attaque à distance. De plus, il est capable de tirer à n'importe quel moment du déplacement de sa monture.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du tir monté en tant que don supplémentaire.

SCIENCE DU TIR RAPIDE [GÉNÉRAL]

Les tirs du personnage sont exceptionnellement rapides.

Conditions. Feu nourri, Tir à bout portant, Tir rapide.

Avantage. Le personnage ne subit pas le malus de -2 sur les jets d'attaque à distance habituellement associé à l'utilisation du don Tir rapide.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du tir rapide en tant que don supplémentaire.

SERRE DE L'AIGLE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait instinctivement où frapper les objets pour leur infliger le plus de dégâts.

Conditions. Sag 13, Science de la destruction, Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsqu'il porte une attaque à mains nues contre un objet, le personnage peut ajouter son bonus de Sagesse aux dégâts qu'il inflige.

SIXIÈME SENS [GÉNÉRAL]

Un sens inné de la bataille permet au personnage d'éviter d'être pris en tenaille.

Conditions. Sag 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Lorsque le personnage est pris en tenaille, ses attaquants ne bénéficient pas du bonus habituel de +2 sur les jets d'attaque (mais ils peuvent toujours lui porter des attaques sournoises). Le personnage perd les avantages de ce don lorsqu'il est privé de son bonus de Dextérité à la CA, par exemple s'il est pris au dépourvu.

Normal. Lorsque deux alliés prennent une créature en tenaille, ils bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

TIR INSTINCTIF [GÉNÉRAL]

Les tirs du personnage sont guidés par son intuition plutôt que par ses sens.

Conditions. Sag 13, bonus de base à l'attaque +1.

Avantage. Le personnage peut appliquer son bonus de Sagesse à la place de son bonus de Dextérité sur ses jets d'attaque à distance.

VÉLOCITÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage est plus rapide que la normale.

Avantage. Lorsque le personnage ne porte pas d'armure (ou de charge) intermédiaire ou lourde, sa vitesse au sol augmente de +1,50 mètre.

DONS DIVINS

Le principe du *Codex martial* est de proposer de nouvelles options à tous les personnages combattants et pas seulement aux guerriers. C'est dans cet esprit que nous introduisons les dons divins, qui exigent comme condition d'accès la possession du pouvoir de renvoi des morts-vivants. Ils sont donc destinés de facto aux prêtres, aux paladins de niveau 4 ou plus et aux membres des classes de prestige qui confèrent ce pouvoir.

En effet, les dons divins offrent de nouvelles façons de canaliser l'énergie positive ou négative qui est à la base du renvoi ou de l'intimidation des morts-vivants. Pour activer les avantages d'un don divin, le personnage doit dépenser au moins une utilisation quotidienne de son pouvoir de renvoi. Lorsque le personnage a épuisé ses tentatives de renvoi pour la journée, il ne peut plus se servir de ses dons divins. Le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants nécessite une action simple (sauf si le personnage possède un pouvoir spécial qui précise le contraire), mais l'activation d'un don divin peut exiger un autre type d'action (bien qu'une action simple soit la plus souvent demandée). Néanmoins, il est impossible d'activer plus d'un don divin dans le même round ou de le faire dans un round où l'on a déjà tenté de renvoyer ou d'intimider des morts-vivants. (On peut par contre bénéficier des effets de plusieurs dons divins simultanément si leur durée dépasse le round.)

Le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants est un pouvoir surnaturel dont l'activation ne provoque pas d'attaque d'opportunité et qui est considéré comme une attaque. Un don divin est également un pouvoir surnaturel dont l'activation ne provoque pas d'attaque d'opportunité (à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description du pouvoir) et qui n'est pas considéré comme une attaque (à moins qu'il ait pour effet d'infliger des dégâts directement à une cible). Par exemple, le don Vengeance divine permet d'augmenter les dégâts au corps à

corps mais n'affecte directement aucune créature et n'est donc pas considéré comme une attaque.

Les paladins, en particulier, peuvent être intéressés par ces dons, car la puissance de leurs renvois est bien plus faible que celle de ceux des prêtres. Prendre un ou deux dons divins leur permet de mieux rentabiliser ce pouvoir, surtout si leur équipe comporte déjà un prêtre.

BOUCLIER DIVIN [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie dans son bouclier pour qu'il protège plus efficacement.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, formation au maniement d'un bouclier.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer à son bouclier un bonus de sainteté égal à son bonus de Charisme qui augmente son bonus de bouclier à la CA pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau global du personnage.

Par exemple, un paladin de niveau 8 ayant un Charisme de 15 peut utiliser ce don sur son *écu* +1 pour lui conférer un bonus de bouclier à la CA de +5 (au lieu de +3) pendant 4 rounds.

PUISSANCE DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie dans son arme pour qu'elle inflige plus de dégâts.

Conditions. For 13, pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Attaque en puissance.

Avantage. Par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour appliquer son bonus de Charisme aux jets de dégâts de son arme pendant un round entier.

PURGE DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie vers ses alliés afin d'augmenter leur vitalité et leur endurance.

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer à tous ses alliés (lui y compris) dans un rayonnement de 18 mètres autour de lui un bonus de sainteté de +2 sur les jets de Vigueur pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme (minimum 1).

RÉSISTANCE DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie vers ses alliés pour les protéger contre certaines formes d'énergie.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Purge divine.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour conférer à tous ses alliés (lui y compris) dans un rayonnement de 18 mètres autour de lui

TABLE 3-2 : DONS DIVINS

Don	Conditions	Avantage
Bouclier divin	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, formation au maniement d'un bouclier	Ajoute le bonus de Cha à la protection offerte par un bouclier
Puissance divine	For 13, pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Attaque en puissance	Ajoute le bonus de Cha aux dégâts d'une arme
Purge divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Bonus de sainteté de +2 sur les jets de Vigueur
Résistance divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, Purge divine	Résistance de 5 à l'électricité, au feu et au froid
Vengeance divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Bonus aux dégâts de +2d6 contre les morts-vivants
Vigueur divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Augmente la VD de +3 m et donne 2 pv/niveau

*Un paladin et ses alliés sont
protégés par le don de
Résistance divine.*



FRANK SPENCER

une résistance de 5 à l'électricité, au feu et au froid pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme (minimum 1). Cette résistance n'est pas cumulable avec les résistances d'autres sources comme des sorts ou des objets magiques.

VENGEANCE DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie dans son arme de corps à corps pour qu'elle inflige plus de dégâts aux morts-vivants.

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour bénéficier d'un bonus de +2d6 aux dégâts de ses attaques au corps à corps contre les morts-vivants pendant un round entier.

VIGUEUR DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie pour augmenter sa vitesse et sa ténacité.

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi pour augmenter sa vitesse au sol de base de +3 mètres et obtenir 2 points de vie temporaires par dé de vie pendant un nombre de minutes égal à son bonus de Charisme (minimum 1).

DONS TACTIQUES

Les dons tactiques permettent au personnage d'employer des manœuvres inédites et redoutables.

Il est de la responsabilité d'un joueur dont le personnage possède un don tactique de retenir les actions qu'il entreprend dans le but d'effectuer une manœuvre tactique, et d'en informer succinctement le maître du donjon. Par exemple, il peut suffire de dire « J'attaque le troll en utilisant Expertise du combat au maximum, et c'est la première étape d'une manœuvre tactique ».

Certains des dons tactiques mentionnent le premier round, le second round et ainsi de suite. Ces termes se réfèrent au

déroulement de la manœuvre et non au combat dans sa globalité. Il n'est pas obligatoire d'entamer une manœuvre au premier round de combat; n'importe quel round dans lequel on accomplit la première partie d'une manœuvre est alors considéré comme étant le premier round en ce qui concerne le don tactique.

CAVALIER CHEVRONNÉ [TACTIQUE]

Combattre en selle est devenu une seconde nature pour le personnage.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don Cavalier chevronné donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Charge sautée. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit effectuer une charge contre un adversaire au moins une catégorie de taille plus petit que sa monture. Le personnage peut faire un test d'Équitation de DD 10 ou 20 à la fin de son mouvement (et avant l'attaque). S'il réussit ce test, il bénéficie d'un bonus aux dégâts sur son attaque de charge de +2 (s'il a choisi un DD 10) et de +4 (s'il a choisi un DD 20). S'il rate le test de 1 à 4 points, son attaque échoue systématiquement (sans jet de dé). S'il rate de 5 points ou plus, son attaque échoue et il tombe de selle pour se retrouver à terre dans une case adjacente à sa monture.

Désarçonnement. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit être monté et charger un adversaire monté lui aussi. Si l'attaque de charge réussit, le personnage peut tenter une bousculade par une action libre. Si la bousculade réussit, l'adversaire recule, mais sa monture reste sur place, ce qui le désarçonne.

Piétinement terrible. Lorsqu'il est monté, le personnage peut faire plusieurs tentatives de renversement contre des ennemis différents, chacune étant résolue selon les règles des pages 158 et 159 du *Manuel des Joueurs*. Sa monture peut porter une attaque de sabots contre chaque adversaire renversé avec succès.

Spécial. Un guerrier peut choisir Cavalier chevronné en tant que don supplémentaire.

LES COULISSES DE D&D : LES DONS TACTIQUES

Les dons tactiques sont plus compliqués d'usage que les autres, parce qu'ils couvrent un large panel de situations et nécessitent une préparation de la part du joueur. Le jeu en vaut-il la chandelle ?

Les dons tactiques sont un bon moyen d'obtenir des bonus pour des situations qui n'apparaissent pas assez souvent pour valoir un don normal. Les joueurs savent qu'un personnage dispose de peu de dons au cours de sa carrière et qu'ils doivent s'assurer que chacun sera rentabilisé. Un don tel qu'Arme de prédilection sera utile dans quasiment tous les combats. Un don qui nécessite de combattre sur la défensive pendant plusieurs rounds d'affilée servira beaucoup moins souvent, au point que les joueurs l'éviteront probablement. Cependant, en combinant trois effets de ce genre dans un seul don tactique, on obtient un lot plus intéressant qui confère un gros avantage dans des situations inhabituelles, plutôt qu'un avantage modéré dans des situations courantes.

Une autre raison pour employer les dons tactiques est qu'ils encouragent la diversification des manœuvres de combat. Un combat de D&D peut parfois en arriver à une litanie de « j'essaie encore de le frapper ». Les dons tactiques nécessitent souvent des déplacements tactiques ou des manœuvres comme la bousculade, les attaques en puissance et d'autres activités sortant de l'ordinaire. Ils permettent de récompenser la perspicacité et la coordination, les joueurs devant penser en stratèges pour amener la situation qui leur apportera de gros bonus. Mais cela ne va pas sans risques, car leurs adversaires peuvent (sciemment ou pas) déjouer les plans des personnages.

Si vous voulez concevoir vos propres dons tactiques, essayez de les rendre relativement rares dans le monde de jeu. En général, un personnage ne devrait pas avoir plus de deux ou trois dons tactiques, ce qui lui fait déjà entre six et neuf situations à considérer. Les dons tactiques doivent être l'épice ... pas le plat principal !

*Grâce au don Cavalier chevronné,
un chevalier piètine un escadron d'orques.*



CIBLE MOUVANTE [TACTIQUE]

Tenter d'attaquer le personnage est une expérience éprouvante.

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don Cible mouvante donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Annulation d'attaque en puissance. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit utiliser le don Esquive contre l'un de ses adversaires. Si celui-ci utilise le don Attaque en puissance contre le personnage, il n'obtient aucun bonus aux dégâts, mais subit tout de même les malus sur le jet d'attaque.

Diversion désolante. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit être pris en tenaille et utiliser le don Esquive contre l'un de ses adversaires le prenant en tenaille. Si celui-ci attaque le personnage, sa première attaque le rate systématiquement mais a une chance de toucher l'autre ennemi qui prend le personnage en tenaille. On joue un jet d'attaque normalement et la victime est considérée comme étant prise au dépourvu. Les attaques suivantes ne sont pas affectées par cette manœuvre.

Fuite tentante. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit avoir provoqué une attaque d'opportunité en quittant une case contrôlée par un adversaire. Si l'adversaire porte cette attaque et rate, le personnage peut immédiatement tenter un croc-en-jambe contre lui, sans risque de croc-en-jambe en retour si sa tentative échoue.

Spécial. Un guerrier peut choisir Cible mouvante en tant que don supplémentaire.

COMBATTANT BRUTAL [TACTIQUE]

Le personnage sait utiliser au mieux sa force et son énergie au combat.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Science de la destruction, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don Combattant brutal donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Avancée à grands coups. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit réussir une bousculade contre un adversaire. Lors du round suivant, il bénéficie alors d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts contre cet adversaire égal à la distance (en cases) dont il a repoussé cet adversaire. Par exemple, si un guerrier repousse un orque de 3 mètres (2 cases) grâce à une bousculade, il bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets d'attaque et de dégâts contre cet orque lors du round suivant.

Élan puissant. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit charger dans le premier round, puis porter une attaque en puissance dans le second round en choisissant un nombre supérieur à 4. Le bonus aux dégâts de l'attaque en puissance est alors égal à 1,5 fois le nombre choisi (ou 3 fois ce nombre pour une arme tenue à deux mains autre qu'une arme double). Ce taux remplace celui du don Attaque en puissance (il ne s'y ajoute pas). Par exemple, un barbare qui s'impose un malus de -6 sur les jets d'attaque inflige 9 points de dégâts supplémentaires avec une épée longue (et un bouclier) ou 18 points avec une grande hache.

Enchaînement destructeur. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit détruire l'arme ou le bouclier de son adversaire à l'aide d'une tentative de destruction (voir la page 156 du *Manuel des Joueurs*). Il bénéficie alors d'une attaque de corps à corps supplémentaire contre cet adversaire, avec le même bonus à l'attaque que pour l'attaque ayant brisé son arme ou son bouclier.

Spécial. Un guerrier peut choisir Combattant brutal en tant que don supplémentaire.

ÉCOLE DU RAPACE [TACTIQUE]

Le personnage a appris des techniques d'arts martiaux inspirées par les oiseaux de proie.

Conditions. Sag 13, degré de maîtrise de 5 en Saut, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don École du rapace donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Piqué de l'aigle. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit charger un adversaire ou sauter sur lui d'au moins 3 mètres de hauteur (voir la page 84 du *Manuel des Joueurs*). Il peut faire un test de Saut de DD 15 ou 25 à la fin de son mouvement (et avant l'attaque). S'il réussit ce test, il bénéficie d'un bonus aux dégâts sur son attaque de +2 (s'il a choisi un DD 15) et de +4 (s'il a choisi un DD 25). S'il rate le test de 1 à 4 points, son attaque échoue systématiquement (sans jet de dé). S'il rate de 5 points ou plus, son attaque échoue et il tombe à terre dans une case adjacente à sa cible.

Plumes du faucon. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit porter une cape. Par une action simple, il peut faire tourner sa cape autour de lui pour distraire ses adversaires. Il doit pour cela effectuer une tentative de feinte en combat (voir la page 70 du *Manuel des Joueurs*) en utilisant son bonus de base à l'attaque de son modificateur de Bluff. S'il réussit ce test, la cible est

TABLE 3-3 : DONS TACTIQUES

Don	Conditions	Avantage
Cavalier chevronné	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, bonus de base à l'attaque +6	Charge sautée, désarçonnement, piétinement terrible
Cible mouvante	Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque +6	Annulation d'attaque en puissance, diversion désolante, fuite tentante
Combattant brutal	For 13, Attaque en puissance, Science de la destruction, bonus de base à l'attaque +6	Avancée à grands coups, élan puissant, enchaînement destructeur
École du rapace	Sag 13, degré de maîtrise de 5 en Saut, bonus de base à l'attaque +6	Piqué de l'aigle, plumes du faucon, yeux de l'épervier
École du soleil	Pouvoir de déluge de coups, bonus de base à l'attaque +6	Avancée inexorable de l'aube, lueur du coucher, soleil aveuglant de midi
Expert de l'ordre serré	Bonus de base à l'attaque +6	Boucliers joints, combler la brèche, mur d'armes d'hast
Géanticide	Taille M ou plus petit, degré de maîtrise de 5 en Acrobaties, bonus de base à l'attaque +6	Embarquement clandestin, entre les jambes, mort venue d'en bas
Soldat de brèche	For 13, Attaque en puissance, Science de la bousculade, bonus de base à l'attaque +6	Bousculade dirigée, bousculade en cascade, charge inconsidérée

considérée comme prise au dépourvu par la prochaine attaque du personnage.

Yeux de l'épervier. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit passer entre 1 et 3 rounds entiers à observer un adversaire (il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps). La prochaine attaque au corps à corps du personnage contre l'ennemi qu'il a observé bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets d'attaque et de dégâts pour chaque round d'observation (soit +4 pour 2 rounds et +6 au maximum pour 3 rounds). Le personnage perd les avantages de sa manœuvre si son ennemi l'attaque pendant un round d'observation, ou n'attaque pas pendant les 3 rounds qui suivent la fin de l'observation.

Spécial. Un guerrier peut choisir École du rapace en tant que don supplémentaire.

ÉCOLE DU SOLEIL [TACTIQUE]

Le personnage connaît un certain nombre de techniques d'arts martiaux inspirées par le soleil.

Conditions. Pouvoir de déluge de coups, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don École du soleil donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Avancée inexorable de l'aube. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit frapper avec succès le même adversaire avec les deux premières attaques à mains nues d'un déluge de coups. Dans ce cas, l'adversaire doit reculer de 1,50 mètre et le personnage peut avancer de 1,50 mètre s'il le souhaite. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité pour l'un comme pour l'autre.

Lueur du coucher. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit se déplacer instantanément sur une case adjacente à un ennemi, par exemple à l'aide du sort *porte dimensionnelle* ou du pouvoir de moine de *pas chassé*. Dans ce cas, le personnage peut porter une unique attaque contre cet adversaire (à son plus haut bonus de base à l'attaque).

Soleil aveuglant de midi. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit étourdir avec succès le même adversaire deux rounds de suite à l'aide d'attaques à mains nues. Dans ce cas, l'adversaire est confus pendant 1d4 rounds après le deuxième round d'étourdissement.

Spécial. Un guerrier peut choisir École du soleil en tant que don supplémentaire.

EXPERT DE L'ORDRE SERRÉ [TACTIQUE]

Le personnage est entraîné à combattre dans une unité militaire et en respectant la formation.

Condition. Bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don Expert de l'ordre serré donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes. Le personnage obtient les avantages du don même si les alliés avec qui il combat ne le possèdent pas eux-même.

Boucliers joints. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage et deux de ses alliés, adjacents et placés de part et d'autre de lui, doivent chacun avoir un bouclier préparé. Le personnage obtient alors un bonus de +1 à la CA.

Comblent la brèche. Le personnage peut utiliser cette manœuvre lorsqu'un de ses alliés est abattu en combat à une distance qu'il pourrait parcourir en une action de mouvement. Si chaque case qui les sépare est occupée par un allié du personnage, il peut alors effectuer immédiatement ce déplacement, comme s'il avait préparé une action à cet effet.

Mur d'armes d'hast. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage et deux de ses alliés, adjacents et placés de part et d'autre de lui, doivent chacun manier un épieu, une pique, un trident, une coutille, une guisarme, une hallebarde ou une corsèque. Le personnage obtient alors un bonus de +2 sur les jets d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Expert de l'ordre serré en tant que don supplémentaire.

GÉANTICIDE [TACTIQUE]

Le personnage est entraîné à combattre des adversaires plus grands que lui.

Conditions. Taille M ou plus petit, degré de maîtrise de 5 en Acrobaties, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don Géanticide donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Embarquement clandestin. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit se déplacer vers une case adjacente à une créature plus grande que lui d'au moins deux catégories de taille. Le round suivant, il peut alors effectuer un test d'Escalade DD 10 par une action libre pour s'accrocher au dos ou aux membres de la créature (il se retrouve alors sur l'une des cases occupées par la créature). Cette créature subit un malus de -4 sur ses jets d'attaque contre le personnage, car il est difficile à atteindre. Le personnage se déplace avec la créature. Celle-ci peut essayer de le faire tomber en réussissant un test de lutte opposé au test d'Escalade du personnage. En cas de succès, le personnage tombe dans une case adjacente déterminée aléatoirement.

Entre les jambes. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit effectuer une action de défense totale et être attaqué par une créature plus grande que lui d'au moins deux catégories de taille. Le personnage bénéficie alors d'un bonus d'esquive de +4 à la CA (qui se cumule avec celui de la défense totale). Si le personnage évite l'attaque de la créature, il peut jouer un test d'Acrobaties DD 15 lors de son prochain tour de jeu pour passer entre les jambes de son adversaire (il se retrouve alors sur une case inoccupée de l'autre côté de son espace). Si le personnage rate son jet ou s'il ne trouve aucun espace libre où aller, il reste à sa place et ne peut passer entre les jambes de la créature.

Mort venue d'en bas. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit avoir utilisé avec succès la manœuvre « entre les jambes ». Il peut alors porter une attaque unique (avec un bonus de +4 sur le jet d'attaque) contre cette créature, qui est de plus considérée comme étant prise au dépourvu.

Spécial. Un guerrier peut choisir Géanticide en tant que don supplémentaire.

SOLDAT DE BRÈCHE [TACTIQUE]

Aucune formation de soldats ne résiste aux assauts du personnage.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Science de la bousculade, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Le don Soldat de brèche donne accès aux trois manœuvres tactiques suivantes.

Bousculade dirigée. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit réussir une bousculade dans le cadre d'une action de charge. Pour chaque case de recul, il peut également pousser son adversaire d'une case vers la gauche ou vers la droite.

Bousculade en cascade. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit réussir sur un adversaire une bousculade qui le

fait reculer sur une case où se trouve déjà un autre ennemi. Le personnage peut alors effectuer un croc-en-jambe contre ses deux adversaires simultanément et aucun des deux ne peut effectuer de croc-en-jambe en retour si cette tentative échoue.

Charge inconsidérée. Pour utiliser cette manœuvre, le personnage doit entreprendre une action de charge à la fin de laquelle il porte une attaque en puissance en choisissant un nombre supérieur à 4. Il subit alors les conséquences habituelles de la charge (dont un malus de -2 en CA et un bonus de +2 en attaque), mais il peut assigner une partie de son attaque en puissance à la CA plutôt qu'aux dégâts. Par exemple, un guerrier qui s'impose un malus de -7 sur les jets d'attaque peut obtenir un bonus de +3 à la CA et infliger 4 points de dégâts supplémentaires avec une hache d'armes (et un bouclier) ou 8 points avec une épée à deux mains.

Spécial. Un guerrier peut choisir Soldat de brèche en tant que don supplémentaire.

DONS DE STYLES D'ARMES

On peut reconnaître les aventuriers les plus célèbres autant par les armes qu'ils emploient, les techniques de combat uniques qu'ils maîtrisent et les manœuvres qu'ils ont inventées que par la description qu'en font les légendes. N'importe quel guerrier peut utiliser sa Force au mieux en prenant les dons Attaque en puissance, Enchaînement et Science de la destruction, ou étudier l'art de l'escrime grâce aux dons Expertise du combat et Science du désarmement, mais il n'y a probablement qu'un seul d'entre eux pour maîtriser la technique du Croissant de lune dans tout le royaume.

Un don de style d'arme améliore grandement l'efficacité d'une arme ou d'une combinaison précise de deux armes, mais nécessite la connaissance des dons les plus utiles avec ces armes.

BÂTON VÉLOCE [STYLE]

Le personnage est un adepte du combat au bâton et emploie des techniques propres à cette arme unique.

Conditions. Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes, Esquive, Expertise du combat.

Avantage. Lorsqu'il utilise son don d'Expertise du combat (avec un malus d'au moins -1 à l'attaque), le personnage obtient un bonus d'esquive supplémentaire de +2 à la CA.

CROISSANT DE LUNE [STYLE]

Le personnage est un maître du combat à l'épée et à la dague. En utilisant ces deux armes, il peut désarmer son adversaire d'un mouvement gracieux.

Conditions. Arme de prédilection (dague), Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimeterre), Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Science du désarmement.

Avantage. Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup d'épée et de dague dans le même round, il peut immédiatement tenter de la désarmer par une action libre.

ENCLUME DU TONNERRE [STYLE]

Le personnage est un maître du combat au marteau et à la hache, capable de porter des coups dévastateurs à l'aide de ses deux armes.

Conditions. For 13, Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Science de la destruction.

Avantage. Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup de hache et de marteau dans le même



Deux guerriers demi-orques contrarient les plans d'une tormante.

round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 le niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter d'être hébétée pendant 1 round.

FILET ET TRIDENT [STYLE]

Le personnage a perfectionné le combat à l'aide d'un filet et d'un trident, ce qui lui permet, après avoir jeté le premier avec succès, de donner un brusque coup du second.

Conditions. Dex 15, Arme de prédilection (trident), Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (filet).

Avantage. Par une action complexe, Le personnage peut porter une attaque combinée à l'aide de son filet et de son trident. Il lance d'abord le filet. S'il réussit son attaque et arrive à maîtriser sa cible en remportant le test de Force opposé, il peut immédiatement effectuer un pas de placement de 1,50 mètre vers son adversaire et porter une attaque à outrance au trident.

HALLEBARDE TOURNOYANTE [STYLE]

Le personnage est un expert du maniement de la hallebarde et peut utiliser chaque partie de cette arme (tranchant, pointe, crochet et manche) pour porter des coups dévastateurs.

Conditions. Arme de prédilection (hallebarde), Attaques réflexes, Combat à deux armes.

Avantage. Lors d'une attaque à outrance à la hallebarde, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et peut porter une attaque supplémentaire avec un malus de -5 sur le jet d'attaque. En cas de succès, cette attaque inflige 1d6 points de dégâts contondants +1/2 du modificateur de Force du personnage.

LAME HAUTE, HACHE BASSE [STYLE]

Le personnage est un expert du combat à l'épée et à la hache, et utilise ses armes pour faucher ses adversaires et leur faire perdre l'équilibre.

Conditions. Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimenterre), Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Combat à deux armes, Science du croc-en-jambe.

Avantage. Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup d'épée et de hache dans le même round, il peut immédiatement tenter un croc-en-jambe par une action libre. (En cas de succès, le personnage peut porter une attaque supplémentaire sur cet adversaire grâce à son don de Science du croc-en-jambe.)

MASSÉS FOUDROYANTES [STYLE]

Le personnage est un maître du combat avec deux masses d'armes, qu'il manie à une rapidité incroyable.

Conditions. Arme de prédilection (masse d'armes légère), Attaques réflexes, Combat à deux armes.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec une masse d'armes légère dans chaque main, il peut porter une attaque supplémentaire (au même bonus à l'attaque) chaque fois qu'il obtient un critique possible sur un jet d'attaque.

MORSURE DE L'OURS [STYLE]

Le personnage est un expert du combat à la hache et à la dague. Il peut arriver au corps à corps en un clin d'œil.

Conditions. For 15, Arme de prédilection (dague), Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Attaque en puissance, Combat à deux armes.

TABLE 3-4 : DONS DE STYLES D'ARMES

Don	Conditions	Avantage
Bâton véloce	Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes, Esquive, Expertise du combat	Le combat sur la défensive au bâton donne un bonus d'esquive supplémentaire
Croissant de lune	Arme de prédilection (dague), Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimenterre), Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, Science du désarmement	Permet une tentative de désarmement contre un adversaire frappé par la dague et l'épée
Enclume du tonnerre	For 13, Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Science de la destruction	Un adversaire frappé par la hache et le marteau est hébété s'il rate son jet de Vigueur
Filet et trident	Dex 15, Arme de prédilection (trident), Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (filet)	Permet une attaque combinée du trident et du filet
Hallebarde tournoyante	Arme de prédilection (hallebarde), Attaques réflexes, Combat à deux armes	Une attaque à outrance à la hallebarde donne un bonus à la CA et une attaque supplémentaire
Lame haute, hache basse	Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimenterre), Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Combat à deux armes, Science du croc-en-jambe	Permet une tentative de croc-en-jambe contre un adversaire frappé par l'épée et la hache
Masses foudroyantes	Arme de prédilection (masse d'armes légère), Attaques réflexes, Combat à deux armes	Un critique possible au combat à deux masses légères permet une attaque supplémentaire
Morsure de l'ours	For 15, Arme de prédilection (dague), Arme de prédilection (hache d'armes, hachette ou hache de guerre naine), Attaque en puissance, Combat à deux armes	Permet d'engager la lutte contre un adversaire frappé par la dague et la hache
Tranchant du marteau	For 15, Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou cimenterre), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Combat à deux armes, Science de la bousculade	Un adversaire frappé par l'épée et le marteau tombe à terre s'il rate son jet de Vigueur
Trois montagnes	For 13, Arme de prédilection (masse d'armes lourde, massue ou morgenstern), Attaque en puissance, Enchaînement	Un adversaire frappé deux fois par une masse d'armes lourde, une massue ou un morgenstern est nauséux s'il rate son jet de Vigueur

Avantage. Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup de dague et de hache dans le même round, il inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (comme s'il possédait le pouvoir d'étreinte). Il n'a pas à effectuer d'attaque de contact au corps à corps. S'il réussit à maintenir sa prise, le personnage doit lâcher sa hache, mais il peut immédiatement donner un coup de dague supplémentaire contre l'adversaire qu'il vient d'agripper (avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais aussi le malus habituel de -4 pour une attaque pendant une lutte). Il peut continuer à utiliser sa dague pendant les rounds suivants de la lutte (toujours avec le même malus).

TRANCHANT DU MARTEAU [STYLE]

Le personnage est un adepte du combat au marteau et à l'épée, dont les coups puissants enfoncent ses ennemis dans le sol.

Conditions. For 15, Arme de prédilection (épée bâtarde, épée courte, épée longue ou ciméterre), Arme de prédilection (marteau de guerre ou marteau léger), Combat à deux armes, Science de la bousculade.

Avantage. Lorsque le personnage frappe une créature d'un coup d'épée et de marteau dans le même round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 le niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter de tomber à terre.

TROIS MONTAGNES [STYLE]

Le personnage est un spécialiste du maniement des armes contondantes lourdes.

Conditions. For 13, Arme de prédilection (masse d'armes lourde, massue ou morgenstern), Attaque en puissance, Enchaînement.

Avantage. Lorsque le personnage frappe une créature de deux coups de masse d'armes lourde, de massue ou de morgenstern dans le même round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 le niveau global du personnage + le modificateur de Force du personnage) pour éviter d'être rendue nauséuse par la douleur pendant 1 round.

NOUVEAUX SORTS

Cette section contient la description de nouveaux domaines qui seront utilisés par les panthéons martiaux du Chapitre 4 et quelques nouveaux sorts divins et de tourmenteur (une nouvelle classe décrite dans le Chapitre 1).

Les nouveaux sorts divins — *manteau de bravoure*, *manteau de bravoure suprême*, *rugissement du lion* et *furie vaillante* — sont des sorts spécifiques au nouveau domaine du Courage (voir ci-dessous). *Manteau de bravoure* est également disponible pour les prêtres et les paladins, tandis que *rapport suprême* est également un sort de prêtre.

Parmi les sorts de tourmenteurs, *amélioration de familier* est également un sort d'ensorceleur et de magicien, *lame maudite* est également un sort d'assassin et *menace imaginaire* est également un sort de barde.

NOUVEAUX DOMAINES

Les nouveaux domaines décrits ci-dessous peuvent, si le MD le désire, être associés aux divinités présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Les informations nécessaires sont fournies pour chacun d'entre eux (mais cette option reste optionnelle).

Domaine du Courage

Dieux : Valkar. Si le MD le souhaite, ce domaine peut aussi être accessible aux prêtres des dieux suivants du *Manuel des Joueurs* : Héronéous, Yondalla.

Pouvoir accordé. Du personnage irradie une aura de bravoure qui confère à tous ses alliés (et à lui-même) un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Ce pouvoir surnaturel fonctionne de façon continue tant que le personnage est conscient et vivant.

Sorts du domaine du Courage

- 1 **Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).
- 2 **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
- 3 **Manteau de bravoure***. Le PJ et ses alliés obtiennent un bonus aux sauvegardes contre la terreur.
- 4 **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.
- 5 **Furie vaillante***. +4 en For et Con, +2 en Volonté, attaque supplémentaire, soigne 1d8 pv +1/niveau (max. +20).
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
- 7 **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
- 8 **Rugissement du lion***. Inflige 1d8 par 2 niveaux aux ennemis, confère +1 en attaque et aux sauvegardes contre la terreur, plus des pv temporaires.
- 9 **Manteau de bravoure suprême***. Le PJ et ses alliés sont immunisés contre la terreur et ont +2 en attaque.

* Ce nouveau sort est décrit dans les pages suivantes.

Domaine du Destin

Dieux : Lyris. Si le MD le souhaite, ce domaine peut aussi être accessible aux prêtres des dieux suivants du *Manuel des Joueurs* : Nérull, Obad-hai.

Pouvoir accordé. Le personnage obtient le pouvoir d'esquive instinctive, ce qui lui permet de conserver son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. (Il en est toujours privé s'il est immobilisé.) Si le prêtre possède déjà ce pouvoir par une autre classe, ses niveaux de prêtre se cumulent avec ceux de cette classe pour déterminer quand il obtient le pouvoir d'esquive instinctive supérieure (voir la page 26 du *Manuel des Joueurs*).

Sorts du domaine du Destin

- 1 **Coup au but.** Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
- 3 **Malédiction.** -6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
- 4 **Rapport suprême***. Comme *rapport*, mais permet de lancer des sorts à travers le lien.
- 5 **Marque de la justice.** Définit une condition maudissant la cible.
- 6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Vision mystique (M, X).** Comme *mythes et légendes*, mais plus rapide.

- 8 **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
 - 9 **Prémonition.** Sixième sens avertissant le PJ en cas de danger.
- * Ce nouveau sort est décrit dans les pages suivantes.

Domaine de la Noblesse

Dieux : Altua. Si le MD le souhaite, ce domaine peut aussi être accessible aux prêtres des dieux suivants du *Manuel des Joueurs* : Héronéous, Pélor.

Pouvoir accordé. Une fois par jour et par une action simple, le personnage peut inspirer ses alliés à l'aide de ce pouvoir magique. Un allié ne peut être affecté que s'il entend le prêtre parler pendant un round entier. Pendant un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du prêtre (minimum 1), les alliés affectés obtiennent un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque, de sauvegarde et de dégâts et les tests de caractéristique et de compétence.

Sorts du domaine de la Noblesse

- 1 **Faveur divine.** Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Panoplie magique.** Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
- 8 **Exigence.** Comme *communication à distance*, plus *suggestion*.
- 9 **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Domaine de l'Organisation

Dieux : Halmyr. Si le MD le souhaite, ce domaine peut aussi être accessible aux prêtres des dieux suivants du *Manuel des Joueurs* : Boccob, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé. Le personnage obtient le don Extension de durée en tant que don supplémentaire.

Sorts du domaine de l'Organisation

- 1 **Perception de la mort.** Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.
 - 2 **Augure (E, M).** Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
 - 3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
 - 4 **Rapport suprême***. Comme *rapport*, mais permet de lancer des sorts à travers le lien.
 - 5 **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
 - 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
 - 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
 - 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
 - 9 **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.
- * Ce nouveau sort est décrit dans les pages suivantes.

Domaine de la Tyrannie

Dieux : Typhos. Si le MD le souhaite, ce domaine peut aussi être accessible aux prêtres des dieux suivants du *Manuel des Joueurs* : Hextor, Vecna, Wy-Djaz.

Pouvoir accordé. Le DD des sauvegardes contre les sorts de coercition lancés par le personnage bénéficie d'un bonus de +1.

Sorts du domaine de la Tyrannie

- 1 **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 4 **Terreur.** Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.
- 5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Poigne de Bigby.** Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
- 8 **Charme-monstre de groupe.** Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.
- 9 **Domination universelle.** Comme *domination*, mais sur n'importe qui.

SORTS DE TOURMENTEUR

Dans la liste suivante, un astérisque indique un nouveau sort décrit dans les pages suivantes.

Sorts de tourmenteur de 1^{er} niveau

- Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niv.
- Alignement indétectable.** Masque l'alignement pendant 24 heures.
- Amélioration de familier***. Le familier du PJ devient plus puissant.
- Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- Aura magique de Nystul.** Altère l'aura magique d'un objet.
- Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
- Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
- Déguisement.** Modifie l'apparence du PJ.
- Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- Fou rire de Tasha.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
- Frayeur.** Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
- Identification (M).** Révèle les propriétés d'un objet magique.
- Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et grimoires.
- Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- Menace imaginaire***. Le sujet pense qu'il est pris au dépourvu.
- Monture.** Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
- Prestidigitation.** Tours de passe-passe.
- Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les créatures invoquées.
- Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
- Serviteur invisible.** Force invisible obéissant au PJ.
- Signature magique.** Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).
- Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.

Sorts de tourmenteur de 2^e niveau

- Cécité/surdité.** Rend la cible aveugle ou sourde.
- Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.
- Discours captivant.** Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.
- Force de taureau.** Confère +4 en Force pendant 1 minute/ niveau.

Idiotie. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.

Image miroir. Crée des doubles illusoire du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.

Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.

Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.

Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance.

Pyrotechnie. Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.

Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, -2 à la CA.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.

Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Sorts de tourmenteur de 3^e niveau

Antidéttection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Baiser du vampire. 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.

Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du PJ.

Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.

Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, -1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.

Molosse funeste*. Crée un gardien d'ombre.

Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.

Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.



Le sort amélioration de familier fait d'un petit chat un formidable adversaire.

Sorts de tourmenteur de 4^e niveau

- Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- Brouillard dense.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- Communication à distance.** Transmet un court message n'importe où.
- Contact avec les plans.** Permet d'interroger une entité extraplanaire.
- Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
- Domination.** Contrôle une créature par télépathie.
- Énergie négative.** La cible gagne 1d4 niveaux négatifs.
- Invisibilité suprême.** Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
- Lame maudite*.** Une arme inflige des dégâts qui ne peuvent guérir sans *délivrance des malédictions*.
- Métamorphose.** Change la forme du sujet.
- Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.
- Porte dimensionnelle.** Téléporte le PJ sur une courte distance.
- Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.
- Terreur.** Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts suivants sont décrits par ordre alphabétique.

Amélioration de familier

- Transmutation
- Niveau :** Ens/Mag 2, tourmenteur 1
- Composantes :** V, G
- Temps d'incantation :** 1 action simple
- Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
- Cible :** le familier du lanceur
- Durée :** concentration + 1 round/niveau
- Jet de sauvegarde :** Vigueur, annule (inoffensif)
- Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort confère au familier du lanceur un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, ainsi que la réduction des dégâts (5/magie) et un bonus de résistance de +2 sur les jets de sauvegarde.

Furie vaillante

- Transmutation
- Niveau :** Courage 5
- Composantes :** V, G, FD
- Temps d'incantation :** 1 action simple
- Portée :** courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
- Cible :** une créature vivante
- Durée :** 1 round/niveau
- Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
- Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Ce sort confère à la cible un bonus de moral de +4 à la Force et à la Constitution et un bonus de moral de +2 sur les jets de Volonté. De plus, lorsqu'elle effectue une action d'attaque à outrance, la cible peut porter une attaque supplémentaire avec une des armes qu'elle porte. Le jet d'attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal. (Cet effet n'est pas

cumulable avec des effets similaires, comme celui du sort *rapidité*. Il ne permet pas d'autre action qu'une attaque.)

Lame maudite

- Nécromancie
- Niveau :** assassin 4, tourmenteur 4
- Composantes :** V
- Temps d'incantation :** 1 action simple
- Portée :** contact
- Cible :** une arme de corps à corps
- Durée :** 1 minute/niveau
- Jet de sauvegarde :** aucun
- Résistance à la magie :** non

Une arme affectée par ce sort inflige des blessures maudites qui ne guérissent pas normalement. Les dégâts infligés par l'arme elle-même (sans compter les dégâts supplémentaires de propriétés spéciales telles que de feu, sanglante, sainte et ainsi de suite) ne peuvent pas être soignés par quelque moyen que ce soit (naturel ou magique) tant que le blessé n'a pas reçu un sort de *délivrance des malédictions* (ou un effet similaire).

De même, une créature tuée par une arme sous l'effet de ce sort ne peut être ramenée à la vie tant que son cadavre n'a pas reçu un sort de *délivrance des malédictions* (ou un effet similaire) ou qu'on utilise un sort de *résurrection suprême*.

Manteau de bravoure

- Abjuration [mental]
- Niveau :** Courage 3, Pal 2, Prê 3
- Composantes :** V, G
- Temps d'incantation :** 1 action simple
- Portée :** 18 m
- Zone d'effet :** émanation de 18 m de rayon centrée sur le lanceur
- Durée :** 10 minutes/niveau
- Jet de sauvegarde :** Volonté, annule (inoffensif)
- Résistance à la magie :** oui (inoffensif)

Tous les alliés du lanceur dans la zone d'effet (y compris le lanceur lui-même) obtiennent un bonus de moral sur les jets de sauvegarde contre la terreur égal au niveau du lanceur de sorts (maximum +10).

Manteau de bravoure suprême

- Abjuration [mental]
- Niveau :** Courage 9
- Portée :** 1,5 km ; voir description
- Zone d'effet :** émanation de 1,5 km de rayon centrée sur le lanceur
- Durée :** 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *manteau de bravoure*, si ce n'est que tous les alliés du lanceur dans la zone d'effet (y compris le lanceur lui-même) sont immunisés contre la terreur et obtiennent un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque. Un allié qui n'a pas de ligne de vue dégagée vers le lanceur n'est pas affecté.

Menace imaginaire

- Illusion (fantasme) [mental]
- Niveau :** Bard 1, tourmenteur 1
- Composantes :** V, G

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une créature
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort crée chez sa cible la sensation d'être menacée par plusieurs ennemis, même si ce n'est pas réellement le cas. Elle ne perçoit pas la présence d'ennemis (et donc ne tente pas de les attaquer), mais est constamment sur la défensive comme si elle pouvait se faire attaquer à tout moment. Elle est donc considérée comme étant prise en tenaille, même si elle n'est effectivement attaquée que par une seule créature. Aucune preuve ou remarque de ses alliés n'est suffisante pour annuler les effets du sort.

Molosse funeste

Illusion (ombre)
Niveau : tourmenteur 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un molosse illusoire
Durée : 1 minute/niveau (T) ou jusqu'à destruction
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur du sort peut donner à la matière du plan de l'Ombre la forme d'un puissant compagnon canin qui le sert loyalement pour la durée du sort. Le *molosse funeste* a le même profil qu'un loup sanguinaire (voir la page 17 du *Manuel des Monstres*) avec les modifications suivantes. Il bénéficie d'un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme, son total de points de vie est égal au total maximal du lanceur et il utilise le bonus de base à l'attaque du lanceur plutôt que le sien (en y appliquant son bonus de Force de +7 et son malus de taille de -1).

Le lanceur peut donner des ordres au molosse par une action de mouvement comme s'il s'agissait d'un animal connaissant tous les tours décrits pour la compétence Dressage (voir la page 75 du *Manuel des Joueurs*).

Si les points de vie d'un *molosse funeste* sont réduits à 0 ou moins, il est aussitôt détruit. Un *molosse funeste* est considéré comme une créature magique vis-à-vis des sorts et effets magiques, mais il peut également être dissipé comme un sort. Un personnage ne peut avoir qu'un *molosse funeste* à son service à un moment donné. S'il relance le sort alors que le premier est toujours actif, le sort initial est automatiquement dissipé.

Rapport suprême

Divination
Niveau : Destin 4, Organisation 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 créature touchée/3 niveaux
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *rapport* (décrit page 279 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est qu'il est possible de jeter certains sorts à

travers le lien comme si le lanceur de sort touchait la créature. Pour pouvoir être utilisé ainsi, un sort doit répondre aux conditions suivantes : niveau : 0, 1 ou 2 ; portée : contact ; cible : créature touchée ; jet de sauvegarde : inoffensif.

Par exemple, si le lanceur apprend grâce au *rapport suprême* qu'un des compagnons à qui il est lié est mourant, il peut lui lancer *soins modérés* pour tenter de le sauver.

Rugissement du lion

Évocation [son]
Niveau : Courage 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 36 m
Zone d'effet : un rayonnement de 36 m centré sur le lanceur
Durée : instantanée ou 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (inoffensif) ; voir la description
Résistance à la magie : oui ou oui (inoffensif) ; voir la description

Le lanceur pousse un rugissement tonitrueux qui inflige 1d8 points de dégâts de son par 2 niveaux du lanceur de sorts à tous les ennemis dans la zone d'effet et les assourdit pendant 1 round. Les créatures qui réussissent leur jet de Vigueur ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas assourdies.

De plus, tous les alliés dans la zone d'effet obtiennent un bonus de moral de +1 sur les jets d'attaque et sur les jets de sauvegarde contre les effets de terreur, ainsi que 1d8 points de vie temporaires + 1/niveau du lanceur de sort (maximum 1d8+20).



FAMILIERS GARDIENS

Il est difficile pour un pratiquant de la magie profane d'être également un excellent combattant. La plupart utilisent leurs sorts pour compenser leurs faiblesses en combat. D'autres préfèrent se construire des familiers gardiens, des compagnons artificiels qui se battent à leurs côtés. Les familiers gardiens font de bons gardes du corps pour un magicien souvent fragile, mais ils sont moins polyvalents que leurs homologues classiques.

OBTENIR UN FAMILIER GARDIEN

La création d'un familier gardien se fait en deux étapes. Tout d'abord, un lanceur de sort de niveau suffisant (voir la table ci-dessous) doit construire la créature artificielle selon une procédure qui ressemble à la création d'objets merveilleux. Il lui faut dépenser la quantité d'or, sacrifier le nombre de PX nécessaire et passer en laboratoire le nombre de jours indiqué dans l'une des descriptions suivantes. Ensuite, le personnage doit se lier au familier en acquérant le don Familier supérieur (décrit page 99 de ce Chapitre ou page 200 du *Guide du Maître*). La table suivante contient les niveaux de lanceur de sorts exigés pour se lier aux différents familiers gardiens.

Familier	Niveau de lanceur de sorts profanes
Gardien aux étincelles	7
Gardien à gantelets	9
Gardien à lames	11

Contrairement à un familier ordinaire, un familier gardien conserve son propre total de points de vie s'il est supérieur à la moitié de celui de son maître. Son nombre de DV effectif n'est égal à celui de son maître que s'il est supérieur au sien. Il ne possède ni le pouvoir d'esquive extraordinaire, ni celui de lien télépathique et ne confère pas les avantages du don Vigilance à son maître. Il répond aux ordres verbaux de son maître et il est capable de comprendre tous les langages connus par son maître au moment de la création. Puisqu'il s'agit d'une créature artificielle dépourvue d'intellect, un familier gardien ne devient pas plus intelligent lorsque son maître gagne des niveaux. Un familier gardien est incapable de parler.

Si jamais un familier gardien est détruit, son maître n'a pas à attendre un an et un jour pour le remplacer (contrairement aux familiers ordinaires). Il ne peut posséder qu'un familier (normal ou gardien) à la fois.

GARDIEN AUX ÉTINCELLES

Créature artificielle de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 6 m (bonne)

Classe d'armure : 18 (+2 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +1/-8*

Attaque : serres (+2* corps à corps, 1d2-1) ou étincelles (+5 distance, 2d6 d'électricité)

Attaque à outrance : serres (+2* corps à corps, 1d2-1) ou étincelles (+5 distance, 2d6 d'électricité)

Espace occupé/allonge : 75 cm/75 cm

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (1), localisation du maître, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +0

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille TP), 5-6 DV (taille P)

* En tant que familier gardien, un gardien aux étincelles utilise le même bonus de base à l'attaque que son maître. Un gardien aux étincelles applique son modificateur de Dextérité plutôt que celui de Force aux jets d'attaque au corps à corps.

Un oiseau visiblement mécanique vole vers vous d'un rythme saccadé. Ses plumes ont la couleur du cuivre et son bec étincelle bizarrement.

Les gardiens aux étincelles sont des oiseaux mécaniques qui projettent des étincelles sur les créatures qui agressent son maître.

Les gardiens aux étincelles sont les plus simples des familiers gardiens. À moins d'avoir des ordres spécifiques, un gardien aux étincelles passe son temps à tourner autour de son maître, prêt à ouvrir le bec pour déverser sur ses ennemis l'électricité qui lui donne son nom.

Un gardien aux étincelles est de la taille d'un pigeon, mais il pèse environ 5 kg.

Combat

Les gardiens aux étincelles savent qu'ils ne sont pas équipés pour le combat au corps à corps. Ils font donc de leur mieux pour rester hors de portée de leurs ennemis, projetant leurs étincelles depuis les airs.

Étincelles (Sur). Le facteur de portée de cette attaque est de 30 mètres.

Trouver le maître (Sur). À moins qu'ils ne soient pas sur le même plan, un gardien aux étincelles peut localiser son maître quelle que soit la distance qui les sépare.



Un gardien aux étincelles.

Création

Un gardien aux étincelles est fait de bois, de cuir et de cuivre, pour une valeur totale de 2 000 po. Le personnage peut sculpter le corps lui-même ou confier cette partie du travail à quelqu'un d'autre. Cela nécessite un test de Profession (ingénieur) de DD 16. Une fois le corps façonné, il faut l'animer par le biais d'un long rituel exigeant un atelier ou un laboratoire (semblable à un laboratoire d'alchimiste) dont l'équipement coûte un total de 500 po. Si le personnage se charge également de la construction du corps, il peut exécuter le rituel en même temps.

Il est possible de créer un gardien aux étincelles ayant plus de 2 DV, mais chaque dé de vie supplémentaire ajoute +1 000 po au prix de vente, avec un supplément de +5 000 po s'il passe à la taille P. Le coût de construction est modifié en conséquence.

NLS 7 ; Création de créature artificielle (voir page 303 du Manuel des Monstres), création mineure, éclair, localisation de créature ; Prix 10 000 po ; Coût 7 000 po + 400 PX.

GARDIEN À GANTELETS

Créature artificielle de taille P

Dés de vie : 4d10+10

(32 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement :

6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19

(+1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+4*

Attaque : coup (+9* corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+9* corps à corps, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (1), localisation du maître, réduction des dégâts (5/-), *stockage de sort*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +1

Caractéristiques : For 20, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5–8 DV (taille P), 9–12 DV (taille M)

* En tant que familier gardien, un gardien aux gantelets utilise le même bonus de base à l'attaque que son maître.

Cet automate trapu a un torse en forme de baril et des jambes proportionnellement maigrichonnes. Ses avant-bras sont de puissants pistons qui s'achèvent par d'immenses gantelets couverts de pointes.

Les gardiens à gantelets sont créés par les ensorceleurs et les magiciens pour être des gardes du corps implacables et terribles. Ils accomplissent merveilleusement cette tâche, cognant toute personne qui se place en travers de la route de leur maître.

Les gardiens à gantelets sont capables de suivre des tactiques complexes, de monter la garde et d'effectuer des tâches similaires. À moins de recevoir un ordre contraire, un gardien à gantelets concentre ses attaques sur les créatures qui ont agressé son maître.

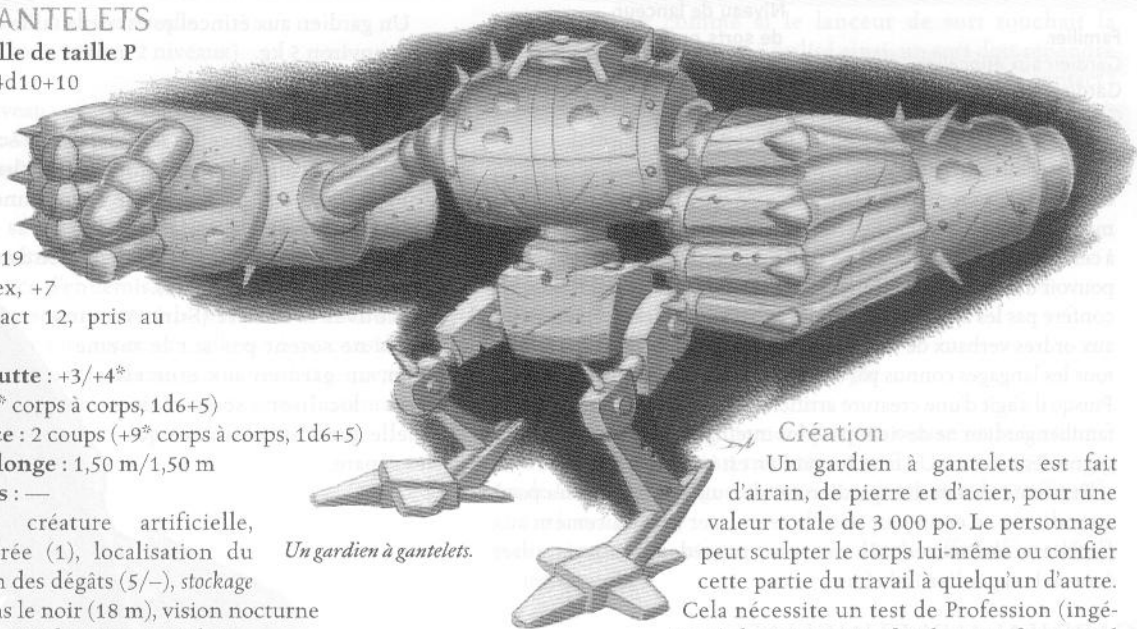
Un gardien à gantelets mesure 1,20 mètre de haut et pèse une centaine de kilogrammes.

Combat

Les gardiens à gantelets ne sont pas des modèles de subtilité. Ils se déplacent en ligne droite jusqu'à leur adversaire désigné et le rouent de coup de leurs énormes poings.

Stockage de sort (Mag). Un gardien à gantelets peut stocker un sort de 2^e niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il utilise ce sort lorsqu'on lui en donne l'ordre ou dans une situation prédéterminée. Une fois le sort lancé, il peut en recevoir un autre (ou le même).

Trouver le maître (Sur). À moins qu'il ne soit pas sur le même plan, un gardien à gantelets peut localiser son maître quelle que soit la distance qui les sépare.



Un gardien à gantelets.

Création

Un gardien à gantelets est fait d'airain, de pierre et d'acier, pour une valeur totale de 3 000 po. Le personnage peut sculpter le corps lui-même ou confier cette partie du travail à quelqu'un d'autre. Cela nécessite un test de Profession (ingénieur) de DD 16. Une fois le corps façonné, il faut l'animer par le biais d'un long rituel exigeant un atelier ou un laboratoire (semblable à un laboratoire d'alchimiste) dont l'équipement coûte un total de 500 po. Si le personnage se charge également de la construction du corps, il peut exécuter le rituel en même temps.

Il est possible de créer un gardien à gantelets ayant plus de 4 DV, mais chaque dé de vie supplémentaire ajoute +2 000 po au prix de vente, avec un supplément de +10 000 po s'il passe à la taille M. Le coût de construction est modifié en conséquence.

NLS 9 ; Création de créature artificielle (voir page 303 du *Manuel des Monstres*), fabrication, façonnage de la pierre, localisation de créature ; Prix 20 000 po ; Coût 11 500 po + 800 PX.

GARDIEN À LAMES

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 8d10+20 (64 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/+13*

Attaque : griffes (+13* corps à corps, 1d6+7)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13* corps à corps, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (1), localisation du maître, réduction des dégâts (5/-), *stockage de sort*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Environnement : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9–13 DV (taille M), 14–24 DV (taille G)

* En tant que familier gardien, un gardien à lames utilise le même bonus de base à l'attaque que son maître.

La créature a forme humaine mais elle est entièrement métallique et couverte de pointes agressives. Là où devraient se trouver ses mains sont placées des lames circulaires vrombissantes.

Les gardiens à lames sont créés uniquement par des pratiquants de la magie profane pour leur servir de familiers. Contrairement aux familiers ordinaires, ce ne sont pas des compagnons, mais des machines de combat destinées à détruire les ennemis de leur créateur.

Un gardien à lames est capable d'exécuter des ordres complexes tant qu'ils concernent le combat. S'il ne reçoit pas d'ordre particulier, il reste à proximité de son maître, prêt à attaquer quiconque l'attaquerait.

Un gardien à gantelets mesure 1,80 mètre de haut et pèse environ 200 kg.

Combat

Les gardiens à lames sont des combattants acharnés qui frappent les ennemis de leur maître de leurs scies circulaires.

Garde du corps (Ext). Le gardien à lame fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son maître quand il se trouve à ses côtés (il pare les attaques qui le prennent pour cible, gêne ses adversaires, etc.). Toutes les attaques portées contre son maître subissent un malus de -2 tant qu'ils sont adjacents l'un à l'autre.

Stockage de sort (Mag). Un gardien à gantelets peut stocker un sort de 3^e niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il utilise ce sort lorsqu'on en lui donne l'ordre ou dans une situation prédéterminée. Une fois le sort lancé, il peut en recevoir un autre (ou le même).

Trouver le maître (Sur). À moins qu'ils ne soient pas sur le même plan, un gardien à gantelets peut localiser son maître quelle que soit la distance qui les sépare.

Création

Un gardien à lames est fait de bois, d'argent, de pierre et d'acier, pour une valeur totale de 4 000 po. Le personnage peut sculpter le corps lui-même ou confier cette partie du travail à quelqu'un d'autre. Cela nécessite un test de Profession (ingénieur) de DD 16. Une fois le corps façonné, il faut l'animer par le biais d'un long rituel exigeant un atelier ou un laboratoire (semblable à un laboratoire d'alchimiste) dont l'équipement coûte un total de 500 po. Si le personnage se charge également de la construction du corps, il peut exécuter le rituel en même temps.

Il est possible de créer un gardien à lames ayant plus de 8 DV, mais chaque dé de vie supplémentaire ajoute +3 000 po au prix de vente, avec un supplément de +15 000 po s'il passe à la taille G. Le coût de construction est modifié en conséquence.

NLS 11 ; Création de créature artificielle (voir page 303 du *Manuel des Monstres*), fabrication, localisation de créature, transformation de Tenser ; Prix 30 000 po ; Coût 18 000 po + 1 200 PX.

Un gardien à lames.



COMPÉTENCES

Cette section complète la description des compétences du Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

CONNAISSANCES

Plusieurs catégories de Connaissances peuvent être utiles à un personnage combattant.

Test. Les usages suivants des compétences Connaissances peuvent être utiles aux aventuriers.

Architecture et ingénierie. Si un personnage dispose d'un bon point de vue sur une forteresse, il peut effectuer un test de Connaissances (architecture et ingénierie) de DD 20 pour déceler les faiblesses de ses défenses. Il obtient une information supplémentaire par tranche de 5 points au-delà du DD. Une carte précise du bâtiment permet d'obtenir un bonus de circonstances de +5 sur le test.

Histoire. Un test réussi de Connaissances (histoire) de DD 15 permet d'apprendre les principes de base de l'organisation d'une armée (comme par exemple apprendre qu'une unité de

20 soldats gobelours comprend toujours un chaman ou que les généraux elfes chevauchent souvent au sein de leur cavalerie).

Si le personnage se trouve non loin du lieu d'une bataille historique, il peut se souvenir des détails de l'événement avec un test réussi de Connaissances (histoire) de DD 20. Il peut ainsi apprendre que les nains des collines de Bronze ont vaincu les hordes orques en déclenchant une avalanche depuis le monticule se trouvant à sa gauche et que les peaux vertes ont dû fuir par les cavernes volcaniques situées quelque part vers le nord

Folklore local. Un test de Connaissances (folklore local) de DD 10 est suffisant pour identifier une unité militaire ou une famille noble de la région par son blason.

Noblesse et royauté. Un test de Connaissances (noblesse et royauté) de DD 25 est nécessaire pour identifier la région d'origine d'un blason de contrées lointaines. Le DD passe à 30 pour apprendre le nom de l'unité ou de la famille.

Action. Généralement, aucune. La plupart du temps, les tests de Connaissances ne prennent pas d'action — soit le personnage connaît la réponse, soit il l'ignore.

Nouvelles tentatives. Non. Le test de compétence représente ce que le personnage sait ; réfléchir de nouveau à la question ne lui permet pas d'en apprendre davantage sur le sujet.

Synergie. Aucun bonus de synergie ne s'applique spécifiquement aux tests décrits ci-dessus, mais le personnage bénéficie normalement des synergies détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

Test inné. Un test inné de Connaissances n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation particulière, le personnage ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).

ESCAMOTAGE

En dissimulant une dague hors de vue, il est possible de surprendre son adversaire lorsqu'elle réintègre soudainement la main du personnage.

Test. Pour utiliser cette technique, il faut que le personnage combatte à l'aide d'une dague, qu'il possède le don Arme en main et qu'il ne tienne rien dans sa main non directrice. Il doit combattre le même adversaire pendant 2 rounds consécutifs pour que celui-ci s'habitue au fait que le personnage a une main vide. Au début du troisième tour de jeu du personnage, il peut effectuer un test d'Escamotage opposé à un test de Détection de son adversaire. Si le personnage remporte le test opposé, son adversaire est considéré comme étant pris au dépourvu pour la prochaine attaque de dague portée par le personnage (mais pas contre les suivantes, même dans le même round).

Action. Contrairement aux autres applications du don Escamotage, celle-ci ne nécessite qu'une action libre, grâce au don Arme en main.

Nouvelles tentatives. Non. Même un adversaire stupide ne tombera pas deux fois dans le même piège en un seul combat.

Spécial. Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests d'Escamotage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests d'Escamotage.

REPRÉSENTATION (EXHIBITION MARTIALE) (CHA)

Cette forme de Représentation consiste à enchaîner rapidement des mouvements d'armes spectaculaires afin de démontrer ses prouesses martiales. On peut les effectuer avec toutes sortes d'armes, allant de démonstrations d'escrime à des tours de passe-passe avec une dague. Il est également possible de se passer d'armes en boxant contre un ennemi imaginaire ou en exécutant des techniques complexes pour prouver sa connaissance des arts martiaux.

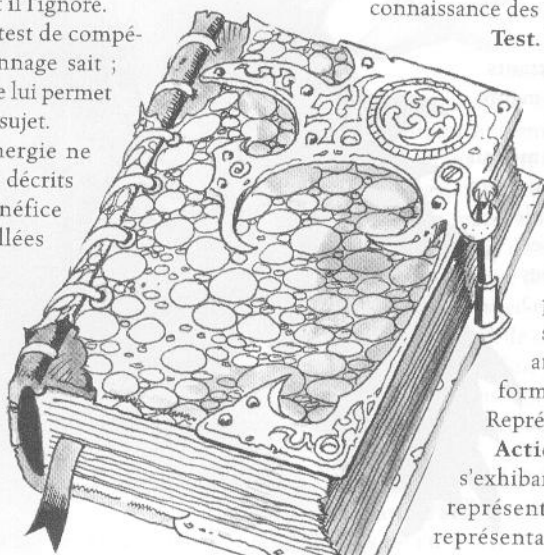
Test. La maîtrise des armes est un facteur particulièrement important pour la réussite d'une exhibition martiale. On applique la moitié du bonus de base à l'attaque (arrondi en-dessous) du personnage en tant que bonus de circonstances sur ses tests de Représentation (exhibition martiale). Bien sûr, le modificateur de Charisme s'applique également, comme pour n'importe quel test de Représentation. Si le personnage utilise une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -4 sur son test de Représentation (exhibition martiale).

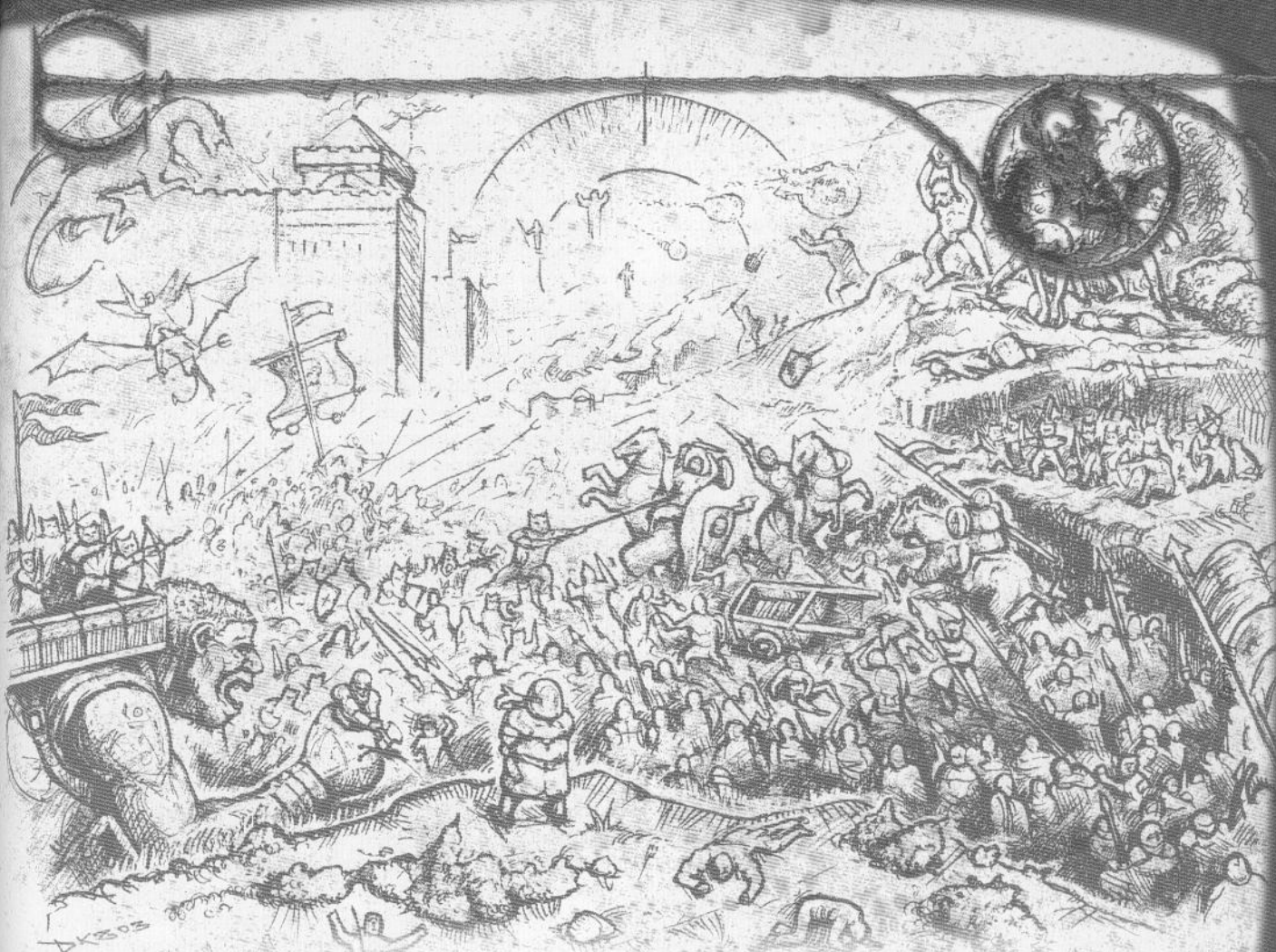
Action. Variable. Pour gagner de l'argent en s'exhibant en public, il faut au moins 4 heures de représentations entrecoupées de pauses, chaque représentation durant 20 minutes. Pour impressionner le public d'un combat de gladiateurs (voir le Chapitre 4 de ce livre), la représentation est une action simple.

Nouvelles tentatives. Oui, mais comme pour les autres formes de Représentation, le DD du test augmente de +2 par échec précédent.

Spécial. Les dons suivants confèrent chacun un bonus de +2 sur les tests de Représentation (exhibition martiale) appropriés : Arme de prédilection supérieure, Arme de prédilection, Arme en main, Attaque en rotation, Combat à deux armes et Expertise du combat.

Un barde ne peut pas utiliser cette forme de Représentation pour activer ses pouvoirs de musique de barde (inspiration vaillante, *fascination* et ainsi de suite).





La vision d'armées immenses s'étendant à l'horizon dans une bataille épique est un classique des sagas fantastiques. En tant que jeu, DUNGEONS & DRAGONS s'intéresse plutôt à des groupes de combattants plus réduits, mais les guerres peuvent être exploitées comme ressort de scénarios. Les personnages de faible niveau peuvent être de simples soldats du rang, seul rempart entre une horde d'orques et la civilisation qu'ils défendent. Des personnages de plus haut niveau peuvent être des commandos d'élite ou des troupes de choc, envoyés en mission derrière les lignes ennemies pour prendre ou détruire des installations cruciales. Un champ de bataille est toujours chaotique et les personnages peuvent être propulsés dans une situation inattendue en un clin d'œil.

Que la guerre soit un élément central de sa campagne de D&D ou une diversion occasionnelle, un MD doit décider de l'aspect que prennent les batailles fantastiques dans son monde.

DEUX VISIONS DE LA GUERRE

Le jeu D&D est clairement lié à la tradition martiale médiévale. Les soldats portent des cottes de mailles ou des harnois et manient des épées ou des arcs. Les chevaliers galopent sur le champ de bataille et les catapultes bombardent les murs des châteaux. Pourtant, la présence de la magie et des créatures fantastiques permet un style de

combat plus moderne, où les créatures volantes fournissent un appui aérien, les soldats avancent sous le camouflage de la magie et les sorts de zone peuvent affecter une grande partie d'une unité.

LA GUERRE MÉDIÉVALE

Les armées médiévales se déplacent en formations larges et strictes pour une simple et bonne raison. Sans radio, sans cartes précises, sans système de localisation par satellite, déplacer ses troupes en groupe organisé est le seul moyen de s'assurer que tous les soldats arriveront sur le champ de bataille et y suivront les ordres. Dans le tumulte de l'engagement, les officiers crient leurs ordres, ce qui fait que les troupes ne peuvent pas se disperser trop loin.

Pour une armée médiévale se déplaçant en rang en ou colonne, obtenir un abri ou un camouflage est quasiment impossible. Le champ de bataille est souvent une vaste plaine, seul terrain où les généraux peuvent rester en contact avec leurs troupes. Puisque le camouflage n'entre pas en ligne de compte, les uniformes sont colorés et chaque unité porte un étendard qui permet d'identifier amis et ennemis. Cela permet aux messagers à pied qui transmettent les ordres des généraux d'atteindre facilement le commandant d'une

unité donnée. Les catapultes sont la seule forme d'artillerie et elles ne sont pratiquement utilisées que lors des sièges. La force de la cavalerie est de pouvoir atteindre rapidement le point critique de la ligne de front. Les hautes murailles d'un château et les meurtrières qui y sont percées fournissent une formidable protection à ses défenseurs et un siège peut durer des années à condition que les réserves soient abondantes.

Le principal avantage de la vision médiévale est l'aspect épique des batailles où, rang après rang, des combattants grimaçants avancent vers l'ennemi. Les châteaux et les chevaliers sont au centre de l'imagerie militaire médiévale et les tactiques tiennent compte des difficultés de communication, de navigation et de commandement.

La guerre médiévale intègre assez mal la magie et les monstres. Une simple *boule de feu* peut dévaster les rangs d'une unité en marche et un monstre de FP élevé peut décimer une multitude de soldats sans qu'ils aient la moindre chance de l'abattre. Les châteaux traditionnels sont difficiles à protéger contre des adversaires qui peuvent voler ou se téléporter.

Pour augmenter l'impression d'authenticité médiévale de vos batailles, privilégiez des dons comme *Contre-charge* ou *Combat en phalange* afin de donner plus d'efficacité au combat en formation. Les soldats peuvent se préparer aux sorts de zone en avançant en ordre lâche ou en utilisant la manœuvre de dispersion (voir ci-dessous). Le MD devra également s'assurer que les créatures volantes et les monstres disposant de nombreux pouvoirs magiques apparaissent rarement sur les champs de bataille.

Tactiques médiévales

Les soldats intégrés dans une unité avançant en formation utilisent fréquemment les manœuvres suivantes pour améliorer leur efficacité sur le champ de bataille.

Volée de flèches. Lorsqu'au moins dix archers sont regroupés (chacun étant adjacent à au moins un autre), ils peuvent tirer une longue volée de flèches dans un tir en cloche. Cette action complexe leur permet de viser non pas une créature précise, mais plutôt une zone entière où ils espèrent que leurs flèches tomberont sur un ennemi. Grâce à la trajectoire haute de leurs projectiles, il peut ignorer toute forme de camouflage ou d'abri autre qu'un toit.

Le commandant des archers (souvent un officier ou un vétéran) effectue un unique jet d'attaque spécial où il n'utilise que son bonus de base à l'attaque, son modificateur d'Intelligence et le malus de portée. Si l'attaque réussit, les flèches tombent dans une zone ayant la même forme que le groupe des archers. Par exemple, si les tireurs sont répartis en deux rangs de cinq archers, la zone d'effet de la volée sera de 5 cases par 2.

Si l'attaque rate, les flèches tombent également, mais à un autre endroit. On utilise alors le schéma *Attaque ratée avec une arme de lancer*, page 157 du *Manuel des Joueurs*, pour déterminer la position de chute des projectiles.

Chaque créature dans une case où tombe une flèche doit réussir un jet de Réflexes de DD 15 ou subir les dégâts de la flèche. Le projectile perd la majeure partie de son énergie pour atteindre le point le plus haut de sa trajectoire, et le bonus de Force de l'archer ne s'applique pas aux dégâts, même s'il manie un arc composite.

Réception de charge. Un soldat peut utiliser une hallebarde, une lance, une pique, un trident ou un *urgrosh nain* en réception de charge dans le cadre d'une action préparée. Lorsqu'un adversaire qui charge (avec un malus de -2 à la CA) pénètre dans l'espace contrôlé du soldat, celui-ci peut porter une attaque immédiatement, qui inflige des dégâts doublés en cas de succès. Un adversaire qui pénètre dans cet espace sans charger peut aussi être attaqué, mais il ne subit alors pas de dégâts doublés.

Une troupe en formation peut utiliser des hallebardes, des lances, des tridents ou des *urgroshs nains* sur le premier rang et des piques (qui bénéficie d'allonge) sur le deuxième rang pour doubler leur protection contre les charges. Cependant, les adversaires des soldats qui manient les piques depuis le deuxième rang ont alors un bonus de +4 à la CA à cause de l'abri que leur offrent les soldats du premier rang.

Phalange. Une troupe en formation peut avancer tout en se protégeant des attaques à distance en levant ses boucliers, ce qui lui coûte une partie de sa vitesse et de sa capacité d'attaque. Pour cela, les soldats doivent tous effectuer l'action de défense totale (voir la page 142 du *Manuel des Joueurs*). Les soldats sur les bords de la formation obtiennent un bonus de +4 à la CA et ceux de l'intérieur un bonus de +8 (soit +4 pour la défense totale et +4 pour l'abri que leur offrent leurs camarades).

Dispersion. Si des soldats en formation ordonnée s'inquiètent des sorts qui couvrent une large zone, ils peuvent préparer une action pour se disperser dès qu'on leur en donne l'ordre. Le commandant et parfois les éclaireurs déployés en avant de l'unité peuvent préparer une action pour donner l'ordre de dispersion dès qu'ils voient un monstre ou un pratiquant de la magie commencer l'incantation de l'un de ses sorts.

Lorsqu'une formation se disperse, les soldats se trouvant sur les bords peuvent effectuer une unique action de mouvement pour s'éloigner du centre de la formation, puis tous les autres soldats se déplacent de façon à n'être adjacents à personne d'autre. Cette tactique permet de limiter les pertes face à un sort tel que *boule de feu*, *tempête de grêle* ou d'autres sorts qui couvrent une large zone.

Cette tactique est efficace, mais elle a un coût : la formation est limitée à un déplacement simple par round, ce qui peut l'exposer à des dangers encore plus graves, comme des salves de flèches ou un débordement ennemi.

LA GUERRE MODERNE

Il n'est pas bien difficile d'imaginer a posteriori d'autres façons de mener une guerre. En remplaçant la technologie par la magie et les monstres, les armées de D&D peuvent employer des tactiques et des techniques proches de celles des armées du 21^e siècle. Une bande de rôdeurs elfes peut disparaître dans la frondaison des arbres d'une forêt à l'affût de ses ennemis. N'importe quel escadron de combattants peut disposer d'un prêtre faisant office d'infirmier, d'un roublard comme sniper et d'un ensorceleur lançant des *éclairs* en soutien. Les dragons peuvent fournir un appui aérien. Les monstres capables de téléportation sont d'excellentes troupes de chocs, apparaissant soudainement dans les rangs ennemis ou capturant un objectif stratégique. Les sorts *vent de murmure* et *message* permettent une communication instantanée entre l'état major et les officiers.

Une horde orque charge une phalange de guerriers nains prêts à les recevoir.



Les monstres et la magie dominent les champs de bataille inspirés de la guerre moderne. Les géants et les autres grands monstres sont les équivalents D&D des tanks : rapides, effrayants et capable de subir de nombreuses attaques sans broncher. Les fantassins de bas niveau utilisent les abris ou le camouflage pour se protéger, par exemple dans des tranchées. Ils sont aussi plus souvent dispersés et emploient plus fréquemment des armes à distance. Même 50 soldats de niveau 1 ne peuvent espérer battre un géant au corps à corps, mais ils peuvent l'affaiblir en le criblant de flèches et, s'ils sont suffisamment éparpillés, le monstre ne pourra pas tuer plus de quelques-uns d'entre eux chaque round.

Les châteaux et les forteresses sont plus difficiles à défendre, particulièrement contre des ennemis qui peuvent voler, se téléporter ou transformer par magie les murailles en boue. Les réseaux souterrains (en d'autres termes, les donjons) sont une bonne alternative car il est impossible de les attaquer par au-dessus ou de s'y téléporter si l'on n'en connaît pas la configuration.

Le principal avantage de la vision moderne est que les joueurs y sont plus habitués et qu'elle récompense la réflexion et l'usage des pouvoirs dont dispose un groupe de niveau intermédiaire ou élevé. Le maître du donjon peut s'inspirer de nombreux films de guerre ou de batailles réelles pour écrire ses aventures. Les combats sont variés car la guerre met en jeu de nombreux monstres fantastiques et de la magie fabuleuse.

Les guerres d'inspiration moderne peuvent être mortelles pour les personnages de bas niveau car le FP moyen des adversaires (monstres ou magiciens) est plus élevé. La plus modeste des *boule de feu* inflige 5d6 points de dégâts, ce qui est suffisant pour tuer n'importe quel personnage débutant, sans parler des coups d'un géant du givre en maraude. Un champ de bataille moderne manque de l'aspect grandiose que peut avoir sa version médiévale. Pour un observateur, il peut paraître désert, tous les combattants étant cachés ou croquevillés dans un trou pour éviter de devenir une cible en restant à découvert.

Tactiques modernes

La magie, les monstres et les personnages de haut niveau peuvent être utilisés de concert pour réaliser des manœuvres brillantes. Les tactiques suivantes sont représentatives de ce que l'on peut rencontrer pendant une guerre d'inspiration moderne.

Reconnaissance aérienne. Les aigles géants ont un modificateur de Détection de +15 et ils font d'excellents éclaireurs, observant les mouvements des troupes ennemies depuis les cieux. Ces créatures sont capables de voler à plus de 90 mètres de haut en ayant encore plus d'une chance sur deux de remarquer une créature de taille TG (ou dix créatures de taille M organisées en formation). À moins que les créatures sur le sol ne recherchent spécifiquement la présence d'un aigle dans le ciel, il faut réussir un test de Détection de DD 26 pour le voir à cette hauteur.

Prêtres infirmiers. Pour la moitié du prix d'un harnois, un prêtre de niveau 1 peut recevoir une *baguette de soins mineurs* pleine. Il peut alors préparer une *bénédictio* à lancer avant la bataille et soit un *bouclier entropique*, soit un *sanctuaire* pour se protéger pendant qu'il court, *baguette* à la main, d'un blessé à un autre.

Tir de soutien. Un escadron de fantassins est souvent accompagné d'un ou deux pratiquants de la magie profane pour bénéficier de leur puissance de feu dans la bataille. Un ensorceleur de niveau 4, par exemple, peut lancer jusqu'à quatre *rayons ardents* et disposer de plusieurs *armure de mage* et *bouclier* pour se protéger. Équipé d'une *baguette de projectile magique* (750 po) et de trois parchemins de *boule de feu* (375 po chacun), il devient l'équivalent d'une mitrailleuse et d'un lance-roquettes pour un équipement dont le prix est inférieur à celui d'un chevalier moyen.

Troupes spécialisées. Les sahuagins font de bonnes troupes de marine, capables d'établir une tête de pont sur le territoire ennemi en nageant de nuit jusqu'à une plage pour massacrer les gardes endormis. Ils peuvent également assaillir un vaisseau amarré et projeter les membres d'équipage par-dessus bord dans l'océan où des requins vont les dévorer. Les barghests peuvent utiliser *porte dimensionnelle* une fois par jour pour parcourir instantanément jusqu'à 192 mètres et sont de bons pisteurs. Ils peuvent servir de troupes d'assaut spéciales pour prendre les objectifs loin de l'avancée du reste de l'armée.

Blitzkrieg. Avec une vitesse de déplacement de 15 mètres, les loups arctiques sont aussi rapides que beaucoup de chevaux. Ils ont de bonnes attaques au corps à corps et une attaque de souffle très efficace contre les formations serrées. Les loups arctiques sont donc capables de faire une percée spectaculaire dans les lignes ennemies, qui peut ensuite être exploitée par des troupes plus lentes.

Derrières les lignes ennemies. Une équipe de bardes de niveau 4 peut aisément se glisser derrière les lignes ennemies en utilisant *invisibilité* ou *modification d'apparence* (ainsi qu'un degré de maîtrise élevé en Bluff, Déguisement et Diplomatie). Ces bardes peuvent alors rassembler des informations cruciales à l'aide de *détection des pensées* ou *suggestion* et envoyer leur rapport au quartier général grâce à un *messenger animal*.

UNE CAMPAGNE POUR MERCENAIRES

Les campagnes traditionnelles de D&D sont essentiellement composées d'aventures liées à un site, dont le schéma est classiquement : les aventuriers explorent un donjon, ils combattent les créatures maléfiques qu'ils y rencontrent et pillent leurs trésors. Mais il est également possible de construire toute une campagne sur un groupe de personnages appartenant à une vaste organisation militaire. Plutôt que d'explorer des donjons, ils combattent leurs ennemis sur le champ de bataille et entreprennent des missions dangereuses qui peuvent changer le cours de la guerre pour le meilleur... ou pour le pire.

Il est souvent plus simple d'intégrer les personnages dans une bande de mercenaires ou dans un groupe de rebelles plutôt qu'au sein d'une armée constituée. En effet, il est difficile d'imaginer quelle armée pourrait recruter un humain ensorceleur, deux nains guerriers/roublards et un demi-elfe druide. Les personnages sont de simples soldats lorsqu'ils débutent, mais acquièrent le statut de spécialiste en progressant en niveau, et peuvent finir par devenir une unité d'élite admirée par leurs camarades et crainte par leurs ennemis. On peut imaginer qu'un personnage

progresses dans la hiérarchie au point d'avoir une armée sous ses ordres.

Une campagne de mercenaires est une bonne solution si vos joueurs apprécient les défis tactiques qu'offrent les combats de D&D. Elle promet son lot d'action et de danger et les personnages ne seront jamais à court de combat. Les joueurs pourront apprécier de voir se réaliser sur le terrain les opérations militaires qu'ils auront conçues eux-mêmes. Ils savent généralement qui sont les ennemis et où ils se trouvent. Beaucoup de joueurs cherchent plus que les récompenses en or ou en PX et espèrent monter en grade, obtenir un poste dans une unité plus prestigieuse et des décorations pour leur bravoure et leurs victoires.

Quelques modifications suffisent pour que le jeu de D&D se prête à ce genre de campagne. Après tout, le terme même de « campagne » pour désigner une succession de scénarios vient des jeux de guerre et de l'histoire militaire. Le combat est un élément central du jeu. Le système des facteurs de puissance fonctionne aussi bien sur le champ de bataille que dans les donjons. Il existe cependant quelques différences notables entre une campagne de mercenaires et une campagne traditionnelle.

Un objectif clair. Il faut souvent beaucoup d'efforts de la part du MD pour fournir aux PJ un motif valable qui les convainc de partir à l'aventure et de s'exposer au danger. Dans une campagne de mercenaires, les personnages sont payés pour se battre. En somme, le MD n'a pas à persuader les PJ de venir sur le champ de bataille puisqu'ils y sont déjà et qu'ils savent ce qu'on attend d'eux.

Des ordres à suivre. Pour démarrer une aventure dans une campagne de mercenaires, le plus simple est de faire intervenir un officier des PJ qui va leur donner les ordres adéquats. Mais certains joueurs rechigneront à suivre des ordres détaillés, préférant développer leur propre plan d'action, tandis que d'autres s'attendent à ce que le PNJ ait une réponse à chacune de leurs questions. Pour une aventure, le mieux est que l'officier identifie l'objectif (« prendre cette forteresse », « défendre cette colline »), mais qu'il laisse entièrement sa réalisation aux personnages. La souplesse que cela exige dans les ordres est une autre raison pour laquelle des organisations moins formelles (comme les compagnies de mercenaires) sont préférables pour les PJ.

Le MD ne devrait pas forcer les personnages à suivre des ordres aveuglément. Les conséquences d'une désobéissance doivent être en rapport avec son contexte et l'importance de l'ordre, à moins que le MD ait une bonne raison pour être sévère ou indulgent. Si quatre personnages ne réussissent pas à prendre une colline parce que deux d'entre eux sont gravement blessés, la plupart des commandants accepteront cet échec sans plus de conséquences. Mais si les personnages se sont téléportés en ville pour y faire des achats plutôt que de défendre les murs du château, alors ils peuvent s'attendre à une punition en conséquence.

Un rythme imposé. Lorsque les PJ explorent un donjon, ils sont libres de sortir s'ils sont blessés et de se reposer pendant quelques jours avant d'y retourner. Mais lors d'une mission militaire, d'autres unités — potentiellement l'ensemble de l'armée — peuvent dépendre de la réussite des personnages en un temps donné. Cette limite en temps rend la tâche des PJ beaucoup plus difficile mais travailler en temps limité crée un sentiment d'urgence et de danger chez

les joueurs. C'est une difficulté supplémentaire que le MD doit prendre en compte lorsqu'il conçoit son aventure.

Dans le même temps, les guerres sont fréquemment interrompues par des pauses dans les combats ; alors les armées récupèrent avant leur prochaine opération, faisant le plein d'équipement et d'hommes ou attendant le prochain mouvement de leur ennemi. En incluant des temps morts pendant une guerre, le MD donne la possibilité aux personnages de créer des objets magiques ou d'étudier de nouveaux sorts sans qu'ils aient l'impression de passer à côté d'une partie de l'action.

Les moyens d'une armée. Certes, les PJ dans une campagne de mercenaires ont moins de libertés que dans une campagne classique parce qu'ils doivent tenir compte de son agenda. Mais grâce à l'organisation à laquelle ils appartiennent, ils disposent également de plus de moyens qu'une simple bande d'explorateurs de donjons. Si la mission des PJ est importante, un commandant intelligent leur fournira les ressources adéquates.

Les PJ peuvent par exemple se voir adjoindre les services d'un PNJ : un prêtre comme infirmier ou un rôdeur comme guide et éclaireur. Peut-être qu'un dragon peut leur fournir un appui aérien pour une mission, ou qu'un groupe de gnomes illusionnistes peut créer une diversion avant un assaut. Les personnages peuvent recevoir un équipement ou des sorts importants pour leur mission. On peut ainsi confier temporairement à des PJ de niveau intermédiaire faisant face à une armée de vampiriens des *masses de destruction*. Des PJ de bas niveau à qui on demande de s'introduire dans un avant-poste ennemi peuvent recevoir des sorts d'*invisibilité* à durée étendue avant de partir.

Même si les personnages n'ont rien obtenu de spécial avant de partir en mission, ils ont la possibilité de demander de l'aide en pleine mission si le plan initial tombe à l'eau. S'ils sont repoussés à l'entrée d'une forêt, ils peuvent par exemple demander que des catapultes leur dégagent le terrain à coups de pierres.

Un grade d'importance relative. Il est naturel qu'en même temps que les personnages gagnent de l'expérience et passent de niveau, ils progressent également dans la hiérarchie militaire. Une promotion peut être accordée en récompense supplémentaire de la réussite d'une mission et les joueurs apprécient généralement les privilèges offerts par un grade élevé (même des choses simples comme être salué par le PNJ).

Le grade et l'autorité peuvent rendre le jeu moins amusant s'ils ne sont pas traités avec prudence. Certains joueurs de personnages de haut niveau peuvent mal prendre d'avoir à obéir à des officiers plus gradés qu'eux mais qui sont aussi clairement moins puissants personnellement. Il est possible d'atténuer ce problème si les commandants se contentent d'identifier les objectifs généraux (comme « couper les lignes d'approvisionnement de l'armée gnoll ») et laissent les PJ décider des détails des actions à entreprendre. En se plaçant du point de vue des généraux, il apparaît qu'ils ont tout intérêt à traiter des PJ de plus haut niveau qu'eux avec précaution, tant qu'ils obtiennent des résultats satisfaisants.

Le grade peut aussi diviser le groupe si un PJ se retrouve sous les ordres d'un autre PJ. Tout dépend alors de la façon dont le personnage le plus haut gradé du groupe se comporte vis-à-vis des autres. S'il consulte le groupe et n'abuse pas de

son grade, la situation n'a pas de raison de dégénérer. Cependant, dès qu'un joueur utilise le grade de son personnage pour imposer sa volonté aux autres personnages, les ennuis commencent. Le moyen le plus simple d'éviter ce problème est bien sûr de s'assurer que tous les PJ restent au même grade. Un autre moyen est de limiter l'autorité du PJ aux PNJ. Avoir des hommes sous ses ordres est un élément important d'une campagne militaire. Cela participe à l'idée que tous les membres de l'organisation obéissent aux mêmes règles. Les joueurs accepteront plus facilement les ordres s'ils constatent que les PNJ obéissent aux leurs.

Des personnages au cœur de la bataille. Un petit groupe de personnages de niveau 1 ne risque pas de changer le cours d'une bataille comprenant des milliers de participants. Il en va autrement d'un groupe de personnages de niveau 15. Les guerriers peuvent affronter des dizaines d'adversaires de bas niveau sans risque, le roublard peut infiltrer sans problème le quartier général ennemi et éliminer l'état major, tandis que le magicien et le prêtre peuvent faire s'abattre le feu céleste et dissimuler toute la compagnie aux yeux de tous.

Une fois que leurs personnages sont de haut niveau, les joueurs vont s'attendre à ce que leurs actions aient des conséquences visibles sur l'issue des batailles, voire de la guerre. Il

est évidemment impossible de jouer avec les règles de D&D une bataille impliquant des milliers de PNJ de part et d'autre et seulement 4 PJ. Pourtant, dès les niveaux intermédiaires, les PJ peuvent espérer avoir une part dans le résultat d'un affrontement entre deux armées.

Le moyen le plus simple pour qu'un MD gère l'implication des PJ dans une bataille est de leur confier une mission importante. Il peut alors établir une liste d'une demi-douzaine de résultats différents pour l'affrontement selon la réussite ou l'échec relatif des PJ.

Par exemple, imaginons que la mission des PJ dans la bataille à venir consiste à pénétrer les rangs arrière ennemis pour attaquer leur quartier général. Les résultats possibles pourraient être :

Les PJ tuent ou capturent l'état major ennemi. Le flanc sud de l'armée adverse s'effondre et doit se replier au-delà de la rivière avec de lourdes pertes. Les officiers d'état-major capturés révèlent des informations importantes sur les plans de l'armée que les personnages pourront déjouer lors d'une aventure prochaine.

Les PJ forcent l'état major ennemi à abandonner son quartier général. À cause des perturbations dans le commandement, le flanc sud de l'armée adverse perd le contact avec le reste de l'armée. Encerclés, ces unités subissent de lourdes pertes ou



Un groupe d'aventuriers « infiltrer » la tente occupée par les commandants ennemis.

TABLE 4-1 : MISSIONS

1d100	Ordres
01-05	Prendre et tenir un élément de terrain (comme une colline, un fjord, ou un col de montagne).
06-10	Repousser les ennemis qui tiennent un élément de terrain.
11-15	Faire une reconnaissance d'un élément de terrain.
16-20	Défendre un élément de terrain
21-25	Prendre et tenir une structure défensive (comme un mur, une tranchée ou une forteresse).
26-30	Détruire une structure défensive.
31-35	Faire une reconnaissance d'une structure défensive.
36-40	Défendre une structure défensive.
41-45	Détruire un système logistique ennemi (comme une caravane ou une armurerie).
46-50	Défendre un système logistique allié.
51-55	Amener des provisions à une unité allié.
56-60	Attaquer une structure de commandement ennemie (comme un QG, des officiers ou des messagers).
61-65	Défendre une structure de commandement allié.
66-70	Délivrer des ordres à une unité allié.
71-75	Patrouiller dans un secteur donné.
76-80	Attaquer une unité ennemie donnée.
81-85	Épauler une unité allié en détresse.
86-90	Fournir une diversion pour une autre mission.
91-95	Tâche autre que le combat (entraînement, recrutement, garde d'honneur et ainsi de suite).
96-100	Redéploiement vers une autre partie du front.

se rendent. L'armée ennemie vacille mais parvient à tenir sa position pour l'instant.

Les PJ combattent l'état major ennemi mais ne prennent pas le quartier général. L'armée adverse avance, sauf sur le flanc sud qui n'a pas reçu d'ordre parce que l'état major était occupé à combattre les PJ. L'armée ennemie remporte la bataille pour aujourd'hui, mais elle est dispersée et prête le flanc à une contre-attaque.

Les PJ n'arrivent pas au quartier général mais perturbent les arrières ennemis. L'armée adverse remporte la bataille et gagne un peu de terrain, mais stoppe là son avancée, préférant se reposer, se réorganiser et commencer à préparer son prochain plan.

Les PJ n'arrivent pas aux lignes arrière. L'armée des PJ sonne la retraite à midi et ses adversaires capturent ou encerclent quelques unités. Les PJ peuvent recevoir l'ordre de lancer une mission de secours.

Les PJ sont capturés ou bloqués sur le territoire ennemi. L'armée adverse avance rapidement dans les brèches béantes laissées dans les rangs alliés. Les PJ doivent réussir à se sortir de cette situation inextricable et rejoindre leur camp avant le prochain assaut.

Bien que la liste précédente mette en parallèle la réussite des PJ et celle de leur armée, cela n'a pas à être systématique. Il peut arriver que le camp des PJ perde malgré tous leurs efforts ou au contraire qu'il l'emporte même si la mission des PJ se solde par un échec. Dans ce cas, les descriptions des résultats seront des variations dans l'échec ou le succès. Tout est une question d'équilibre entre le sentiment pour les joueurs que ce sont leurs personnages qui écrivent l'ensemble de l'histoire et à l'inverse celui que leurs actions n'ont aucun impact sur la guerre en cours.

Trésor ou équipement. Dans une campagne traditionnelle, les personnages obtiennent des trésors en les prenant

TABLE 4-2 : COMPLICATION

1d100	Type de complication
01-05	L'objectif s'est déplacé.
06-10	L'objectif est dissimulé, peut-être par magie.
11-15	L'objectif est fortement gardé.
16-20	C'est un piège ! L'ennemi est embusqué près du faux objectif.
21-25	Renseignements erronés (la carte est fautive, l'objectif n'existe pas, etc.).
26-30	En cours de mission, une unité allié demande de l'aide.
31-35	En cours de mission, le QG donne de nouveaux ordres.
36-40	Une cible ennemie prometteuse se trouve à proximité de l'objectif.
41-45	Le temps empire (voir la Table 3-23, page 94 du <i>Guide du Maître</i>).
46-50	Des unités alliées mènent une autre mission à proximité.
51-55	Des unités ennemies mènent une autre mission à proximité.
56-60	Les PJ se trouvent pris entre une unité allié et une unité ennemie.
61-65	L'objectif est envahi par le gros de l'armée adverse.
66-70	L'agenda de la mission change.
71-75	L'appui ou la relève prévus n'arrive pas.
76-80	Les PJ reçoivent des ordres confus ou contradictoires.
81-85	L'armée allié recule, ce qui laisse les PJ exposés.
86-90	Les PJ rencontrent une unité ennemie inhabituelle (comme des monstres ou des PNJ) de haut niveau
91-95	Une unité allié attaque les PJ par erreur.
96-100	Les forces ennemies contre-attaquent la position des PJ.

aux monstres qu'ils abattent dans les donjons et ils les utilisent pour s'acheter un équipement qui les rendra plus puissants. Les trésors sont beaucoup moins courants dans une campagne de mercenaires. Les personnages reçoivent une solde et peuvent récupérer de l'équipement sur le corps d'ennemis morts ou capturés. Mais puisqu'ils n'affrontent pas de monstres dans leurs repaires, ils seront sans doute moins riches que ne l'indique la Table 5-1, page 135 du *Guide du Maître*.

TABLE 4-3 : APPUI

1d100	Type d'appui
01-05	Tir d'artillerie à un moment précis (catapultes ou sorts de zone).
06-10	Tir d'artillerie à la demande.
11-15	Tir d'artillerie en continu.
16-20	Arrivée par les airs (grâce à des monstres ou à la magie).
21-25	Départ par les airs.
26-30	Appui aérien (créatures volantes ou PNJ) à un moment précis.
31-35	Appui aérien à la demande.
36-40	Appui aérien en continu.
41-45	Troupes de choc à un moment précis (infanterie lourde, géants, etc.).
46-50	Troupes de choc à la demande.
51-55	Cavalerie rapide à un moment précis (chevaliers montés, gobelours sur hurleurs, etc.).
56-60	Cavalerie rapide à la demande.
61-65	Soins par un prêtre.
66-70	Inspiration par un barde.
71-75	Reconnaissance par un rôdeur ou un druide.
76-80	Diversion magique.
81-85	Arrivée par magie.
86-90	Départ par magie.
91-95	Dissimulation par magie.
96-100	Divination/communication par magie.

Certains types d'appuis dépendent des monstres ou de la magie sont plus appropriés dans une bataille d'inspiration moderne que médiévale.

Le MD peut compenser ce manque à gagner grâce à l'armée des personnages, qui peut leur fournir un équipement à la hauteur de leur niveau et de leurs exploits. Elle peut également leur confier temporairement un équipement spécifique pour une mission particulièrement dangereuse. Dans la plupart des cas, le MD peut même laisser les personnages faire des demandes officielles à l'intendance de l'armée pour un objet de leur choix. Évidemment, selon la taille de l'armée, l'intendance peut être une administration à part entière ou se limiter à Groincheux le forgeron nain du quartier général. Les PJ n'obtiendront pas toujours ce qu'ils désirent mais ainsi le MD peut s'assurer qu'ils auront l'équipement qu'ils méritent par leurs victoires sur le champ de bataille.

Une fois que les personnages seront habitués au système de l'intendance, ils ne perdront plus leur temps à ramasser les armes de tous les morts qu'ils croisent car ils sauront qu'ils recevront périodiquement un équipement à la mesure de leur valeur. Ce qui ne les empêchera pas de prendre un souvenir de temps en temps ou de tomber sur un objet de valeur qui mérite d'être pris.

MINI-AVENTURES POUR MERCENAIRES

À l'aide des tables précédentes, le MD peut déterminer aléatoirement une aventure centrée sur une mission que les PJ doivent remplir. Il suffit d'une mission, d'une ou deux complications ou appuis pour avoir l'accroche d'une session de jeu de D&D.

Par exemple, le MD d'un groupe de personnages de niveau 4 obtient 04 sur la table des missions, 99 et 53 sur celle des complications et 84 et 51 sur celle des appuis. Pour sa partie de ce soir, l'aventure consiste à attaquer une tour près de la rivière gardée par des gnolls. Le MD trace rapidement un plan de la tour et la peuple de gnolls et de hyènes. Avant de partir, on offre aux PJ une dissimulation magique (sous la forme de sorts d'*invisibilité*) pour s'approcher discrètement de la tour (mais ils devront s'occuper des hyènes qui bénéficient d'un bon odorat).

Le MD utilise les deux complications dans la seconde partie de l'aventure. Une fois qu'ils ont pris la tour, les PJ voient des tirailleurs gobelours préparer une embuscade contre une patrouille alliée près de la rivière. Les PJ devront choisir entre venir en aide à la patrouille ou défendre la tour. Enfin, le MD pense faire attaquer la tour par des groupes de gnolls (de NR 4). Les PJ devront tenir assez longtemps pour que les elfes chevaucheurs de licornes les relèvent peu après l'aube.

DISTRACTIONS MARTIALES

Le combat est généralement une affaire mortelle, mais l'action et le danger sont aussi de bons moyens d'attirer les foules de spectateurs. De nombreuses cultures fantastiques ont développé des sports et des distractions autour des talents martiaux. La joute, les combats de gladiateurs et les concours de tir sont peut-être les exemples les plus courants de spectacles inspirés par le combat, mais dans un monde fantastique, il peut en exister bien d'autres.

Les distractions martiales constituent un bon moyen de gagner des points d'expérience dans un contexte sans danger (ou au moins peu dangereux) et d'améliorer la réputation

d'un personnage. Face à une personne qui était présente lors de l'événement, le vainqueur d'un tournoi bénéficie d'un bonus sur les jets visant à améliorer l'attitude de cette personne (+2 pour un tournoi local et +4 pour un championnat). La plupart des tournois sont richement dotés en argent, bijoux ou objets d'arts.

La description de chacun des types de compétitions suggère un montant de PX pour le vainqueur. Ces récompenses sont adéquates si ces événements ne sont qu'occasionnels dans votre campagne. Si au contraire, les concours non-létaux forment l'essentiel de vos parties de D&D, le MD a tout intérêt à développer ses propres règles de passage de niveau. Dans la plupart des campagnes, un personnage ne devrait pas être capable de changer de niveau seulement en remportant des concours de tir sur les terres du vicomte.

LES JOUTES

Dans une joute traditionnelle, deux chevaliers montés chargent l'un vers l'autre, armés de lances d'arçon émoussées, sur deux pistes séparées par une barrière. Le choc est terrible lorsqu'ils se rencontrent à pleine vitesse. Ils recommencent tant que l'un d'eux n'a pas abandonné ou été éjecté de sa selle. Les joutes sont aussi l'occasion de faire la fête et le terrain est souvent richement décoré de fleurs et de tissus. Les armoiries et les couleurs des chevaliers sont exposées afin qu'on puisse les identifier.

Une joute est différente d'un combat monté réel sur plusieurs points essentiels. Tout d'abord, il n'est pas nécessaire de déterminer l'initiative puisque les deux chevaliers attaquent exactement en même temps. Lors de chaque passe, ils effectuent tous les deux un jet d'attaque spécial et les effets sont résolus simultanément. Le jet d'attaque se fait normalement, mais, en cas de succès, il est suivi d'une tentative de désarçonnement (jouée comme un croc-en-jambe) ou d'une attaque de destruction contre l'arme ou le bouclier de l'adversaire. (Ces tentatives ne provoquent pas l'attaque d'opportunité.) Un coup réussi inflige des dégâts normaux pour une lance d'arçon (doublés en raison de la charge), mais il s'agit de dégâts non-létaux. Le don Attaque au galop fait bénéficier d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque pendant une joute.

Dans certaines versions de la joute, un chevalier qui perd sa lance d'arçon peut continuer le combat à l'épée longue (émoussée elle aussi). Cette épée inflige des dégâts non-létaux et peut effectuer une attaque de destruction, mais pas de tentative de croc-en-jambe.

La modification la plus évidente des règles de la joute consiste à utiliser de vraies lances d'arçons. La procédure est la même que précédemment, si ce n'est que les dégâts infligés sont létaux. Une autre modification consiste à remplacer les chevaux par d'autres montures exotiques, comme des worgs, des hippogriffes, des sangliers sanguinaires ou des pégases. Les joutes des githyankis se mènent à dos de dragons rouges et les créatures combattent tout autant que leur cavalier.

Les personnages les mieux placés pour participer à une joute sont les paladins : ils sont d'une origine sociale élevée, ils disposent d'une monture et maîtrisent souvent la compétence Équitation (ainsi que la Diplomatie qui leur permet de profiter au maximum des bonus accordés aux vainqueurs). Les guerriers ont pour leur part accès aux compétences et aux dons nécessaires pour faire de bons jouteurs, tout comme les barbares et les rôdeurs, bien que ces deux dernières classes



Le sol de l'arène est jonché de cadavres, mais la foule [et le vainqueur] sont comblés.

soient pénalisées par leur difficulté à chevaucher et combattre en armure lourde. Les autres personnages n'ont pas la formation nécessaire au maniement de la lance d'arçon ou à l'équitation, mais ils peuvent aider les combattants par d'autres moyens. Un prêtre peut lancer des sorts bénéfiques sur le cavalier et sa monture, tandis qu'un barde peut utiliser la monture pour inspirer un chevalier. N'importe quel personnage peut avoir sa part à jouer lors d'une joute, il suffit de faire preuve d'imagination. Même un chevalier sûr de lui hésitera devant un magicien monté sur un *coursier fantôme*, une *épée de Mordenkainen* flottant à ses côtés !

À l'issue d'une joute, un personnage victorieux reçoit la moitié des points d'expérience qu'il aurait obtenus s'il avait affronté son adversaire dans un contexte normal selon son facteur de puissance. La récompense est réduite par le fait qu'une joute est généralement moins dangereuse qu'un véritable combat et qu'on y dépense moins de ressources essentielles. Seul le combattant lui-même reçoit des PX, à moins qu'un autre personnage ait apporté une aide significative ou lancé des sorts importants sur le chevalier.

COMBATS DE GLADIATEURS

Des peuples ont construit d'immenses arènes où des milliers de spectateurs s'amassent pour assister aux affrontements sanglants entre gladiateurs, tandis que d'autres se pressent autour de fosses, de rings ou de structures plus simples encore pour assister aux matchs (et parier sur leurs issues). Les organisateurs souhaitent présenter le meilleur spectacle possible à leur public, et ils instaurent fréquemment des règles destinées à faire durer les combats plus de quelques

rounds. À moins de servir de forme d'exécution publique, les matchs de gladiateurs ne vont pas jusqu'à la mort.

Le plus souvent, un combat de gladiateur oppose deux adversaires légèrement armés. On leur confie rarement des armures lourdes car le public veut voir chacune des blessures. De même, on interdit les objets magiques car leur présence a tendance à donner des combats trop courts. Si la pratique de la magie est autorisée, elle est généralement restreinte aux évocations et aux invocations les plus vives.

Les gladiateurs et la foule

Un combat entre gladiateurs suit les règles habituelles de D&D, mais la présence et les réactions de la foule peuvent inspirer ou démoraliser les combattants.

On considère la foule comme un seul PNJ et son attitude envers chacun des gladiateurs indique le bonus ou le malus qu'il reçoit. Une foule amicale confère un bonus de moral de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts. Si la foule est serviable, le bonus est de +2. Une foule indifférente ou inamicale ne donne aucun bonus ou malus. Une foule hostile impose un malus de -1 sur les jets d'attaque et de dégâts.

L'attitude initiale de la foule envers un gladiateur est indifférente, à moins qu'il ne soit exceptionnellement connu. Avant le combat, chaque gladiateur effectue généralement un test de Représentation (exhibition martiale) (voir la fin du chapitre précédent) pour influencer la foule (en utilisant les règles d'influence de PNJ de la page 74 du *Manuel des Joueurs*). Une fois qu'ils ont engagé le combat, seules certaines actions peuvent changer l'attitude de la foule (voir la table ci-dessous). La foule a une attitude indépendante envers chacun

TABLE 4-4 : RÉACTIONS DE LA FOULE DANS UN COMBAT DE GLADIATEURS

Situation	Test	Conséquence
Le gladiateur obtient un 1 naturel sur un jet d'attaque	—	L'attitude envers le gladiateur empire d'un cran
Le gladiateur obtient un coup critique	—	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Feinte de combat réussie	Voir la compétence Bluff	L'attitude envers l'adversaire empire d'un cran
Démoralisation réussie	Voir la compétence Intimidation	L'attitude envers l'adversaire empire d'un cran
Enchaînement d'acrobaties réussi dans l'espace occupé par l'adversaire	Acrobaties DD 25	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Exhibition martiale réussie	Représentation (exhibition martiale) DD 20	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Destruction réussie	Voir les règles de destruction	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Croc-en-jambe réussi ¹	Voir les règles de croc-en-jambe	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Désarmement réussi ¹	Voir les règles de désarmement	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Immobilisation réussie	Voir les règles de lutte	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran, l'attitude envers l'adversaire empire d'un cran
Bousculade réussie ¹	Voir les règles de bousculade	L'attitude envers le gladiateur s'améliore d'un cran
Le gladiateur est surpris en train de tricher	—	L'attitude envers le gladiateur empire de deux crans

¹ Si la tentative se retourne avec succès contre le gladiateur, l'attitude de la foule envers lui empire d'un cran.

des combattants. Il est donc possible pour des gladiateurs débutants d'être tous les deux honnis par la foule ou pour des vétérans d'avoir tous les deux la foule à leurs pieds.

Dans des matchs plus inhabituels, on peut imaginer d'autres moyens d'influencer la foule. Lors d'un combat monté, être désarçonné va faire empirer l'attitude envers le personnage d'un cran. Dans une arène de flagelleurs mentaux, un coup de grâce qui révèle la cervelle de son adversaire peut améliorer l'attitude de deux rangs.

Bien que les combats à un contre un soient les plus courants, les matchs en équipe sont également populaires (du point de vue du MD ils sont aussi plus intéressants car ils permettent à tous les joueurs de participer). Une variante fréquente consiste à opposer une seule créature de taille G ou TG contre une équipe de gladiateurs plus petits. À l'occasion, des matchs peuvent faire intervenir des cavaliers ou des archers.

Les organisateurs de matchs font souvent installer des éléments de terrains artificiels dans les arènes pour rendre le spectacle plus intéressant et plus mémorable. Les gladiateurs peuvent ainsi se retrouver perchés sur de hautes plateformes, essayant de se bousculer mutuellement dans le vide. Un autre jeu consiste à dissimuler des armes dans l'arène, ce qui provoque une fouille pressée pour s'équiper avant l'adversaire. On peut également installer un labyrinthe ou des palissades, mais les spectateurs ne paieront pas pour un match qu'ils sont incapables de voir.

À l'issue d'un combat de gladiateurs, un personnage victorieux reçoit les points d'expérience normaux selon le facteur de puissance de son adversaire, avec une réduction de 25% à 50% si l'équipement ou les règles imposées réduisent sensiblement les risques du combat. Dans le cas d'un combat volontairement déséquilibré (ce qui n'arrive que lorsqu'il censé servir de punition), la récompense peut être augmentée jusqu'à +25%.

CONCOURS DE TIR

Qu'ils utilisent un arc pour la chasse ou pour la guerre, les archers expérimentés sont toujours à la recherche d'une occasion de se mesurer à leurs pairs. Contrairement aux joutes et aux combats de gladiateurs, les concours de tir nécessitent peu d'équipement supplémentaire, bien que ceux qui sont sponsorisés par des nobles utilisent parfois des mannequins élégants en guise de cibles.

Sous sa forme la plus simple, un concours de tir consiste à tirer cinq flèches sur une cible divisée en trois cercles concentriques, éloignée de 45 mètres. Le cercle extérieur est de taille TP (CA 7) et vaut 1 point, le cercle intermédiaire est de taille Min (CA 9) et vaut 2 points et le plus petit est de taille I (CA 13) et vaut 4 points. (On compare le résultat du jet d'attaque aux trois CA dans l'ordre décroissant.) Si deux archers sont à égalité après le premier tour, les cibles sont placées à 75 mètres et ils tirent 5 nouvelles flèches pour se départager. S'ils sont encore à égalité, les organisateurs déclarent un ex æquo ou donnent la victoire au premier à placer une flèche sur une cible mouvante.

Il est possible, mais extrêmement difficile, de frapper une flèche déjà placée au cœur de la cible pour la briser en deux. La CA à atteindre est alors de 35.

La variante la plus courante des concours de tirs est de faire bouger les cibles, soit en les plaçant sur un chariot, soit en les balançant une fois attachées à une branche d'arbre, ce qui augmente la difficulté des tirs (la CA des cibles augmente de +5). Les archers elfes jouent entre eux à un jeu où l'un d'eux désigne une cible éloignée (souvent de taille TP ou plus petite, comme une feuille tremblante ou une branche), sur laquelle les autres essaient alors de décocher une flèche le plus vite possible (on tire l'initiative pour cela). Les elfes se rendent ensuite sur les lieux pour juger lequel d'entre eux a été le plus rapide à toucher la cible, ou lequel est arrivé le plus près s'ils l'ont tous ratée (on prend alors le plus haut résultat d'attaque). Le gagnant peut désigner la cible suivante. Les drows ont un jeu similaire, mais ils tirent sur des gobelins en fuite plutôt que sur des plantes.

À l'issue d'un concours de tir, le personnage victorieux reçoit la moitié des points d'expérience qu'il aurait obtenus s'il avait affronté le concurrent de plus haut niveau dans un contexte normal (selon son facteur de puissance). La récompense est réduite par le fait qu'un concours de tir ne présente aucun danger.

LES ÉCHECS DE L'INVOCATEUR

Ce jeu complexe met face à face deux lanceurs de sorts qui opposent leurs capacités à invoquer des créatures extraplanaires pour se battre à leur service. Ils doivent être tous deux capables de lancer de nombreux sorts de *convocation de monstres* et de communiquer avec les créatures invoquées.

C'est donc un sport plus destiné aux magiciens invocateurs de niveau intermédiaire ou élevé qu'au grand public.

Les participants doivent s'accorder sur un nombre de rounds d'appel (souvent 4) et une durée totale (souvent 1 minute, mais des magiciens de bas niveau peuvent préférer 30 secondes). Ils se placent ensuite de part et d'autre du damier (une zone de 10 cases par 10 sur le quadrillage de combat), en face d'un coin.

Au début de chacun des rounds d'appel, un arbitre lance un dé (souvent un d4 ou un d6) et appelle le chiffre obtenu. Les deux concurrents lancent alors chacun un sort de *convocation de monstres* en choisissant un monstre de la liste du niveau appelé. Par exemple, si l'arbitre appelle le 4, les invocateurs peuvent convoquer n'importe quel monstre de la liste de *convocation de monstres IV*. Mais ils ne sont pas obligés de lancer *convocation de monstres IV*, ils peuvent utiliser *convocation de monstres V* pour invoquer 1d3 monstres ou *convocation de monstres VI* pour en obtenir 1d4+1. Chaque monstre doit apparaître sur une case adjacente à l'invocateur ou du moins aussi proche que possible.

Lors des rounds d'appel suivants, il se passe deux choses. Les participants lancent un autre sort de *convocation de monstres* selon le nouveau résultat annoncé par l'arbitre, et les monstres invoqués dans les rounds précédents peuvent se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction. Les invocateurs sont responsables du mouvement de leurs « pièces » et si une créature se déplace de plus d'une case en un round ou si elle quitte le damier, le joueur doit immédiatement abandonner la partie.

Si deux monstres de camps opposés se retrouvent sur la même case, ils se battent sous les ordres de leur invocateur. Une fois que les rounds d'appel sont terminés, les joueurs continuent à déplacer leurs pièces jusqu'à la fin du temps imparti. Le joueur dont les créatures occupent le plus de cases du damier est alors déclaré vainqueur.

Les variations les plus courantes des échecs de l'invocateur portent sur le dé d'appel, le nombre de rounds d'appel et la limite de temps. À l'issue d'une partie, le personnage victorieux reçoit la moitié des points d'expérience qu'il aurait obtenus s'il avait affronté son concurrent dans un contexte normal (selon son facteur de puissance).

COUPE D'ALBÂTRE

La coupe d'Albâtre est un exemple de championnat regroupant des épreuves diverses sur plusieurs jours, régulièrement organisé par les grandes maisons nobles. Il s'agissait à l'origine d'une série de tests pour les candidats chevaliers du royaume, mais son dessein s'est transformé et il s'agit actuellement d'un festival annuel qui attire des participants de toutes origines sociales ou géographiques.

Sept épreuves sont disputées pendant les trois jours de la coupe d'Albâtre. Une jeune dame — souvent l'une des filles à marier du seigneur qui organise l'événement — se tient devant une table basse sur laquelle sont posés une douzaine de gobelets en albâtre, un pour chaque concurrent. Après chaque épreuve, elle dépose trois pièces de platine dans le gobelet du vainqueur, deux dans celui du deuxième et une dans celui du troisième. Puis, s'il y a des pièces dans le gobelet du dernier compétiteur, elle en enlève la moitié.

La première journée commence par un concours de tir (voir la description ci-dessus). Puis les concurrents font une

course d'obstacles qui fait le tour du domaine et comprend des murs à grimper, des fosses par-dessus lesquelles sauter et des poutres sur lesquelles marcher. Enfin, la journée s'achève par un championnat de lutte à élimination directe (on perd par inconscience ou immobilisation).

Dans la matinée de la deuxième journée, on organise un tournoi de joute à élimination directe. À midi, les concurrents sont envoyés dans une forêt voisine avec pour mission de ramener un insaisissable sanglier sanguinaire albinos. Après le banquet du soir se tient la plus étrange des épreuves. La dame demande chacun à leur tour aux participants de l'impressionner et récompense les prestations selon son envie.

Le midi du troisième jour, les concurrents se réunissent pour la dernière épreuve : un championnat de duels à élimination directe qui rapporte le double des récompenses habituelles. Ils peuvent utiliser n'importe quel équipement, à l'exception des armes à distance et des objets magiques. Ils peuvent lancer des sorts pendant le duel, mais pas avant. Chaque duel dure exactement une minute, peut s'avérer mortel, mais bénéficie d'un sort de *protection d'autrui* lancé par un PNJ prêtre avant le combat. On perd le duel si l'on abandonne, si l'on tombe inconscient ou si l'on a perdu plus de points de vie que son adversaire à l'issue de la minute de combat (selon l'estimation de l'hôte du concours qui s'y connaît en blessures).

Après un autre banquet, la dame compte les pièces dans chaque gobelet d'albâtre et déclare le vainqueur. Il obtient la fameuse coupe d'Albâtre qui vaut 1 000 po (mais il serait mal vu de la vendre) et gagne le droit d'être appelé « Champion de la coupe d'Albâtre ».

À l'issue de chaque journée, chaque personnage ayant plus de pièces dans sa coupe qu'au matin reçoit des points d'expérience comme s'il avait affronté les concurrents significatifs dans un contexte normal (selon leur facteur de puissance).

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques et les matériaux spéciaux suivants s'ajoutent à ceux du Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

NOUVELLES PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES MAGIQUES

Antiprojetile. Cette propriété spéciale ne peut être placée que sur une arme de corps à corps. Une *arme antiprojetile* protège son porteur comme si celui-ci possédait le don Parade de projectile. Une fois par round, quand le personnage devrait normalement être frappé par une arme à distance, l'arme détourne le projectile. Le personnage doit voir venir l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Parer un projectile n'est pas considéré comme étant une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors normes, comme un rocher ou une *flèche acide de Melf*.

Transmutation légère ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *bouclier entropique* ; Prix bonus de +1.

Dernier recours. Cette propriété spéciale ne peut être placée que sur une arme de corps à corps, généralement une dague. Une *arme de dernier recours* est particulièrement efficace lors d'une lutte. Son porteur ne subit pas le malus de -4 sur le jet d'attaque normalement imposé par l'emploi d'une arme dans une lutte et, dans cette situation uniquement, si la cible est plus grande que le porteur, l'arme inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires par catégorie

de taille de différence. Par exemple, un halfelin agrippé par un ogre peut utiliser sa *dague +1 de dernier recours* pour infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement* ; Prix bonus de +1.

Désarmante. Cette propriété spéciale a des effets différents suivant qu'elle est placée sur une arme de corps à corps ou une arme à distance. Une *arme de corps à corps désarmante* permet d'annuler les bonus de l'adversaire dus à la taille de l'arme et au fait de tenir son arme à deux mains lors d'une tentative de désarmement. Une *arme à distance désarmante* rend possibles les tentatives de désarmement. On peut alors tirer sur l'arme d'un adversaire pour l'en désarmer. La taille relative des deux armes n'entre pas en compte lors d'un désarmement à distance (mais le défenseur obtient un bonus de +4 s'il tient son arme à deux mains).

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *télékinésie* ; Prix bonus de +2.

Explosive. Cette propriété spéciale peut être placée sur une arme de corps à corps (ce qui peut être dangereux) ou sur une arme à distance. Les armes à projectiles qui possèdent cette propriété la transmettent à leurs munitions. Sur un coup au but, une *arme explosive* inflige 2d4 points de dégâts à toutes les créatures dans un rayonnement de 1,50 mètre (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts), y compris la cible initiale. Une *arme explosive* est toujours chaude au toucher.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *fracasement* ; Prix bonus de +2 pour les armes de corps à corps, +3 pour les armes à distance.

Recul. Cette propriété spéciale peut être placée sur une arme à distance. Les armes à projectiles qui possèdent cette propriété la transmettent à leurs munitions. Sur un coup au but, une *arme de recul* inflige des dégâts normaux, mais entame également une manœuvre de bousculade contre sa cible (sans provoquer d'opportunité). Pour résoudre cette tentative, on considère l'arme comme une créature de taille M ayant un modificateur de Force de +8. L'arme tente toujours de repousser sa cible aussi loin que possible.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *main impérieuse de Bigby* ; Prix bonus de +3.

Sanguinaire. Cette propriété spéciale ne peut être placée que sur une arme à projectiles. Une *arme sanguinaire* a souvent un aspect inquiétant. Les munitions lancées par une *arme sanguinaire* évitent les obstacles entre elles et une créature vivante, ce qui annule les bonus à la CA dus à un abri. Le tireur peut même viser une créature bénéficiant d'un abri total, mais il doit savoir que sa cible est bien là et il doit exister un chemin dégagé entre eux deux. Dans ce cas, la cible bénéficie tout de même d'un camouflage total (et l'attaque a donc 50% de chances de rater). Cette propriété est sans effet sur les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases.

Divination modérée ; NLS 9 ; Création d'armes et armures magiques, *œil du mage* ; Prix bonus de +1.

Transperçante. Cette propriété spéciale ne peut être placée que sur une arme à distance. Sur un coup au but, une *arme transperçante* (ou une munition lancée par une *arme transperçante*) traverse le corps de la cible, ce qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. L'arme continue alors son mouvement en ligne droite et peut attaquer les créatures

suivantes sur son chemin, mais celles-ci bénéficient d'un bonus de +4 à la CA par créature frappée avant elles. (On utilise le même jet d'attaque pour toutes les cibles.) L'arme s'arrête lorsqu'elle rencontre un objet.

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *flèche acide de Melf* ; Prix bonus de +2.

NOUVELLES ARMES SPÉCIFIQUES

Flèche pénétrante. Sur un coup au but, cette *flèche +1* s'accroche solidement dans les chairs de sa cible. Tant qu'elle n'est pas retirée, elle empêche toute forme de guérison naturelle. Larracher inflige 1d8 points de dégâts à sa victime. Si



Armure de la chasse sans fin

la cible reçoit des soins magiques, la flèche pénétrante se déloge immédiatement en infligeant là encore 1d8 points de dégâts.

Nécromancie légère ; NLS 4 ; Création d'armes et armures magiques, *blessure légère* ; Prix 167 po ; Coût 87 po + 6 PX.

Lance d'arçon du dernier cavalier. Lorsque le porteur de cette lance d'arçon +1 effectue une charge montée contre un ennemi monté et qu'il réussit son attaque, il peut engager une tentative de bousculade par une action libre. En cas de succès, le cavalier ennemi recule, mais sa monture reste sur place, ce qui le désarçonne.

Transmutation légère ; NLS 5 ; Création d'armes et armures magiques, *force de taureau* ; Prix 8 306 po ; Coût 4 306 po + 320 PX.

Répartie d'Oglien. Cette chaîne cloutée +2 brille de mille feux, mais elle est difficile à identifier en tant qu'objet magique à cause d'un effet permanent d'*antidétection*. Un lanceur de sorts doit réussir un test d'Art de la magie de DD 25 pour détecter la magie de la *répartie d'Oglien*. Le porteur de l'arme bénéficie d'un bonus de +5 sur les tests de Représentation (exhibition martiale) (voir la fin du Chapitre 3 de ce livre). Oglien était un gladiateur des temps anciens qui utilisait cette « répartie » pour éblouir le public des arènes. Depuis sa mort, l'arme est passée entre les mains de nombreux gladiateurs, dont beaucoup n'ont jamais deviné sa nature magique.

Transmutation et abjuration modérées ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, *antidétection* ; Prix 26 325 po ; Coût 13 325 po + 1 040 PX.

NOUVELLES PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES MAGIQUES

Anti-impact. Une armure *anti-impact* est conçue pour absorber les chocs importants. Elle ne protège pas contre les attaques des armes (sauf par son bonus à la classe d'armure), mais par contre les dégâts contondants qui affectent l'ensemble du corps (comme ceux d'une chute ou de la constriction) sont réduits de moitié.

Abjuration faible ; NLS 4 ; Création d'armes et armures magiques, *chute de plume* ; Prix +2 000 po.

Stoppe-hache. Une armure *stoppe-hache* repousse les armes tranchantes comme les haches et les épées. Son porteur bénéficie d'une réduction des dégâts 5/contondant ou perforant.

Les propriétés spéciales stoppe-hache, stoppe-lance et stoppe-marteau se cumulent en type d'arme repoussée (on retire celles qui apparaissent plusieurs fois), mais pas en valeur de dégâts annulés. Par exemple, une armure *stoppe-hache stoppe-lance* fournit une réduction des dégâts 5/contondant.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose universelle* ; Prix bonus de +2.

Stoppe-lance. Une armure *stoppe-lance* repousse les armes perforantes comme les lances et les flèches. Son porteur bénéficie d'une réduction des dégâts 5/contondant ou tranchant.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose universelle* ; Prix bonus de +2.

Stoppe-marteau. Une armure *stoppe-marteau* repousse les armes contondantes comme les marteaux et les masses d'armes. Son porteur bénéficie d'une réduction des dégâts 5/tranchant ou perforant.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'armes et armures magiques, *métamorphose universelle* ; Prix bonus de +2.

NOUVELLES ARMURES SPÉCIFIQUES

Armure de la chasse sans fin. Cette cotte de mailles +2 en mithral est fabriquée par les elfes pour les rôdeurs qui partent en patrouille pour de longues périodes. En dehors de ses capacités de protection, elle immunise également son porteur contre la fatigue et l'épuisement.

Abjuration modérée ; NLS 8 ; Création d'armes et armures magiques, *restauration* ; Prix 21 500 po ; Coût 10 900 po + 848 PX ; Poids 10 kg.

NOUVEAUX OBJETS MERVEILLEUX

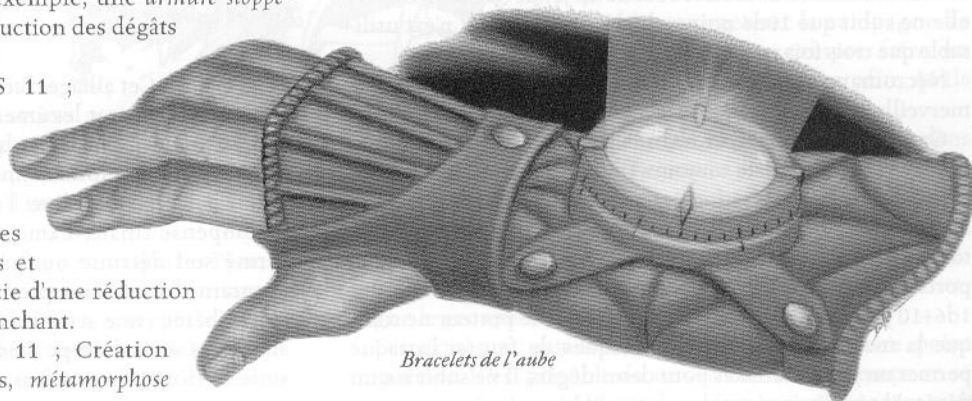
Bracelets de l'aube. Sur l'un de ces deux bracelets richement décorés est fixé un cadran dans lequel est insérée une lentille de verre. Par une action de mouvement, le porteur peut tourner le cadran vers la gauche et alors la lentille émet un rayon de lumière équivalent à une lanterne sourde. Par une action simple et jusqu'à quatre fois par jour, le porteur peut tourner le cadran vers la droite en visant une créature, auquel cas la lentille génère un rayon de lumière brûlante sur la cible, qui subit 3d8 points de dégâts dans la plupart des cas, 6d6 points de dégâts sur un mort-vivant et 6d8 points de dégâts sur une créature sensible à la lumière du soleil. Le cadran retourne ensuite en position intermédiaire. Bien qu'un seul des deux bracelets porte une lentille, il faut les enfiler tous les deux pour qu'ils soient efficaces.

Évocation modérée ; NLS 6 ; Création d'objets merveilleux, *lumière brûlante* ; Prix 26 000 po ; Poids 500 g.

Étendard de bravoure. Pour qu'un étendard de bravoure fasse effet, il faut l'attacher à la hampe d'une arme d'hast à deux mains, comme une hallebarde ou une lance d'arçon. Le porteur de l'étendard et tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la peur.

Abjuration légère ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *regain d'assurance* ; Prix 15 000 po ; Poids 500 kg.

Étendard de retraite impossible. Cet objet fonctionne comme un étendard de bravoure, à la différence qu'il empêche également toute forme de déplacement extradimensionnel hors d'une zone de 9 mètres de rayon autour de lui, comme si



Bracelets de l'aube

toutes les créatures étaient affectées par un sort d'*ancres dimensionnelle*. Les créatures qui souhaitent fuir la zone d'effet de l'étendard doivent tout d'abord réussir un jet de Volonté de DD 19, sans quoi elles en sont incapables. Un *étendard de retraite impossible* n'empêche pas les créatures d'entrer dans la zone par déplacement extradimensionnel, seulement d'en sortir. Cependant, les créatures convoquées qui se trouvent dans la zone d'effet disparaissent tout de même lorsque le sort de convocation arrive à son terme.

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création d'objets merveilleux, *ancres dimensionnelle*, *regain d'assurance* ; Prix 145 000 po ; Poids 500 kg.

Étendard d'héroïsme. Cet objet fonctionne comme un *étendard de bravoure*, à la différence que son porteur et tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres autour de lui bénéficient en plus d'un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque et de sauvegarde et les tests de compétence.

Abjuration et enchantement légers ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *héroïsme*, *regain d'assurance* ; Prix 40 000 po ; Poids 500 kg.

Fourreau consacré. L'apparence de cet objet dépend de sa dernière utilisation. Lorsqu'on le trouve, il y a 25% de chances pour qu'il ait l'aspect d'une gaine à dague, 25% de chances pour qu'il ressemble à un boîtier pour hache et 50% de chances pour qu'il évoque un fourreau pour un type quelconque d'épée. Cependant, son utilisateur va rapidement découvrir que le *fourreau consacré* peut se transformer pour s'adapter à n'importe quelle forme d'arme, selon qu'on le touche avec une dague, une épée ou une hache, voire avec une arme double. Une arme conservée dans le fourreau est toujours propre et aiguisée. De plus par un mot de commande, et jusqu'à trois fois par jour, le porteur peut activer un effet de *bénédiction d'arme* sur une arme contenue dans le *fourreau consacré*.

Transmutation légère ; NLS 4 ; Création d'objets merveilleux, *bénédiction d'arme* ; Prix 4 400 po ; Poids 500 kg.

Gantelet de lassitude. Ce gant de cuir rehaussé d'airain se transforme magiquement pour s'adapter à la main de son porteur. À condition de réussir une attaque de contact au corps à corps, le *gantelet de lassitude* peut ralentir une créature pendant 5 rounds (jet de Volonté DD 14 pour annuler).

Transmutation légère ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *ralentissement* ; Prix 27 000 po ; Poids 1 kg.

Gantelet de mort totale. Le gantelet à pointes fait d'un acier noir de geai dégage une légère odeur de soufre. À condition de réussir une attaque de contact au corps à corps, le *gantelet de mort totale* peut réduire une cible en un tas de cendres fumantes. Si la cible réussit un jet de Vigueur DD 20, elle ne subit que 10d6 points de dégâts. Cet effet n'est utilisable que trois fois par jour.

Nécromancie puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *destruction* ; Prix 96 000 po ; Poids 1 kg.

Gantelet du forgeron nain. Ce gantelet de fer remonte jusqu'à l'épaule et reste toujours frais au toucher. Sur mot de commande, un *gantelet du forgeron nain* est comme chauffé à blanc pendant 10 rounds, au point d'illuminer comme une torche. Durant cette période, toute personne (autre que le porteur) entrant en contact avec le gantelet subit 1d6+10 points de dégâts de feu, tandis que le porteur ne subit que la moitié des dégâts des attaques de feu (si l'attaque permet un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet et la moitié s'il le rate).

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'objets merveilleux, *bouclier de feu* ; Prix 24 000 po ; Poids 1,5 kg.

NOUVEAUX MATÉRIAUX SPÉCIAUX

À l'exception des armes doubles, un objet ne peut profiter des propriétés que d'un seul matériau spécial.

Argent pandémoniaque. Ce métal qui provient des mines d'argent du plan de Pandémonium possède toutes les propriétés de l'argent alchimique (voir la page 288 du *Guide du Maître*). De plus, une lame en argent pandémoniaque émet un hurlement aigu et irréel lorsqu'elle est dégainée dans le vent. Ce cri a des effets mentaux de son et de terreur de type coercition qui obligent toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres à se recroqueviller pendant 1d4 rounds. Elles ont droit à un jet de Volonté pour ignorer ces effets, dont le DD dépend de la force du vent selon la table suivante.

Force du vent	DD de sauvegarde
Léger (0-15 km/h)	10
Modéré (16-30 km/h)	13
Important (31-50 km/h)	16
Violent (51-80 km/h)	19
Tempête (81-120 km/h)	22
Ouragan (121-280 km/h)	25
Tornade (281-500 km/h)	28

L'argent pandémoniaque peut être utilisé pour recouvrir la lame de n'importe quelle arme en acier tranchante ou perforante. Le prix de l'opération dépend de l'arme, selon la table suivante.

Type d'arme	Prix
Arme légère	+9 000 po
Arme à une main ou une tête d'une arme double	+11 000 po
Arme à deux mains ou les deux têtes d'une arme double	+13 000 po

Maille susalienne. Seuls les grand-maîtres artisans elfes connaissent la technique de fabrication de la maille susalienne, des anneaux de maille entrelacés de façon à se rigidifier au point d'impact d'une arme tranchante ou contondante, ce qui permet de disperser la force des coups. Une armure de mailles susalienne fournit à son porteur une réduction des dégâts de 3/perforant.

Type d'armure	Prix
Armure légère	+28 000 po
Armure intermédiaire	+35 000 po
Armure lourde	+42 000 po

Thinaun. Cet alliage d'acier qui luit d'une couleur sombre a tendance à attirer les âmes récemment décédées, d'où une application évidente pour les armes de corps à corps. Si une arme en thinaun touche une créature lorsqu'elle meurt, son âme est transférée dans l'arme plutôt que d'aller vers sa récompense finale. L'âme reste prisonnière jusqu'à ce que l'arme soit détruite ou qu'elle touche une autre créature mourante (dont l'âme prend la place de la première qui est alors libérée ; une arme en thinaun ne peut contenir qu'une âme). Les sorts du type *rappel à la vie*, *résurrection* et ainsi de suite ne fonctionnent pas sur une créature dont l'âme est emprisonnée par une arme en thinaun, à moins que le

lanceur n'ait l'arme en question en sa possession. Dans ce dernier cas, l'âme étant à proximité, il est au contraire plus simple de la ramener à la vie et le coût des composantes matérielles (onguents ou diamants) nécessaires aux sorts *rappel à la vie*, *résurrection*, *réincarnation* ou *résurrection suprême* est divisé par deux.

Si le porteur d'une arme en thinaun meurt alors qu'il porte son arme en main, son âme est aspirée par le métal comme n'importe quelle autre.

Seules les armes de corps à corps principalement constituées de métal peuvent être fabriquées en thinaun.

Type d'arme	Prix
Arme légère	+10 000 po
Arme à une main ou une tête d'une arme double	+15 000 po
Arme à deux mains ou les deux têtes d'une arme double	+20 000 po

LES COMBATTANTS DANS UNE CAMPAGNE

Cette section s'intéresse à divers sujets concernant les campagnes qui se concentrent sur les personnages combattants (ou en comprennent quelques-uns) : des conseils pour les campagnes dédiées aux combattants, de nouvelles armes exotiques et improvisées, des organisations de guerriers, des dons épiques martiaux et les relations entre les combattants et les dieux.

LES CAMPAGNES DÉDIÉES AUX COMBATTANTS

Une méthode pour changer radicalement du style habituel de D&D consiste à oublier les grimoires profanes et les symboles religieux pour jouer une campagne dédiée aux personnages combattants, où la plupart des personnages seront des barbares, des guerriers, des paladins et des rôdeurs, et dans une moindre mesure des moines et des roublards.

Par définition, le monde d'une campagne orientée sur les combattants sera pauvre en magie. Ce simple terme peut avoir des significations différentes selon les MD. La pratique de la magie peut être difficile, rare ou tout simplement impossible ; les objets magiques peuvent être rares ou chers ; et la lente guérison naturelle peut être la norme.

PRATIQUE DE LA MAGIE

Le moyen le plus simple de créer une campagne dédiée aux combattants est d'interdire aux personnages de prendre des niveaux dans les classes pratiquant la magie, tout en se permettant d'introduire occasionnellement des PNJ lanceurs de sorts. Il est important de s'assurer que les PJ ne sentent pas inférieurs aux PNJ en général en limitant la fréquence et l'impact de leurs apparitions. Si les personnages des joueurs rencontrent un lanceur de sorts lors de chaque aventure, ils finiront par se demander pourquoi cette voie leur est interdite.

Une autre option consiste à éliminer totalement les lanceurs de sorts de monde de jeu. Aucun personnage, qu'il soit PJ ou PNJ, ne peut prendre de niveaux dans une classe pratiquant la magie (c'est-à-dire barde, druide, ensorceleur, magicien ou prêtre) et les autres classes qui lancent habituellement quelques sorts (paladin, rôdeur, assassin, etc.) perdent cette faculté. S'il le souhaite, le MD peut utiliser les classes alternatives de paladin et de rôdeur qui sont décrites dans le Chapitre 1 de cet ouvrage pour compenser cette perte.

Lorsqu'il détermine la population d'une communauté (voir les pages 137-139 du *Guide du Maître*) dans une campagne sans lanceurs de sorts, le MD peut remplacer les bardes par des roublards, les druides par des rôdeurs (ou des barbares dans une région particulièrement sauvage), les ensorceleurs par des moines, les magiciens par des guerriers et 25% des prêtres par des paladins et les 75% restants par des guerriers.

Une troisième option consiste à limiter le nombre de niveaux dans une classe pratiquant la magie plutôt que de les interdire totalement. Par exemple, on peut décréter qu'un personnage ne peut avoir plus de la moitié de ses niveaux dans des classes de lanceurs de sorts (barde, druide, ensorceleur, magicien ou prêtre). Aucun personnage ne peut donc commencer sa carrière comme lanceur de sorts de niveau 1. Par contre, les paladins et les rôdeurs conservent la possibilité de lancer des sorts normalement.

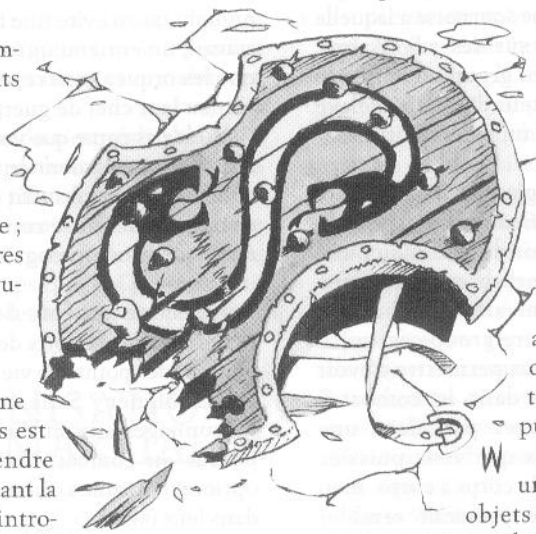
Une dernière méthode moins drastique consiste à considérer les classes de lanceurs de sorts un peu comme des classes de prestige. Un personnage ne peut alors prendre des niveaux de classe pratiquant la magie que si son niveau global est au moins de 3 et qu'il possède un degré de maîtrise de 3 en Art de la magie ainsi qu'en Connaissances (mystères pour les bardes, ensorceleurs et magiciens ; religion pour les prêtres ; nature pour les druides). Ces conditions impliquent que les lanceurs de sorts de la campagne seront moins puissants que dans une campagne ordinaire, et qu'ils ont les talents nécessaires pour survivre en dehors de la magie.

OBJETS MAGIQUES

Un trait essentiel des mondes pauvres en magie est la rareté des objets magiques. Même si des lanceurs de sorts existent dans ce monde, il est peu probable qu'ils alimentent un marché d'objets magiques de l'ampleur de celui qui est décrit dans le *Guide du Maître*. Les joueurs et le MD devraient discuter avant de commencer la campagne de ce que ce dernier compte faire en terme d'objets magiques afin qu'ils puissent s'y préparer.

Par exemple, il peut être possible dans un monde pauvre en magie d'acheter des objets mineurs, comme des potions ou plus rarement un parchemin, à un alchimiste ou un magicien amateur. Quelques potions curatives seront particulièrement importantes en aventure si aucun prêtre n'accompagne le groupe.

Les armes et armures magiques sont un autre point important. Il est possible de survivre assez longtemps en se contentant d'un équipement de maître, mais il vient un jour



où les adversaires que l'on rencontre sont magiquement résistants aux armes normales ou à certains types de dégâts: Le MD doit d'abord décider si les armes magiques existent ou pas dans son monde. Elles peuvent être excessivement rares (des trésors familiaux, des reliques d'une époque passée ou des artefacts convoités), ou seulement plus chères à fabriquer (deux, trois ou même dix fois le prix normal).

SURVIVRE DANS UNE CAMPAGNE DEDIEE AUX COMBATTANTS

La ressource cruciale du combattant réside dans ses points de vie. Ce nombre mesure sans équivoque la capacité du personnage à continuer à faire ce qu'il fait de mieux : combattre. Sans points de vie, peu importe qu'il soit fort ou rapide, il a perdu la bataille.

Un combattant intelligent gère cette ressource avec prudence, d'autant plus s'il joue dans une campagne martiale où il n'y aura probablement pas de prêtre au moment où il en aura besoin. Cette gestion se fait principalement sur deux facteurs : conserver ses points de vie et les récupérer.

Conserver ses points de vie

Dans un groupe ordinaire, un combattant n'a généralement pas à s'occuper des sous-fifres car le magicien du groupe peut tous les éliminer d'une seule *boule de feu* ou *sommeil*. Cela lui permet de conserver ses points de vie pour le moment important, c'est-à-dire le combat contre le grand méchant final. Sans l'appui des lanceurs de sorts, un guerrier aura sans doute plus de combats au corps à corps à livrer et ils dureront plus longtemps, ce qui implique une perte proportionnellement plus grande de points de vie. Voici quelques moyens d'éviter ou de résoudre ce problème dans un groupe essentiellement constitué de guerriers.

Restez sur vos gardes. Bien qu'il soit impossible de ne jamais être pris au dépourvu, même en combinant les dons et des aptitudes de classe, il n'en reste pas moins que chaque round de surprise évité et chaque attaque sournoise à laquelle on échappe est un avantage acquis sur ses adversaires. Assurez-vous que tous les membres du groupe (comme le barbare ou le rôdeur) ont un modificateur d'initiative élevé (grâce au don Science de l'initiative) et un bon modificateur de Détection ou Perception auditive.

Gardez vos distances. Si les magiciens de niveau 1 préfèrent *projectile magique* à *décharge électrique*, c'est que le premier permet de frapper ses ennemis de loin. Voici une leçon à méditer. La majorité des membres du groupe doivent porter un arc (ou à défaut une arbalète chargée) lorsqu'ils explorent un donjon. (Si votre groupe est suffisamment conséquent, vous pouvez vous permettre d'avoir au moins un personnage spécialisé dans le combat à distance.) À moins que vous ne soyez pris dans une embuscade, il y a de bonnes chances que vous puissiez placer au moins un tir avant d'engager le corps à corps. Bien que les dégâts d'une simple flèche puissent sembler modeste en comparaison de ceux d'un coup d'épée ou de hache, rappelez-vous qu'ils peuvent permettre à votre personnage de subir une attaque à outrance de moins en fin de combat. En fait, dans la plupart des combats, plus longtemps vous évitez le corps à corps, plus vos chances de succès sont élevées (à condition, bien sûr, que vous ayez l'avantage à distance sur vos ennemis !).

Les combats les plus courts sont les meilleurs. Pour un ensorceleur, n'avoir que deux gobelours à incinérer d'une *boule de feu* peut sembler être du gâchis, mais moins des guerriers affrontent d'adversaires simultanément, mieux c'est. Contrairement à un lanceur de sorts, un guerrier ne peut espérer blesser que quelques adversaires chaque round, mais plusieurs ennemis peuvent le frapper dans le même temps ! Il ne faut jamais laisser un ennemi s'échapper (il va chercher des renforts) ou crier à l'aide. Si l'un des gobelins porte un cor, il faut l'abattre en premier. S'il y a un grand tambour au centre du poste de garde, il faut le percer d'une flèche dès le début du combat.

Neutralisez les lanceurs de sorts. Le talon d'Achille des guerriers réside dans les effets qui nécessitent un jet de Volonté ou de Réflexes. Tandis qu'une sauvegarde de Réflexes ratée ne coûte généralement que la perte de plus de points de vie, un échec sur un test de Volonté peut éliminer un personnage de la bataille en un instant. Il vaut mieux subir quelques attaques d'opportunités de la part des sous-fifres d'un nécromancien ou d'un prêtre pour engager le corps à corps avec lui et se placer dans une situation où l'on peut l'empêcher de lancer des sorts. (Si c'est impossible, alors on peut tenter de le chasser à coups de flèches et de carreaux.) Une tactique particulièrement efficace consiste à préparer une action pour suivre et frapper le magicien dès qu'il commence une incantation, même s'il a effectué un pas de placement juste avant. Évidemment, cela revient à remplacer ses attaques à outrance par une unique attaque préparée, mais un seul coup impose un test de Concentration de difficulté élevée pour continuer à lancer le sort. La plupart des magiciens dans cette situation préfèrent fuir que de rester sur place et se faire laminer.

Évitez les combats inutiles. Même si une demi-douzaine d'orques se trouve entre vous et l'entrée de la forteresse ennemie, le combat n'est pas obligatoire. Malgré le conseil précédent de ne laisser aucun adversaire s'échapper, un ennemi qu'on évite une fois peut devenir, si l'on fait bien son travail, un ennemi qu'on a évité pour toujours. Pensez-vous que les orques vont rester sur place une fois que vous aurez vaincu leur chef de guerre et réduit sa forteresse en cendre ? Ce n'est pas parce que vous pouvez combattre les orques qu'il faut nécessairement le faire. Même si le résultat semble couru d'avance, il suffit qu'un des orques réussisse un coup critique pour que le combat prenne une tournure différente de ce que vous envisagiez.

Récupérer ses points de vie

Malgré tous les efforts des combattants, il est inévitable qu'ils perdent des points de vie. Ce qui amène alors la question : qui va les soigner ? Sans un prêtre (ou même un druide), les personnages auront du mal à récupérer les points de vie perdus en combat. Ils devront se rabattre sur l'une des options suivantes, à condition qu'elles soient disponibles dans leur monde.

Prenez soin de vous. Chaque personnage doit être beaucoup plus indépendant vis-à-vis des soins que dans une campagne classique. Si possible, les PJ doivent transporter leurs propres réserves de potions de soins de différents niveaux. Si cette réserve n'est pas suffisante pour ramener un personnage de 0 point de vie à son total maximum (en considérant des jets moyens), alors il y a des risques que ce

personnage ne survive pas à l'aventure. Bien sûr, plusieurs classes sont avantagées de ce point de vue. Le moine et le paladin disposent de pouvoirs surnaturels qui leur permettent de se guérir par eux-mêmes, et le paladin et le rôdeur disposent de sorts de soins lorsqu'ils arrivent aux niveaux intermédiaires.

Utilisez toutes les ressources disponibles. Une possibilité qu'oublie souvent les rôdeurs et les paladins est celle d'emporter un stock de baguettes de sorts de soins. Puisque les sorts de soins légers, soins modérés et soins importants apparaissent sur leurs listes de sorts, ils sont capables d'utiliser des baguettes contenant ces sorts sans difficulté, même s'ils n'ont pas encore le niveau requis pour lancer ces sorts eux-mêmes.

Bien qu'une baguette de soins légers ne fasse pas la différence au milieu d'un combat acharné, c'est un moyen économique d'effacer bon nombre de blessures une fois que la poussière s'est reposée. En considérant des jets moyens, une baguette de soins légers (prix de vente 750 po) soigne environ 275 points de vie avant d'être épuisée. Cela revient à moins de 3 po le point de vie, soit le meilleur prix du marché. Bien que le rapport soins/prix en soit moins rentable, envisagez l'achat d'une baguette de soins modérés dès que possible pour réduire le temps des séances de guérison. (Bien sûr, cette option peut ne pas être disponible dans un monde pauvre en magie.)

Multiclassage. Les personnages multiclassés guerriers/prêtres, barbares/druides et ainsi de suite ont accès aux sorts, aux parchemins et aux baguettes comme les paladins et les rôdeurs. Même un seul niveau de barde ou de roublard permet d'investir de nombreux points dans la compétence Utilisation d'objets magiques, ce qui permet d'utiliser les parchemins, baguettes et bâtons normalement réservés aux prêtres.

Repos. Quand aucune autre solution n'est réalisable, il ne reste que le repos. Chaque jour de repos loin du combat représente quelques points de vie de plus pour la prochaine bataille. Assurez-vous d'avoir au moins un personnage maîtrisant la compétence Premiers secours, les soins suivis réduisant significativement le temps que les personnages doivent passer en temps mort entre les aventures à récupérer les points de vie.

ORGANISATIONS MARTIALES

Les six organisations présentées ci-dessous conviennent à toutes les campagnes de DUNGEONS & DRAGONS. Elles sont chacune liées à une des classes de prestige décrites dans le Chapitre 2 de ce livre, ce qui leur offre une grande implication dans votre monde.

LES CHEVALIERS PROTECTEURS

Les chevaliers protecteurs sont moins une véritable organisation qu'un regroupement d'individus qui partagent un

code de conduite et la volonté de préserver et restaurer les idéaux de l'honneur, de la chevalerie et du courage. Les chevaliers s'imaginent comme étant le dernier fragment d'un ordre de chevaliers déchu et autrefois majestueux, mais ils acceptent en fait les membres de toutes origines. Les candidats proviennent généralement d'autres ordres chevaleresques disparus ou de l'entourage d'un seigneur qui a tenté de faire le bien, mais qui a échoué d'une façon ou d'une autre. Pour devenir chevalier protecteur, il faut souhaiter le retour d'un « âge meilleur » et espérer qu'il suffise de mener sa propre vie selon les idéaux de la chevalerie pour changer la société.

Les chevaliers protecteurs n'ont aucune hiérarchie officielle ou procédure d'admission. Contrairement aux autres ordres chevaleresques, il est possible de se proclamer chevalier protecteur sans avoir servi un seigneur, avoir fait la preuve de sa valeur ou prononcé de vœu d'allégeance (autre

qu'au code de conduite partagé par les autres membres de l'ordre). Les chevaliers protecteurs se surveillent

entre eux et un membre qui ne se conduit pas à la mesure de son titre trouvera sur son chemin un

chevalier plus zélé pour qui cette hypocrisie est un crime inacceptable envers son

ordre. Cependant, un chevalier qui viole le code de conduite sans le

savoir, sans le vouloir ou en pensant participer au bien général, peut faire

amende honorable en entreprenant une quête ou une mission dangereuse

désignée par un membre ayant plus

d'ancienneté. Par contre, un chevalier qui viole le code de conduite en toute connaissance de cause et sans justification

suffisante est exclu de l'ordre et ignoré par les autres chevaliers protecteurs (quand il n'est pas honni ou même

pourchassé).

Exemple de membre

Joris Welker était autrefois un membre fier d'un grand ordre de paladin. Avec le temps, il s'est mis à penser que ses compagnons étaient trop laxistes dans leur lutte contre la corruption et la faiblesse morale de la société, préférant les œuvres de bienfaisance à la discipline. Ce conflit intérieur dura pendant des mois lorsque Joris reçut l'ordre de servir un duc dont il connaissait la morale douteuse. Joris refusa d'obéir mais sans en donner la raison à ses supérieurs. Il fut donc exclu de son ordre pour désobéissance et manquement envers l'autorité. À la recherche d'un nouveau code à suivre, il rencontra un chevalier protecteur qui lui enseigna les croyances de ce groupe. Joris parcourt maintenant les terres à la recherche de corruption et d'immoralité à combattre. Il peut s'allier avec des PJ aux buts similaires et leur parler abondamment de ses nouveaux alliés et de la mission qu'ils se sont donnés.

Joris Welker. Demi-elfe (m), ancien paladin 6/chevalier protecteur 3 ; FP 8* ; humanoïde de taille M ; DV 6d10+12 plus 3d10+6 ; pv 72 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 25, contact 12, pris au dépourvu 24 ; B.B.A +9 ; Lutte +11 ; Att *épée longue* +1 (+12 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou lance d'arçon de maître (+12 corps à corps, 1d8+2/x3) ; Out *épée longue* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou lance d'arçon de maître (+12/+7 corps à corps, 1d8+2/x3) ; AS enchaînement suprême ; Part



aura de valeur, grand effort (+2), position défensive (+2), traits des demi-elfes ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +7 ; For 14, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 16.

* Son FP a été ajusté en raison de la perte des pouvoirs de paladin.

Compétences et dons. Connaissances (noblesse et royauté) +4, Détection +5, Diplomatie +13, Équitation +7, Fouille +1, Perception auditive +1, Renseignements +5 ; Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Piétinement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer^S.

Enchaînement suprême (Ext). Joris peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre avant de porter une attaque d'enchaînement.

Aura de valeur (Sur). Tous les alliés de Joris dans un rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur les sauvegardes contre les effets de terreur.

Grand effort (Ext). Une fois par jour, Joris peut obtenir un bonus de +2 pour un test de compétence.

Position défensive (Ext). Chaque round, au début de son tour de jeu, Joris peut protéger un allié situé à 1,50 mètre ou moins de lui et dont le nombre de DV est de 9. Il choisit alors un nombre qu'il applique comme malus à sa propre classe d'armure et que son protégé applique en tant que bonus à sa CA. Ce nombre ne peut dépasser 2.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets de *sommeil* ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; sang elfique.

Possessions. *Harnois* +1, *écu en acier* +2, *épée longue* +1, *anneau de protection* +1, lance d'arçon de maître, destrier lourd avec une barde en cotte de chaînes, 27 po.

LES DRAGONS POURPRES

Les Dragons pourpres forment une armée de soldats disciplinés et loyaux au service d'un grand roi. Ils jouissent d'une réputation méritée d'habileté et de bravoure au combat, héritée d'une tradition vieille de plusieurs générations.

Les rangs des Dragons pourpres sont ouverts à toute personne prêtant allégeance au roi. Après un entraînement rapide pour s'assurer de la motivation et de l'aptitude du candidat, il reçoit son premier poste en fonction de ses talents. La plupart vont au service actif dans l'armée elle-même, d'autres servent en tant que tirailleurs, éclaireurs voire enrôlés dans un détachement indépendant de soldats d'élites auxquels on confie des missions spécifiques dans la lutte contre les forces du mal.

L'engagement dans l'armée des Dragons pourpres se fait pour un minimum de cinq ans, bien qu'il soit possible d'y faire carrière jusqu'à la fin de sa vie. Les individus particulièrement doués ont une chance de devenir chevaliers Dragon pourpre, qui ont la responsabilité de mener les hommes à la bataille (voir la description de cette classe de prestige dans le Chapitre 2).

Exemple de membre

Thorvald est un éclaireur et un tirailleur de l'armée des Dragons pourpres. Son objectif est de devenir chevalier Dragon pourpre, il parle de ce rêve à tous ceux qui l'écoutent. Il sait qu'il possède les capacités pour rejoindre les rangs des chevaliers, mais il n'a pas encore réussi à prouver sa valeur à ses supérieurs. Si jamais il rencontre un PJ chevalier Dragon pourpre, il tentera désespérément de l'impressionner, allant jusqu'à se fourrer dans des situations qui le dépassent.

Thorvald. Nain (m), guerrier 2/rôdeur 3 ; FP 5 ; humanoïde de taille M ; DV 2d10+4 plus 3d8+6 ; pv 38 ; Init +6 ; VD 6 m ; CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +5 ; Lutte +6 ; Att hache d'armes de maître (+7 corps à corps, 1d8+1/x3) ou *arc court composite* +1 [bonus de For max +1] (+7 distance, 1d6+1/x3) ; Out hache d'armes de maître (+7 corps à corps, 1d8+1/x3) ou *arc court composite* +1 [bonus de For max +1] (+7 distance ou +5/+5 distance, 1d6+1/x3) ; Part empathie sauvage, ennemi juré (gobelinoïdes +2), traits des nains ; AL LN ; JS Réf +6, Vig +9, Vol +1 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +7, Détection +5, Discrétion +7, Équitation +8, Escalade +2, Intimidation +3, Perception auditive +5 ; Combat monté, Endurance^S, Négociation, Pistage^S, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir rapide^S.

Empathie sauvage (Ext). Thorvald peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +4 en général et de +0 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Thorvald bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les gobelinoïdes.

Traits des nains (Ext). Bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour éviter un *croc-en-jambe* ou une *bousculade* ; bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques ; bonus de +1 à l'attaque contre les orques et les goblinoides ; bonus de +4 à la CA contre les géants ; bonus de +2 sur les tests d'Artisanat ou d'Estimation liés à la pierre ou au métal.

Possessions. *Cape de résistance* +1, *arc court composite* +1 [bonus de For max. +1], chemise de mailles de maître, hache d'armes de maître, 10 flèches, 10 flèches argentées, 25 pp.

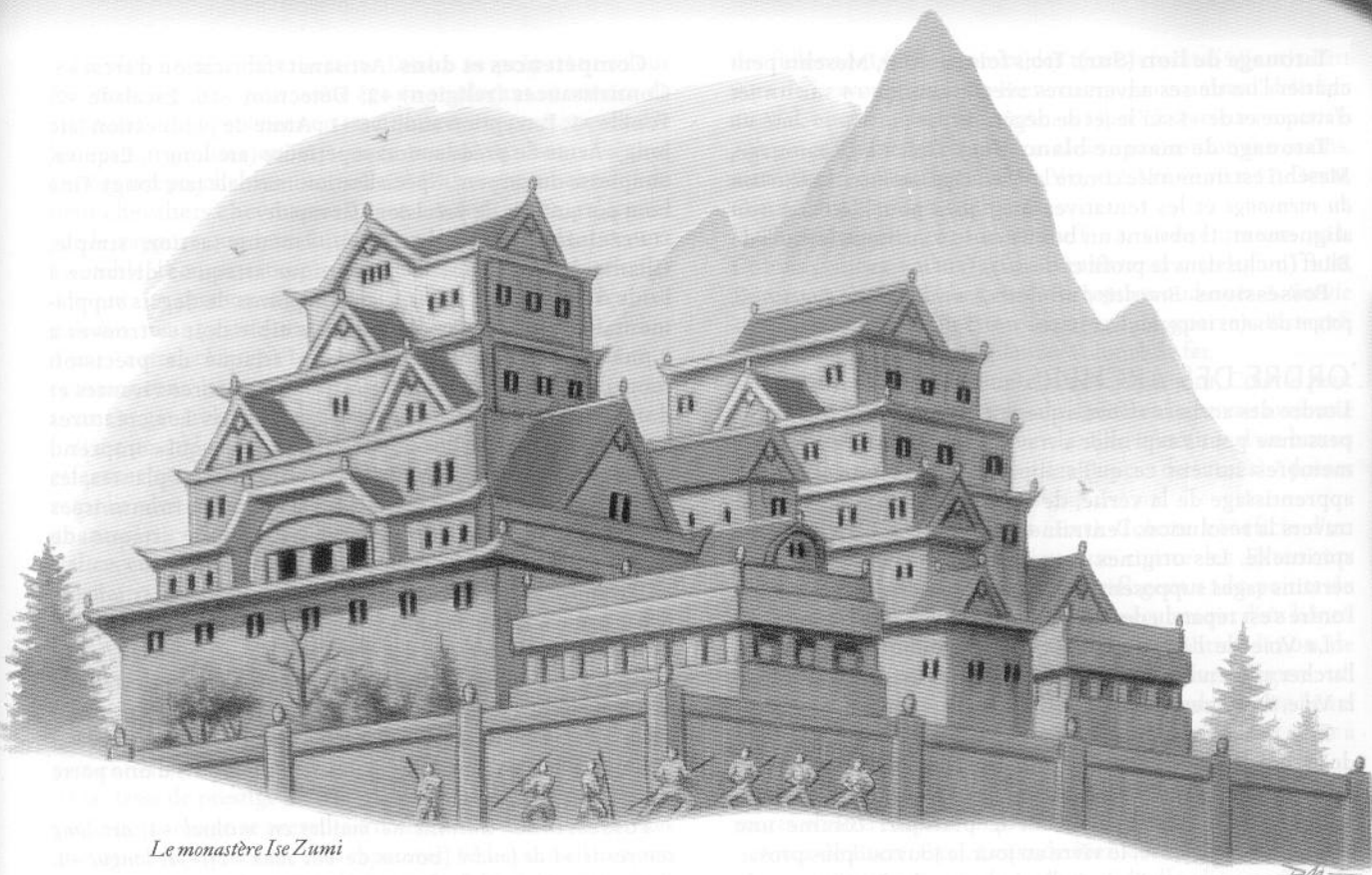
LE MONASTÈRE ISE ZUMI

La tradition des moines tatoués provient du monastère Ise Zumi, dissimulé au cœur des montagnes. C'est là que l'ordre des moines tatoués initie ses nouvelles recrues à ses secrets et recherche l'illumination personnelle.

Les moines qui vivent en permanence au monastère ont une vision ascétique du monde et préfèrent une vie simple et solitaire à la complexité du monde extérieur. D'autres moines ayant été entraînés ici ont une vue plus cosmopolite, mais ils passent plus de temps en voyage à la découverte du monde qu'ils ne sont cloîtrés dans les murs du monastère.

Pour être accepté dans le monastère, il faut être d'alignement loyal et faire preuve de détermination à découvrir l'illumination et à repousser les tentations. Cela prend généralement la forme d'un rituel de trois jours pendant lequel le candidat doit repousser des tentations liées aux cinq sens. Ceux qui veulent apprendre les secrets de la classe de prestige de moine tatoué doivent remplir des conditions plus contraignantes (voir la description de la classe dans le Chapitre 2 de ce livre).

En dehors des avantages évidents qu'apporte le fait de devenir un moine tatoué, le monastère Ise Zumi contient un grand nombre de textes religieux concernant toutes les races



Le monastère Ise Zumi

et cultures. On ne peut que supposer les secrets anciens qui reposent dans les caves du monastère.

Exemple de membre

Mesehti Taharqa a été formé au monastère Ise Zumi, mais il s'est rapidement rendu compte qu'il ne pourrait pas supporter le mode de vie ascétique de ses maîtres. Il a préféré partir à la découverte du monde, en supposant que plus il en saurait sur les tentations, plus il serait à même de leur résister.

Il visite encore le monastère de temps en temps et pourrait aisément y rencontrer un PJ en cours de formation. Mesehti préviendra rapidement le personnage que la vie ascétique du monastère ne prépare pas aux tentations de l'extérieur et il encouragera un PJ moine tatoué à s'ouvrir au monde. Il apprécie la compagnie d'autres âmes déterminées, mais se sent menacé s'il n'est pas au centre de l'attention. Un PJ n'y prenant pas garde pourrait voir l'attitude de Mesehti passer de conseiller amical à rival jaloux.

Mesehti Taharqa. Humain (m), moine 5/moine tatoué 6 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8 plus 6d8 ; pv 56 ; Init +6 ; VD 18 m ; CA 21, contact 19, pris au dépourvu 19 ; B.B.A +7 ; Lutte +10 ; Att attaque à mains nues (+10 corps à corps, 1d10+1) ; Out attaque à mains nues (+10/+5 corps à corps ou +8/+8/+3, 2d8+3) ; AS déluge de coups, frappe *ki* (magie), tatouage de lion ; Part chute ralentie (6 m), esquive totale, pureté physique, sérénité, tatouage de crabe, tatouage de masque blanc ; AL LN ; JS Réf +11, Vig +9, Vol +14 ; For 13, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 21, Cha 8.

Compétences et dons. Acrobaties +16, Bluff +16, Connaissances (religion) +9, Déplacement silencieux +19,

Évasion +16, Perception auditive +19 ; Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaque en finesse, Coup étourdissant^S, Endurance, Parade de projectiles^S, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la lutte^S.

Déluge de coups (Ext). Lors d'une action d'attaque à outrance, Mesehti peut porter une attaque supplémentaire à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) avec son bonus à l'attaque maximal, mais toutes ses attaques du round subissent alors un malus de -1 chacune (y compris les attaques d'opportunité portées plus tard dans le même round). S'il tient un kama, un nunchaku ou un siangham, Mesehti peut porter l'attaque supplémentaire avec cette arme ou à mains nues. S'il tient deux de ces armes, il en utilise une pour ses attaques principales et l'autre pour l'attaque supplémentaire. Dans tous les cas, le bonus de Force aux dégâts de l'arme non-directrice n'est pas réduit.

Frappe *ki* (Sur). Les attaques à mains nues de Mesehti ignorent la réduction des dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques.

Chute ralentie (Ext). Tant qu'il se trouve à portée de bras d'une paroi, Mesehti peut ralentir ses chutes, ce qui réduit la hauteur effective de chute de 6 mètres.

Esquive totale (Ext). Si Mesehti est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Pureté physique (Ext). Mesehti est immunisé contre toutes les maladies, à l'exception des maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Sérénité (Ext). Bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'enchantement.

Tatouage de crabe (Sur). Ce tatouage confère à Mesehti une réduction des dégâts de 6/magie.

Tatouage de lion (Sur). Trois fois par jour, Mesehti peut châtier l'un de ses adversaires avec un bonus +4 sur un jet d'attaque et de +5 sur le jet de dégâts.

Tatouage de masque blanc (Sur). Grâce à ce tatouage, Mesehti est immunisé contre la *détection des pensées*, la *détection du mensonge* et les tentatives magiques pour détecter son alignement. Il obtient un bonus de +10 sur tous les jets de Bluff (inclus dans le profil ci-dessus).

Possessions. *Bracelets d'armure* +2, *médaille de Sagesse* +4, *potion de soins importants*, 250 po.

L'ORDRE DES ARCHERS

L'ordre des archers affirme que le caractère véritable d'une personne peut s'exprimer à travers sa maîtrise de l'arc. Ses membres suivent ce qu'ils appellent la Voie de l'arc, un apprentissage de la vérité, de la patience et de la beauté à travers la résolution, l'entraînement intensif et la sincérité spirituelle. Les origines de cet ordre sont obscures, et si certains sages supposent qu'il s'agit d'une création des elfes, l'ordre s'est répandu depuis à toutes les races intelligentes.

La Voie de l'arc est un art spirituel. En le parcourant, l'archer apprend à se connaître lui-même. En progressant sur la Voie, il progresse lui-même.

Bien qu'ils partagent ces objectifs, chaque initié de l'ordre a de l'archerie une vision personnelle. Pour certains, c'est un moyen d'auto-développement de l'âme, pour d'autres c'est un art philosophique. Ils peuvent le pratiquer comme une cérémonie religieuse, le vivre au jour le jour ou, plus prosaïquement, estimer qu'il s'agit d'un talent utile dans un monde dangereux. Comme ils aiment à le répéter, la Voie de l'arc donne toujours un peu plus que ce que l'on y apporte.

L'habileté n'est pas suffisante pour rejoindre l'organisation. Seuls les candidats véritablement dévoués à la Voie de l'arc peuvent devenir initiés de l'ordre (voir la description de cette classe de prestige dans le Chapitre 2 de ce livre).

Exemple de membre

Chanteclair Boidiver a toujours aspiré à appartenir à un groupe d'archers d'élite, avant même qu'il n'entende parler de l'ordre des archers. Depuis qu'il sait marcher, Chanteclair a eu un arc entre les mains et cette arme est autant une partie de lui que ses doigts ou ses orteils. Au cours de ses aventures dans une grande ville humaine, il a appris l'existence de l'ordre et ses préceptes et il n'a pas perdu de temps pour prouver sa valeur. Depuis, aidé de son loyal compagnon Quilaembril Droitelumière (elfe (m), prêtre 7), Chanteclair parcourt le monde à la recherche de défis à la mesure de ses talents et de forces du mal et de la tyrannie à abattre. Il peut devenir un allié énigmatique des PJ, un maître pour un jeune archer ou un ennemi mortel envers ceux qui lui font du tort.

Chanteclair Boidiver. Elfe (m), guerrier 5/initié de l'ordre des archers 4 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10+5 plus 4d8+4 ; pv 59 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +9 ; Lutte +11 ; Att *épée longue* +1 (+12 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou *arc long composite* +1 de foudre [bonus de For max +2] (+16 distance, 1d8+5/x3) ; Out *épée longue* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou *arc long composite* +1 de foudre [bonus de For max +2] (+16/+11 distance ou +14/+14/+9, 1d8+5/x3) ; AS attaque de précision mortelle (+2d8) ; Part tir rapproché, traits des elfes ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +6, Vol +4 ; For 14, Dex 18, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 12.

Compétences et dons. Artisanat (fabrication d'arcs) +5, Connaissances (religion) +2, Détection +10, Escalade +7, Fouille +1, Perception auditive +1 ; Arme de prédilection (arc long), Arme de prédilection supérieure (arc long)^S, Esquive, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (arc long), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Précision mortelle (Ext). Par une action simple, Chanteclair peut porter une unique attaque à distance à l'aide d'un arc long qui inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires (si l'attaque réussit). Sa cible doit se trouver à 9 mètres ou moins de lui. Une attaque de précision mortelle n'est efficace que contre les créatures vivantes et dont on peut atteindre les organes vitaux. Les créatures immunisées contre les coups critiques (ce qui comprend les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures intangibles) sont aussi immunisées contre les dégâts supplémentaires d'une attaque de précision mortelle.

Tir rapproché (Ext). Chanteclair peut attaquer à l'aide d'une arme à distance dans l'espace contrôlé par un ennemi sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Traits des elfes. Immunité contre les sorts et effets de *sommeil* ; bonus racial de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école d'enchantement ; a droit à un test de Fouille lorsqu'il passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte cachée ou d'un passage secret.

Possessions. *Chemise de mailles en mithral* +1, *arc long composite* +1 de foudre [bonus de For max +2], *épée longue* +1, *potion de rapidité*, 20 flèches, 47 po.

L'ORDRE DU CALICE

L'ordre du Calice est un ordre religieux de chevaliers vertueux voué à une noble quête : l'extermination des démons. Tenus par les valeurs les plus élevées du Bien, de la Loi et de la noblesse, les chevaliers de l'ordre sont l'incarnation de qualités qu'on associe couramment aux paladins : la vertu, la pureté de cœur, la perfection de la valeur, la culture et le raffinement, la piété et la dévotion et trop souvent, l'arrogance et la vanité.

L'ordre du Calice tire son nom d'une ancienne relique sainte gardée par ses plus hauts dirigeants : une délicate coupe d'argent sensée avoir reçu le sang d'un solar alors qu'il combattait un prince démon. Cet objet possède de nombreux pouvoirs sacrés, du moins d'après les légendes, mais c'est surtout une source inépuisable d'inspiration pour les chevaliers de l'ordre dans leur difficile mission.

L'organisation est profondément loyale et bonne et ses membres prient Héronéous à chaque réunion (ou un autre dieu loyal bon de l'honneur et de la valeur si vous n'utilisez pas Héronéous dans votre campagne). Les fidèles d'autres divinités loyales bonnes sont acceptés, à condition qu'ils ne rechignent pas à adresser leurs prières à la divinité tutélaire de l'ordre en plus de la leur.

En accord avec son alignement, l'ordre possède une hiérarchie rigide et stricte. À sa tête se trouvent les neuf maîtres du Calice (généralement de niveau 10 et plus), dont les principales responsabilités sont de garder le Calice lui-même. Chacun d'entre eux a sous ses ordres neuf maréchaux du Calice (de niveau 7 à 10) et ainsi de suite avec les commandants du Calice (de niveau 5 à 8) et les sergents du Calice (de niveau 3 à 6).

La plupart des chevaliers de l'ordre se préparent à leur fonction depuis le plus jeune âge en se plaçant au service de chevaliers expérimentés en tant qu'écuyers pour apprendre les responsabilités qu'impose ce statut. Au bout de cinq années irréprochables, l'écuyer est évalué par un conseil de neuf chevaliers chevronnés qui se fondent principalement sur le rapport que leur fait son maître. Si l'évaluation est favorable, l'écuyer est accepté dans les rangs des quêteurs et devient un personnage de niveau 1 (généralement un paladin, mais parfois un rôdeur, un prêtre ou un membre d'une autre classe). Les personnages des joueurs qui commencent leur carrière dans l'ordre du Calice appartiennent généralement à ce grade.

Il est possible de rejoindre l'ordre en tant que quêteur sans effectuer ces années de service, mais le personnage doit remplir des conditions similaires (mais moins contraignantes) à celles de la classe de prestige de chevalier du Calice, ce qui comprend un alignement loyal bon, un degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion) et de 2 en Connaissances (plans) ainsi que soit la faculté de lancer des sorts divins dont *protection contre le mal*, soit le pouvoir de châtiment du Mal, soit celui d'ennemi juré contre les Extérieurs mauvais.

La plupart des quêteurs souhaitent devenir des chevaliers à part entière, ce qui impose de remplir les conditions d'entrée de la classe de prestige de chevalier du Calice. Lorsque c'est le cas, le personnage se présente à nouveau devant le conseil des chevaliers et démontre ses capacités. Si le conseil répond positivement à sa demande, le futur chevalier doit passer une nuit de jeûne à prier, avant de prononcer au matin les vœux solennels d'entrée dans l'ordre qui font de lui un chevalier en titre. Il peut alors prendre des niveaux de la classe de prestige de chevalier du Calice.

Les chevaliers du Calice suivent un code de conduite plus strict que celui indiqué dans le *Manuel des Joueurs* pour les paladins ou les personnages d'alignement loyal bon. Ils doivent être chastes et ne peuvent se marier, ils ne doivent jamais entrer en contact avec un cadavre pour rester purs et doivent placer l'extermination des démons au-dessus de toutes les autres priorités. Tout manquement à ce code peut se traduire par un blâme ou une exclusion de l'ordre.

Exemple de membre

Colette Daumier a récemment été admise comme chevalier de l'ordre du Calice après de nombreuses années en tant que quêteur, passées à combattre les démons. Elle a hâte de prouver sa valeur et se lance à corps perdu dans les batailles contre les démons et d'autres créatures mauvaises. Elle peut devenir l'alliée de PJ d'alignement bon (particulièrement des quêteurs ou d'autres jeunes chevaliers du Calice), ou chercher à les recruter dans l'ordre, ou au contraire les combattre féroce-ment s'ils sont mauvais.

Colette Daumier. Humaine (f), paladin 7/rôdeur 1/chevalier du Calice 1 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 7d10+7 plus 1d8+1 plus 1d10+1 ; pv 60 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 22, contact 9, pris au dépourvu 22 ; B.B.A +9 ; Lutte +12 ; Att marteau de guerre en fer froid de maître (+14 corps à corps, 1d8+3/x3) ou *dague* +1 (+13 corps à corps, 1d4+4/19-20) ; Out marteau de guerre en fer froid de maître (+14/+9 corps à corps, 1d8+3/x3) ou *dague* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d4+4/19-20) ; AS châtiment du Mal (2/jour), destruction

des fiélons (+1/+1d6), renvoi des morts-vivants (5/jour) ; Part aura de bravoure, aura de Bien, compagnon animal, *détection du Mal*, empathie sauvage, ennemi juré (Extérieurs mauvais +2), grâce divine, *guérison des maladies*, imposition des mains, santé divine ; AL LB ; JS Réf +6, Vig +12, Vol +6 ; For 17, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons. Bluff +2, Concentration +11, Connaissances (plans) +5, Connaissances (religion) +10, Détection +3, Intimidation +5, Perception auditive +3, Survie +8 ; Arme de prédilection (marteau de guerre), Pistage^S, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Châtiment du Mal (Sur). Deux fois par jour, Colette peut tenter de châtier une créature d'alignement mauvais avec une attaque au corps à corps normale. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque et inflige (en cas de succès) 7 points de dégâts supplémentaires.

Destruction des fiélons (Ext). Colette bénéficie d'un bonus de +1 sur les jets d'attaque contre les Extérieurs mauvais. Ses attaques contre eux infligent +1d6 points de dégâts supplémentaires. Elle bénéficie également d'un bonus d'aptitude de +1 aux tests de Détection, d'Intimidation, de Perception auditive et de Psychologie joués contre un Extérieur mauvais, et aux jets de sauvegarde contre leurs attaques ou aux tests de caractéristiques qu'elle peut avoir à effectuer contre eux.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Colette renvoie les morts-vivants comme un prêtre de niveau 4.

Aura de Bien (Ext). L'aura de Bien de Colette (voir le sort *détection du Bien*) est équivalente à celle d'un prêtre de niveau 7.

Aura de bravoure (Sur). Colette est immunisée contre la terreur (magique ou autre). Ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Détection du Mal (Mag). À volonté, comme le sort du même nom.

Empathie sauvage (Ext). Colette peut améliorer l'attitude d'un animal en suivant les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Son modificateur aux tests d'empathie sauvage est de +3 en général et de -1 pour influencer une créature magique ayant une Intelligence de 1 ou 2.

Ennemi juré (Ext). Colette bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie et de Survie et sur les jets de dégâts des armes contre les Extérieurs mauvais.

Grâce divine (Sur). Colette bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde (qui est inclus dans le profil ci-dessus).

Guérison des maladies (Mag). Une fois par semaine, comme le sort du même nom.

Imposition des mains (Sur). Colette peut soigner jusqu'à 14 points de vie par jour.

Santé divine (Ext). Colette est immunisée contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques comme le pourrissement de la momie et la lycanthropie.

Sorts de paladin préparés (2) ; DD des jets de sauvegarde 11 + niveau du sort. 1^{er} niveau : bénédiction d'arme, protection contre le Mal.

Possessions. Harnois +2, écu en acier +1, *dague* +1, anneau de subsistance, marteau de guerre en fer froid de maître, 45 po.

LES RAVAGEURS IMPLACABLES

Une partie des actes les plus malveillants et les plus terribles que le monde ait jamais connu peuvent être attribués aux ravageurs implacables, un groupe uni de vandales dévastateurs. Heureusement pour la civilisation, le nombre total de ravageurs reste toujours assez faible. Malheureusement, ils compensent par la férocité ce qu'ils perdent en nombre. Leurs bandes de guerre comptent de trois seulement jusqu'à deux douzaines de membres et frappent sans avertissement des villes, des villages et des hameaux, voire parfois une ferme isolée ou une caravane. Leurs déprédations sont d'autant plus violentes et horribles que leurs motifs principaux semblent être le meurtre et la souffrance pour eux-mêmes plutôt que le vol ou l'enlèvement ou toute autre raison tout aussi détestable mais au moins compréhensible.

Les ravageurs implacables vivent une existence semi-nomade, installant des campements provisoires dans les régions peu fréquentées d'où ils lancent leurs raids. Ils se rendent parfois dans des villes où ils connaissent un temple secret dédié à Erythnul (ou un autre dieu similaire voué au carnage selon la campagne) et où les prêtres leur donnent provisions et équipements, ainsi parfois que des missions spéciales à remplir. Les voyageurs assez malchanceux pour tomber sur un camp de ravageurs subissent rapidement le même sort que leurs victimes habituelles.

Les ravageurs implacables ne se préoccupent pas spécialement du recrutement de nouveaux membres, car ils savent que leur réputation est suffisante pour attirer inévitablement les personnes ayant perdu tout respect pour la vie d'autrui.

L'essentiel des croyances et valeurs des ravageurs peut se résumer en ces quelques mots : haine, malveillance et mépris. Leurs rangs comptent les êtres les plus vils et les plus irrécupérables à jamais avoir vu le jour. Des soldats ayant trahi leur pays et leurs vœux pour de l'argent, des kidnappeurs ayant tué leurs victimes bien que la rançon ait été payée, des meurtriers récidivistes dont les crimes sont trop abominables pour être décrits : tous sont des candidats idéaux pour les ravageurs et leur rêve de chaos et de destruction.

Le rite d'initiation au sein des ravageurs implacables est décrit dans l'encart de la page 85. Le MD est encouragé à le décrire de la façon la plus repoussante moralement et éprouvante physiquement que son imagination et le bon goût de ses joueurs le lui permettent.

Rejoindre les ravageurs implacables signifie abandonner tout ce qui est bon et décent en soi. Cette organisation et ses membres n'ont aucun bon côté. Les candidats doivent être prêts à se lancer dans une campagne divine de destruction et de malveillance ininterrompues, où la moindre faiblesse sera punie de mort par ses compagnons. Le MD ne doit introduire les ravageurs dans son monde de campagne que s'il est décidé à lui donner un ton plus dur, voire oppressant, que la norme habituelle de D&D.

Exemple de membre

Zyera a été élevée par un groupe de moines voués à Wy-Djaz et pendant un temps, elle a réussi à trouver sa place dans l'ordre. Bien qu'elle ait trouvé une grande satisfaction dans l'étude de la mort, ses conflits intérieurs contre la nature



Un honorable samouraï fait face à une bande de ravageurs implacables

loyale de l'ordre, qui se sont amplifiés à l'adolescence, l'ont poussée à quitter sa famille d'adoption, physiquement et spirituellement. Exclue, elle a erré à la recherche d'un but jusqu'à ce qu'elle entende parler des ravageurs implacables. (Par une ironie de l'histoire, ce sont des ravageurs qui ont tué ses parents des années plus tôt, à cause de quoi elle a été adoptée par les moines.) Ayant survécu à son initiation, Zyera a prouvé sa brutalité sans borne de nombreuses fois à ses compagnons. Elle prend un malin plaisir à la destruction semée par les ravageurs et ferait un excellent ennemi récurrent pour les PJ.

Zyera. Demi-orque (f), ancien moine 4/guerrier 2/ravageur implacable 4 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 4d8+8 plus 2d10+4 plus 4d10+8 ; pv 74 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 16, contact 13, pris au dépourvu 15 ; B.B.A +9 ; Lutte +14 ; Att attaque à mains nues (+14 corps à corps, 1d8+5) ou *shuriken* +1 (+11 distance, 1d2+6) ; Out attaque à mains nues (+14/+9 corps à corps ou +12/+12/+7 corps à corps, 1d8+5) ou *shuriken* +1 (+11/+6 distance ou +9/+9/+4 distance, 1d2+6) ; AS attaque cruelle (1/jour), contact douloureux (2/jour), déluge de coups, frappe *ki* (magie) ; Part aura de terreur, chute ralentie (6 m), esquive totale, sérénité, vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +6, Vig +13, Vol +7 ; For 20, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +3, Déplacement silencieux +13, Intimidation +1, Survie +6 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Attaques réflexes^S, Coup étourdissant^S, Dur à cuir, Enchaînement, Endurance, Science de la destruction.

Attaque cruelle (Ext). Une fois par jour, Zyera peut porter une attaque cruelle qui (si elle réussit) inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution à sa cible (en plus des dégâts habituels de son attaque).

Contact douloureux (Sur). Deux fois par jour, Zyera peut porter une attaque de contact à mains nues qui inflige 1d8+4 points de dégâts. Elle peut également utiliser ce pouvoir à travers une arme de corps à corps, qui inflige 1d4+4 points de dégâts supplémentaires.

Déluge de coups (Ext). Lors d'une action d'attaque à outrance, Zyera peut porter une attaque supplémentaire à mains nues (ou à l'aide d'une arme de moine) avec son bonus à l'attaque maximal, mais toutes ses attaques du round subissent alors un malus de -2 chacune (y compris les attaques d'opportunité portées plus tard dans le même round). Si elle tient un kama, un nunchaku ou un siangham, Zyera peut porter l'attaque supplémentaire avec cette arme ou à mains nues. Si elle tient deux de ces armes, elle en utilise une pour ses attaques principales et l'autre pour l'attaque supplémentaire. Dans tous les cas, le bonus de Force aux dégâts de l'arme non-directrice n'est pas réduit.

Frappe *ki* (Sur). Les attaques à mains nues de Zyera ignorent la réduction des dégâts comme s'il s'agissait d'armes magiques.

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, Zyera peut générer une aura de terreur sur 3 mètres autour d'elle qui impose à ses ennemis un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde. (Cet effet de moral se dissipe dès que l'adversaire sort de la zone.) L'aura de terreur persiste pendant 1 round.

Chute ralentie (Ext). Tant qu'elle se trouve à portée de bras d'une paroi, Zyera peut ralentir ses chutes, ce qui réduit la hauteur effective de chute de 6 mètres.

Esquive totale (Ext). Si Zyera est exposée à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, elle ne subit aucun dégât si elle réussit son jet de sauvegarde.

Sérénité (Ext). Bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les sorts de l'école d'enchantement.

Possessions. Bracelets d'armure +3, 12 *shurikens* +1, gantelets d'ogres +2, bottes d'elfe, 21 pa.

LES DIEUX ET LES COMBATTANTS

Contrairement aux prêtres et aux autres personnages liés au divin, la relation entre un personnage martial et son dieu n'est pas fondée sur la question des pouvoirs accordés, mais plus sur celle d'à qui donner son respect et à qui dédier ses victoires. Un guerrier ne prie pas un dieu pour obtenir des sorts ou des pouvoirs spéciaux, mais parce qu'il croit que cela sort lui porter chance ou le protéger dans la bataille.

Pour cette raison, le choix de la divinité tutélaire est simultanément moins important et plus important pour un combattant que pour un prêtre. Puisque ce choix n'a aucun effet sur les capacités en combat du personnage, certains joueurs ne s'intéressent pas ou peu à cette question. Souvent, ils choisissent comme dieu celui par qui ils savent qu'ils vont obtenir leurs soins magiques.

Mais c'est passer à côté des occasions d'interprétation que peut fournir le choix d'une divinité tutélaire. Évidemment, il est facile de déclarer que le personnage n'accorde aucune importance aux dieux, mais est-ce plausible dans un monde où le pouvoir divin se manifeste quotidiennement ? Il est plus probable que ces personnages rendent hommage, vénèrent, voire effectuent des sacrifices au nom d'une ou plusieurs divinités.

UTILISER LES DIVINITÉS DU MANUEL DES JOUEURS

Les pages suivantes explorent les différents choix qui s'offrent à un personnage combattant ayant à choisir une divinité parmi celles qui sont décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Dans une campagne à forte orientation martiale, les divinités inhabituelles ou rares peuvent être modifiées comme indiqué pour les rendre plus attirantes aux guerriers.

L'alignement suit (entre parenthèses) le nom de chaque divinité, mais elles acceptent les fidèles de tous alignements (seuls les prêtres subissent des restrictions à ce sujet).

Divinités tutélaires habituelles pour les combattants

Érythnul (CM) est populaire auprès des guerriers et barbares d'alignement mauvais, particulièrement chez les races les moins civilisées. En tant que divinité des massacres, Érythnul est rarement vénéré par les combattants qui suivent un code de l'honneur strict ou qui appartiennent à une armée de métier. Un guerrier dévoué à Érythnul ne vit que pour semer la mort et la confusion et peut devenir impatient si on l'en empêche pendant trop longtemps. Les fidèles d'Érythnul ont généralement une valeur de Constitution élevée afin de pouvoir combattre le plus longtemps possible.

Héronéous (LB) est le meilleur choix pour les combattants qui suivent les idéaux de la chevalerie et de la vaillance. Cela comprend évidemment les paladins, mais les guerriers et les moines d'alignement loyal ou bon peuvent être en accord

avec les enseignements d'Héronéous. Ces personnages se battent au premier rang, menant la charge contre la tyrannie et l'injustice. Ils sont souvent fiers et francs et ont une valeur de Charisme élevée. Le MD peut envisager d'ajouter les domaines du Courage et de la Noblesse (voir le Chapitre 3) aux domaines accordés par Héronéous.

Hextor (LM) est le double inversé d'Héronéous, partisan du conflit et de la destruction. Beaucoup de chevaliers noirs lui sont fidèles, ainsi que les moines et guerriers d'alignement mauvais. Ils combattent la liberté et le bien, préférant l'action à la subtilité. Ils ont souvent de hautes valeurs de Charisme. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine de la Tyrannie (voir le Chapitre 3) aux domaines accordés par Hextor.

Kord (CB) attire les personnages qui attachent une grande importance à la forme physique et à l'athlétisme, ce qui comprend les guerriers comme les barbares. Même les combattants qui ne déclarent aucune allégeance envers un dieu font parfois inconsciemment une courte prière à Kord avant un test de force ou d'endurance. Ces personnages sont mal à l'aise dans les situations où la force est inutile et peuvent se laisser des obligations du savoir-vivre et de l'étiquette. Les disciples de Kord ont souvent une bonne valeur de Constitution en plus d'une excellente valeur de Force.

Saint Cuthbert (LN) est le dieu des partisans de l'autorité de la loi et de l'ordre qui partagent sa détermination à punir les contrevenants. Les paladins, les moines ainsi que les guerriers et rôdeurs loyaux font tous de bons fidèles de St Cuthbert. Ses disciples ont souvent une approche réductrice de la vie et ont tendance à tout voir en noir ou en blanc. Ils ont souvent une valeur de Sagesse élevée.

Divinités tutélaires inhabituelles pour les combattants

Ehlonna (CB) est souvent vénérée par les rôdeurs et les archers, ainsi que par les elfes, les gnomes, les demi-elfes et les halfelins. Certains barbares, particulièrement ceux qui se sentent plus proches de la forêt, choisissent également Ehlonna comme divinité tutélaire. Les fidèles d'Ehlonna sont souvent bons et ont tendance à vouloir protéger la forêt et à avoir de bonnes valeurs de Sagesse. Le MD peut envisager d'ajouter l'archerie à ses attributions pour la rendre plus appropriée à une campagne martiale.

Fharlanghn (N) n'est pas habituellement associé aux combattants, mais ceux qui vendent leurs services de royaume en royaume doivent ne serait-ce que rendre hommage au dieu des routes. Un personnage qui vénère Fharlanghn n'aime probablement pas rester trop longtemps au même endroit, préférant battre le pavé à mener une vie de confort. Un combattant disciple de Fharlanghn doit avoir une bonne valeur de Dextérité. Le MD peut envisager d'ajouter les mercenaires à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale.

Obad-haï (N), comme sa rivale Ehlonna, attire la vénération des rôdeurs, des barbares et en général des personnages tournés vers la nature. Ceux qui révèrent Obad-haï vivent en harmonie avec la nature et ont généralement une bonne valeur de Sagesse, ce qui les rapproche un peu plus de leurs rivaux qu'ils ne veulent bien l'admettre. Certains

des disciples les plus fanatiques du dieu ne se contentent pas de défendre la nature, mais ont choisi de la venger de ceux qui lui font du tort. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine du Destin (voir le Chapitre 3) aux domaines qu'il accorde et la vengeance à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale.

Olidammara (CN) est une divinité correspondant parfaitement aux spadassins et aux autres combattants qui placent l'adresse et la ruse avant la force brute. Ils ont souvent une valeur supérieure à la moyenne en Charisme et en Dextérité, et peuvent avoir des niveaux de barde ou de roublard pour mieux exploiter leurs points forts. Le MD peut envisager d'ajouter le duel à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale.

Pélor (NB), un adversaire inconditionnel du Mal, est vénéré par les personnages bons de toutes classes, depuis les paladins jusqu'aux barbares. De plus, comme tous les combattants ont un besoin fréquent de soins, ils connaissent presque tous au moins une prière de remerciement à adresser à l'Étincelant. Les guerriers dévoués à Pélor sont souvent amicaux et serviables, particulièrement envers ceux qui sont dans le besoin. Ils ont tendance à avoir de bonnes valeurs de Sagesse ou de Charisme. Les attributs de Pélor comprennent la force, et il est donc parfaitement approprié pour une campagne martiale. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine de la Noblesse (voir le Chapitre 3) aux domaines accordés par Pélor.

Divinités tutélaires rares pour les combattants

Boccob (N), en tant que dieu de la connaissance et de la magie, est peut-être la divinité tutélaire la plus saugrenue pour un guerrier, un barbare ou un autre personnage martial dont la principale préoccupation est le combat. Néanmoins, un combattant particulièrement intelligent ou un maître de guerre neutre peut respecter Boccob l'Indifférent. Bien sûr, les guerriers multiclassés dans une classe pratiquant la magie profane ont toutes les raisons de vénérer Boccob. Ses disciples accordent peu d'importance à savoir pour qui (ou pour quoi) ils manient l'épée tant que ce travail leur fournit les moyens de vivre à l'aise. Ils ont souvent une valeur d'Intelligence élevée. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine de l'Organisation (voir le Chapitre 3) aux domaines qu'il accorde et la stratégie à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale.

Nérull (NM) est généralement associé aux assassins et aux nécromanciens, mais il compte également dans ses fidèles des chevaliers noirs et d'autres personnages martiaux

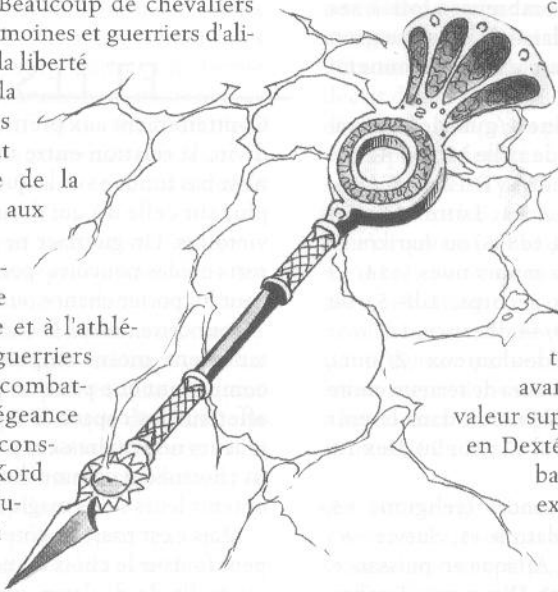


TABLE 4-5 : LE PANTHÉON MARTIAL

Nom	Alignement	Domaines	Arme	Attributs
Altua (f)	Loyal bon	Bien, Guerre, Loi, Noblesse*	Épée longue	Honneur, noblesse
Halmyr (m)	Loyal neutre	Guerre, Loi, Organisation*	Rapière	Stratégie, compétence
Konkresh	Chaotique neutre	Chaos, Destruction, Force	Massue	Force brute
Lyris (f)	Neutre	Chance, Destin*, Guerre	Marteau de guerre	Victoire, destin
Nadirech (m)	Chaotique mauvais	Chance, Chaos, Duperie, Mal	Épée courte	Lâcheté, duperie
Sulerain (f)	Neutre mauvais	Destruction, Mal, Mort	Grande hache	Massacre
Syreth (m)	Neutre bon	Bien, Guérison, Protection	Masse d'arme lourde	Protection, communauté
Typhos (m)	Loyal mauvais	Guerre, Loi, Mal, Tyrannie*	Épée à deux mains	Tyrannie
Valkar (m)	Chaotique bon	Bien, Chaos, Courage*, Force	Hache d'armes	Courage

* Ce nouveau domaine est décrit dans le Chapitre 3 de ce livre.

Dieux des différentes races

Race	Dieux
Humain	Selon la classe et l'alignement
Demi-elfe	Valkar ou selon la classe et l'alignement
Elfe	Valkar ou selon la classe et l'alignement
Gnome	Halmyr, Syreth ou selon la classe et l'alignement
Gobelin	Nadirech ou selon la classe et l'alignement
Halfelin	Syreth, Valkar ou selon la classe et l'alignement
Hobgobelin	Typhos ou selon la classe et l'alignement
Kobold	Nadirech ou selon la classe et l'alignement
Nain	Altua ou selon la classe et l'alignement
Orque et demi-orque	Konkresh ou selon la classe et l'alignement

Dieux des différentes classes

Classe	Dieux (alignement)
Barbare	Valkar (CB), Konkresh (CN) ou Sulerain (NM)
Barde	Altua (LB), Valkar (CB), Lyris (N) ou Nadirech (CM)
Druide	Syreth (NB), Lyris (N), Konkresh (CN) ou Sulerain (NM)
Enchanteur	Valkar (CB) ou Konkresh (CN)
Guerrier	Quelconque
Magicien (quelconque)	Halmyr (LN)
Abjurateur	Syreth (NB)
Devin	Lyris (N)
Enchanteur	Typhos (LM)
Illusionniste	Nadirech (CM)
Nécromancien	Sulerain (NM)
Moine	Altua (LB), Halmyr (LN) ou Typhos (LM)
Paladin	Altua (LB)
Prêtre	Quelconque
Rôdeur	Syreth (NB), Valkar (CB) ou Sulerain (NM)
Roublard	Valkar (CB), Halmyr (LN) ou Nadirech (CM)

maléfiques. La motivation principale des combattants qui vénèrent Nérull est d'apporter une mort sans merci à tous ceux qui vivent. Ils prennent souvent des niveaux de roublard pour augmenter leurs capacités meurtrières et ne cherchent qu'à détruire ou conquérir leurs adversaires. Ils ont une valeur de Sagesse supérieure à la moyenne. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine du Destin (voir le Chapitre 3) aux domaines qu'il accorde et la conquête à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale.

Vecna (NM), comme Boccob, compte plus de pratiquants chez les lanceurs de sorts profanes que chez les combattants. Cependant, les personnages martiaux ayant des secrets à protéger peuvent faire des offrandes à Celui Dont on Chuchote le Nom et certains vont jusqu'à lui confier leur allégeance. Ils ont une valeur d'Intelligence élevée et sont souvent calmes et introvertis, ne confiant à personne leurs pensées et leurs plans. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine de l'Organisation ou de la Tyrannie (ou les deux ; voir le Chapitre 3) aux domaines qu'il accorde et la domination à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale.

Wy-Djaz (LN), une autre divinité chargée de la magie, attire peu de combattants. Les rares à la vénérer sont de stricts instructeurs militaires, appartenant à des organisations disciplinées et hiérarchiques telles que beaucoup d'armées. Ils sont obéissants avec leurs supérieurs et s'attendent à être traités de même par leurs subordonnés. Ils ont souvent des valeurs de Charisme élevées. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine de l'Organisation ou de la Tyrannie (ou les deux ; voir le Chapitre 3) aux domaines qu'elle accorde et la discipline à ses attributions pour la rendre plus appropriée à une campagne martiale.

Divinités tutélaires spécifiques à une race

Corellon Larethian (CB) est la divinité tutélaire de la plupart des guerriers et rôdeurs elfes, mais a peu de fidèles d'autres races. Cependant, dans une campagne où les races sont plus intégrées, Corellon pourrait facilement devenir un choix courant chez les rôdeurs et les guerriers de nombreuses races, particulièrement ceux qui privilégient l'épée et l'arc. Les combattants fidèles à Corellon sont indépendants et ont souvent une valeur de Dextérité élevée. Le MD peut envisager d'ajouter l'archerie et l'escrime à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale où les races sont plus intégrées.

Garl Brilledor (NB) compte peu de combattants purs parmi ses ouailles, car rares sont les gnomes à suivre exclusivement le chemin du combat. Les guerriers et rôdeurs gnomes ont le plus souvent des niveaux de roublard ou de barde et ont tendance à partager l'amour de Garl pour la ruse. Dans une campagne où les races sont plus intégrées, des personnages d'autres races partageant ces sentiments peuvent trouver en Garl une divinité tutélaire acceptable. Les combattants vénérant Garl apprécient une bonne blague et peuvent également être des artisans accomplis, mais ils n'oublient jamais les leçons de vigilance que leur a enseignées leur dieu. Ils ont fréquemment une valeur d'Intelligence élevée. Le MD peut envisager d'ajouter la vigilance à ses attributions pour le rendre plus approprié à une campagne martiale où les races sont plus intégrées.

Gruumsh (CM) compte ses fidèles parmi les orques et les demi-orques, mais tout combattant qui pense que la force fait la loi peut apprécier les enseignements du dieu borgne. Les combattants qui vénèrent Gruumsh n'ont aucune pitié pour les faibles, leur credo étant que si une personne n'est pas assez

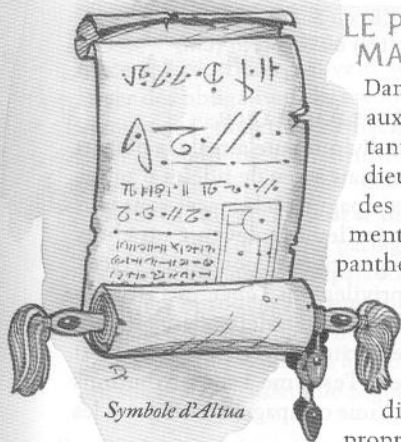
forte pour défendre ses terres et ses biens, c'est qu'elle n'en est pas digne. Ils peuvent avoir de hautes valeurs de Charisme, pour mieux intimider leurs ennemis et commander leurs subalternes. Les attributs de Gruumsh comprennent la guerre, et il est donc parfaitement approprié pour une campagne martiale.

Moradin (LB), comme Gruumsh, est à la fois le dieu de son peuple et celui de la guerre, et il est donc parfaitement à sa place dans une campagne martiale. Dans une campagne où les races sont plus intégrées, beaucoup de personnages d'autres races seraient attirés par le Forgeur d'Âmes. Les combattants qui vénèrent Moradin sont stoïques et tenaces et ils ont souvent une bonne Constitution.

Yondalla (LB) est une déesse protectrice. Dans une campagne où les races sont plus intégrées, n'importe quel personnage responsable de la défense d'une communauté ou d'un groupe similaire d'innocents pourrait choisir Yondalla comme divinité tutélaire. Ses fidèles sont bienveillants à l'encontre de ceux qu'ils protègent, mais intraitables et sans pitié contre leurs ennemis. Les attributs de Yondalla comprennent la protection, et elle est donc parfaitement appropriée pour une campagne martiale. Le MD peut envisager d'ajouter le domaine du Courage (voir le Chapitre 3) aux domaines accordés par Yondalla.

LE PANTHÉON MARTIAL

Dans un monde dédié aux personnages combattants, il est naturel que les dieux qui patronnent les activités des mortels aient eux aussi une mentalité plus guerrière. Le panthéon décrit ci-dessous correspond à ces critères. Le MD peut l'utiliser comme seule mythologie de sa campagne, ou piocher certains de ces dieux pour les ajouter à sa propre cosmogonie, en plus ou en remplacement des divinités déjà chargées de la guerre et du combat. Les informations de base sur ces dieux sont résumées sur la Table 4-5 : le panthéon martial.



Symbole d'Altua

Altua

Altua est la déesse de l'honneur et de la noblesse. Elle est la gardienne des Édits Sacrés de l'Art de la Guerre que suivent toutes les races civilisées lorsque leurs armées livrent bataille. Ses fidèles sont les paladins, les moines et les guerriers bons et un certain nombre d'ordres chevaleresques. Les prêtres d'Altua prient au lever du soleil pour obtenir leurs sorts.

Halmyr

Le dieu de la stratégie et de l'art de la guerre, Halmyr, est patient et raisonnable dans toutes les situations. Il favorise ceux qui font preuve



Symbole d'Halmyr

d'organisation et de clairvoyance dans leurs entreprises. Beaucoup de généraux de chefs de guerre offrent une prière à Halmyr la veille d'une bataille. Les personnages loyaux de toutes classes (particulièrement les guerriers, les moines et les roublards, voire quelques magiciens).

Les prêtres d'Halmyr prient au crépuscule pour obtenir leurs sorts.

Konkresh

Le dieu de la force brute, Konkresh, est le frère d'Halmyr. Ils ont pourtant une personnalité diamétralement opposée : alors qu'Halmyr est patient, Konkresh est brusque ; alors qu'Halmyr privilégie le talent, Konkresh ne croit qu'à la force. Konkresh est un dieu apprécié par les barbares et les druides particulièrement proches de l'aspect sauvage de la nature. Ces prêtres prient au crépuscule.

Lyris

En tant que divinité de la victoire et de la destinée, Lyris a deux aspects. Pour les téméraires, elle symbolise l'inévitabilité de la victoire.

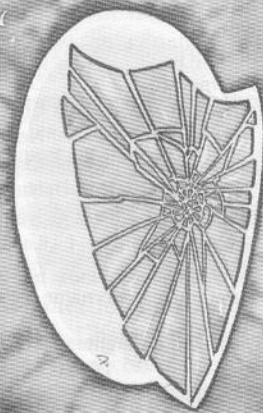
Pour d'autres, elle dirige la grande roue du destin pour s'assurer que chacun reçoive sa juste récompense (ou punition) après la mort. Les prêtres de Lyris prient à midi pour obtenir leurs sorts, au point d'équilibre de la journée.

Nadirech

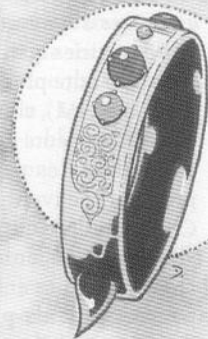
Aussi surnommé le Mal-Aimé, Nadirech est considéré comme étant le dieu de la couardise par certain et celui de la duperie et de la chance par d'autres. Les fidèles de Valkar méprisent ceux de Nadirech pour leur manque de vaillance, tandis que les disciples de Lyris contestent la prétention de Nadirech au titre de divinité de la chance. Les prêtres de Nadirech prient à minuit et souvent en secret.

Sulerain

Divinité de la mort et du carnage, Sulerain est souvent nommée la Dame Morose. Elle n'est adoucie que par la destruction et les trépas. Ses fidèles sont des assassins, des nécromanciens mauvais et toute personne attirée par le pouvoir de la mort. Les prêtres de Sulerain prient au crépuscule, qu'ils appellent l'agonie du soleil.



Symbole de Konkresh



Symbole de Nadirech



Symbole de Lyris

Syreth

Également connue sous le nom de la Gardienne, Syreth protègent ceux qui sont dans le besoin. Ses fidèles sont les guerriers et les rôdeurs bons ainsi que tous ceux qui vouent leur vie à la protection d'autrui. Elle accorde ses sorts au coucher du soleil, afin que ses prêtres soient à mêmes de protéger leur communauté pendant la longue nuit.



Symbole de Sulerain

Typhos

Le dieu de la tyrannie, Typhos, est l'ennemi juré de tous les peuples aimant la liberté. Il est le dieu des conquérants et des despotes qui imposent une domination totale, ainsi que les chevaliers noirs et les guerriers et enchanteurs d'alignement mauvais. Il accorde ses sorts à l'aube.



Symbole de Syreth

Valkar

Le dieu du courage, Valkar, est privilégié par les barbares, les roublards, les bardes et les guerriers bons. Il récompense la bravoure au combat, mais peut être inconstant envers ceux qui fuient plutôt que d'affronter le danger. Les prêtres de Valkar prient à minuit pour obtenir leurs sorts, lorsqu'ils ont le plus besoin de courage.

Symbole de Typhos



Symbole de Valkar

LE COMBATTANT ÉPIQUE

Le *Manuel des Joueurs* fixe le niveau 20 comme limite à la puissance et l'expérience des personnages. Cependant, le *Guide du Maître* donne les règles nécessaires pour aller au-delà de cette limite, vers le niveau 21 et plus. Ces personnages sont qualifiés d'épiques et, bien qu'ils bénéficient de la plupart des avantages liés au niveau, certains prennent une forme nouvelle.

Cette section comprend quelques informations pour les combattants épiques : des conseils pour atteindre ces niveaux, des considérations sur les classes de prestige et de nouveaux dons épiques.

DEVENIR UN COMBATTANT ÉPIQUE

Le passage de héros ordinaire à personnage épicique n'est pas systématique dans toutes les campagnes. Chaque MD a sa propre opinion sur la façon dont les personnages épiques s'intègrent à sa campagne. À condition que le niveau 21 puisse être atteint par les

personnages, les conseils suivants s'adressent aux joueurs dont les personnages combattants s'approchent de la limite et à leur MD.

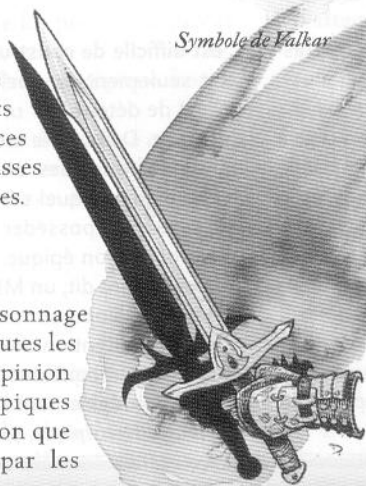
Les grands héros des légendes sont souvent définis autant par leurs ennemis que par leurs propres caractéristiques.

Que serait Hercule sans l'hydre de Lerne ou le lion de Némée ? Ou Beowulf sans Grendel ? Quel meilleur moyen pour décrire un combattant épicique que les adversaires qu'il a vaincus au cours de sa vie ? Pour passer la barrière du niveau 21, un personnage peut avoir à vaincre un monstre renommé, comme un redoutable diantrefosse, un grand dracosire, un titan ou même la légendaire Tarasque. Mais son adversaire peut également être un groupe ou une organisation, comme un culte dédié à Erythnul, une armée de géants du feu prêts à ravager le continent, ou une enclave de flagelleurs mentaux ayant l'intention de renverser la capitale du royaume.

Dans d'autres cas, les combattants épiques sont mieux représentés par leur plus grande réussite, comme l'organisation de l'expédition des Argonautes et la capture de la toison d'or pour Jason, ou la marque dans l'histoire qu'ont laissée les conquêtes

d'Alexandre le Grand. Des victoires appropriées pour un combattant épicique pourraient être de diriger une armée de paladins et d'anges contre les portes de l'enfer, de libérer un royaume (ou un plan entier) d'un règne tyrannique ou de rétablir l'équilibre entre la vie et la mort perturbé par des nécromanciens venus d'une autre réalité.

Une troisième caractéristique possible des combattants légendaires est leur arme. Que ce soit Durandal et Roland, Excalibur et le roi Arthur ou l'épée de Kas, le lieutenant déloyal de Vecna, une grande arme devient inextricablement liée à son porteur. Pour devenir lui aussi un combattant épicique, votre personnage devra trouver une arme légendaire. Cela peut être un artefact, comme la *masse de St Cuthbert* ou l'*épée de Kas*, ou une arme extrêmement puissante sans être un artefact, comme *Porteuse de mort*, une *grande hache de justice +5 vorpale* intelligente. Sur une campagne pauvre en magie, même un objet relativement faible peut faire l'affaire, tant qu'il possède une signification particulière dans ce monde. Dans tous les cas, il faut évidemment que l'objet en question soit d'une nature exceptionnelle, plutôt qu'un objet qu'on trouve par terre ou sur un étalage. Peut-être faut-il construire l'arme soi-même (sans doute avec l'aide de puissants alliés), la récupérer au fin fond d'une tombe depuis longtemps oubliée ou la prendre des mains de son propriétaire actuel.



LES CLASSES DE PRESTIGE DE NIVEAU ÉPIQUE

Le *Guide du Maître* contient les informations pour faire progresser les classes de base au-delà du niveau 20 (voir *Personnages épiques*, page 205 et suivantes). On peut également étendre la progression des classes de prestige possédant au moins 10 niveaux, mais cette progression épique est uniquement accessible aux personnages qui ont déjà atteint le niveau 20 ou plus. Il est impossible de continuer à progresser dans une classe de prestige offrant moins de 10 niveaux, même pour un personnage épique.

Lorsqu'un personnage de niveau épique progresse dans une classe de prestige, il suit normalement les règles énoncées dans le *Guide du Maître*. (La majorité de ces règles est reprise ou récapitulée ci-dessous.) De plus, il faut créer une progression épique pour la classe, de la même façon que le *Guide du Maître* propose une progression épique pour les classes de base du *Manuel des Joueurs*. Mais toutes les aptitudes de classe ne continuent pas à progresser après le niveau 10. Les indications suivantes décrivent comment créer une progression épique pour une classe de prestige. Elles sont suivies d'un exemple de progression, celle du berserker frénétique, une classe de prestige décrite dans la Chapitre 2 de ce livre.

- Les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes liés à la classe n'augmentent plus après le niveau 20. Les personnages épiques reçoivent par contre le bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes indiqué sur la Table 6-18 : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes, page 206 du *Guide du Maître*.
- Les personnages épiques reçoivent le nombre habituel de points de compétence et le dé de vie correspondant à leur progression de classe.
- En règle générale, toute aptitude de classe dont les valeurs dépendent du niveau de classe du personnage (comme le test de savoir du gardien du savoir) continue à progresser



avec les niveaux épiques. Cependant, dans le cas des classes de prestige, les valeurs des DD dépendant du niveau de classe (comme l'attaque mortelle de l'assassin) n'augmentent que de +1 par 2 niveaux supérieurs à 10. Ainsi, un assassin de niveau 24 aurait un DD de 27 + le modificateur d'Intelligence du personnage, c'est-à-dire 10 + ses niveaux de classe jusqu'à 10 + la moitié de ses niveaux de classe au-delà de 10. Sans cet ajustement, le DD de sauvegarde contre les pouvoirs spéciaux des classes de prestige augmenterait bien trop vite par rapport à ceux des classes de base.

- Pour les jeteurs de sorts, le niveau de lanceur de sorts (qui intervient dans les variables des sorts et pour vaincre la résistance à la magie) continue à augmenter après le niveau 10. Par exemple, un magicien 13/gardien du savoir de niveau 13 a un niveau de lanceur de sorts de 23.

Cependant, le quota de sorts quotidien n'augmente plus après le niveau 20.

- Les pouvoirs des familiers, des destriers de paladin, des compagnons animaux et des serviteurs fiélons continuent à augmenter lorsqu'ils dépendent d'une formule utilisant le niveau du maître (comme pour la valeur de la résistance à la magie d'un familier).
- Toutes les aptitudes de classe dont les effets ou le nombre d'utilisations quotidiennes augmentent selon un motif régulier continuent à progresser au même rythme avec les niveaux épiques. Les dons supplémentaires constituent une exception à cette règle. L'acquisition des dons supplémentaires des guerriers et des magiciens se fait sur un rythme différent au-delà du niveau 20 (voir plus ci-dessous).
- En plus des aptitudes de classe acquises lors des vingt premiers niveaux, chaque classe de prestige reçoit un don en bonus tous les 2, 3, 4 ou 5 niveaux au-delà de 10. Cela permet d'équilibrer la progression des différentes classes de prestige après le niveau 10, car toutes n'ont pas d'aptitudes de classe à faire évoluer à haut niveau. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que les personnages obtiennent tous les trois niveaux.
- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classe après le niveau 10. Les aptitudes de classe dont

LES COULISSES DE D&D : LES NIVEAUX ÉPIQUES ET LES CLASSES DE PRESTIGE

Les règles précédentes permettent de construire une progression épique pour les classes de prestige à 10 niveaux (ou plus), mais pas pour celles qui en ont moins. Pourquoi ?

C'est trop facile. Achever la progression d'une classe de prestige à dix niveaux prend du temps et de l'énergie, que le personnage ne peut consacrer à d'autres classes. Par contre, achever la progression d'une classe de prestige à cinq niveaux (par exemple), peut ne représenter qu'une courte interruption de sa classe principale.

Ce n'est pas assez significatif. Un personnage ayant dix niveaux de chevalier noir s'identifie sans aucun doute en tant que chevalier noir, bien qu'ils aient au moins dix niveaux d'autres classes. Mais lorsqu'un personnage n'a que cinq ou trois niveaux dans une classe de prestige, cela ne représente sans doute pas grand chose de son identité.

C'est difficile de construire une progression épique. En disposant seulement de quelques niveaux pour vous guider, il est délicat de déterminer une progression adéquate des aptitudes de classe. De plus, le taux d'amélioration d'un pouvoir spécial rapide sur quelques niveaux devient problématique lorsqu'il est appliqué tel quel sur une infinité de niveaux. Inversement, la classe peut posséder trop peu d'aptitudes pour construire une progression épique.

Tout cela étant dit, un MD peut tout à fait décider de construire une progression pour une classe ayant moins de 10 niveaux. Il devra faire attention aux points évoqués ci-dessus et négocier avec le joueur concerné pour obtenir une progression satisfaisante. (Voir également l'encart *Les coulisses de D&D : concevoir une progression épique*, page 210 du *Guide du Maître*.)

la progression est irrégulière ou s'arrête avant le niveau 10 et celles qui ont une liste finie d'options cessent de s'améliorer une fois que le personnage atteint le niveau 10 dans cette classe de prestige. De même, les aptitudes de classe obtenues à un niveau précis ne s'améliorent pas ensuite.

Exemple de progression épique d'une classe de prestige : le berserker frénétique

Peu de mortels sont capables de surpasser le potentiel de destruction d'un berserker frénétique épique.

Dés de vie : d12.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Frénésie. Le berserker frénétique épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 3 niveaux au-dessus de 9 (soit 6/jour au niveau 11, 7/jour au niveau 13 et ainsi de suite).

Inspiration frénétique. Le berserker frénétique épique obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 2 niveaux au-dessus de 10 (soit 4/jour au niveau 12, 5/jour au niveau 14 et ainsi de suite).

Dons supplémentaires. Le berserker frénétique reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 10 (soit aux niveaux 13, 16, 19 et ainsi de suite).

LES DONS ÉPIQUES

Les dons suivants sont uniquement accessibles aux personnages épiques (c'est-à-dire dont le niveau global est de 21 ou plus). Les dons décrits ici remplacent les versions précédentes des mêmes dons publiés dans d'autres ouvrages.

Arme de prédilection épique [épique]

Le personnage manie particulièrement bien un type d'arme.

Conditions. Arme de prédilection et Arme de prédilection supérieure avec l'arme choisie.

Avantage. Lorsqu'il manie l'arme choisie, le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets d'attaque. Ce bonus se cumule avec les autres bonus à l'attaque, comme Arme de prédilection et Arme de prédilection supérieure.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Attaques instinctives [épique]

La grande perspicacité du personnage lui permet de placer ses coups là où ils feront le plus mal.

Conditions. Expertise du combat, Prouesse épique, bonus de base à l'attaque +15.

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme de corps à corps, le personnage peut choisir d'appliquer son modificateur d'Intelligence aux jets de dégâts (à la place du modificateur de Force).

Cavalier légendaire [épique]

Le personnage peut combattre sans soucis lorsqu'il est monté, même s'il n'a pas de selle.

Conditions. Degré de maîtrise de 24 en Équitation.

Avantage. Le personnage ne subit aucun malus aux tests d'Équitation lorsqu'il monte sans selle. Il n'a pas besoin de réussir de test d'Équitation pour contrôler sa monture en

combat, et de plus, contrôler une monture qui n'est pas habituée au combat ne nécessite aucune action.

Normal. Sans ce don, monter à cru (sans selle) impose un malus de -5 sur les tests d'Équitation et il faut réussir un test d'Équitation pour contrôler sa monture en combat (et cela nécessite une action de mouvement si la monture n'est pas entraînée à combattre).

Combat à deux armes parfait [épique]

Le personnage attaque aussi souvent à l'aide de son arme secondaire que de son arme principale.

Conditions. Dex 25, Combat à deux armes, Maîtrise du combat à deux armes, Science du combat à deux armes.

Avantage. Lorsqu'il effectue une attaque à outrance, le personnage peut porter autant d'attaques avec son arme secondaire qu'avec son arme principale, en utilisant le même bonus de base à l'attaque. (Par exemple, un personnage possédant ce don et un bonus de base à l'attaque de +18/+13/+8/+3 peut faire quatre attaques avec son arme principale et quatre attaques avec son arme secondaire, en utilisant la même séquence de bonus de base à l'attaque.) Le personnage subit tout de même les malus habituels sur le jet d'attaque dus au combat à deux armes.

Normal. Sans ce don, un personnage combattant avec deux armes ne peut porter qu'une attaque supplémentaire lors d'une attaque à outrance (ou deux s'il possède le don Science du combat à deux armes ou trois s'il possède le don Maîtrise du combat à deux armes).

Destruction épique [épique]

Les attaques du personnage contre des objets infligent plus de dégâts.

Conditions. For 25, Attaque en puissance, Prouesse épique, Science de la destruction.

Avantage. Lorsque le personnage attaque un objet, les dégâts supplémentaires dus à la Force sont doublés. Lorsqu'il tente de briser un objet plutôt que de le frapper, il obtient un bonus de +4 sur son test de Force.

Expertise du combat épique [épique]

Le personnage est extraordinairement doué pour se défendre en combat.

Conditions. Int 19, Expertise du combat, bonus de base à l'attaque +21.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à sa classe d'armure et à celle d'une créature adjacente. La valeur choisie ne doit pas être supérieure à 5. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Les effets de ce don remplacent ceux d'Expertise du combat. Il n'est pas possible de les utiliser simultanément pour obtenir deux bonus d'esquive à la CA.

Maniement d'arme disproportionnée [épique]

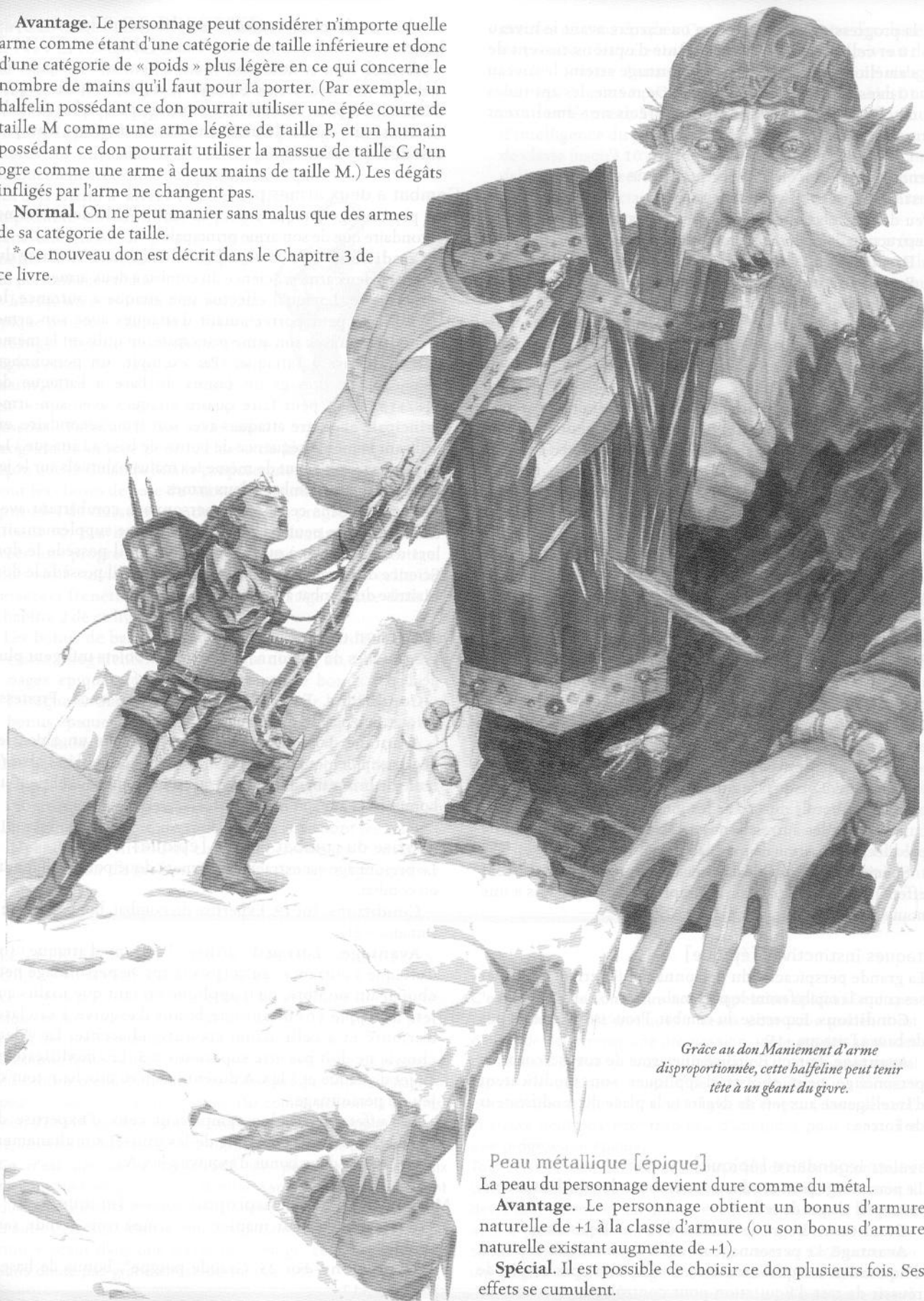
Le personnage peut manier des armes trop grande sans problème.

Conditions. For 25, Grande poigne*, bonus de base à l'attaque +12.

Avantage. Le personnage peut considérer n'importe quelle arme comme étant d'une catégorie de taille inférieure et donc d'une catégorie de « poids » plus légère en ce qui concerne le nombre de mains qu'il faut pour la porter. (Par exemple, un halfelin possédant ce don pourrait utiliser une épée courte de taille M comme une arme légère de taille P, et un humain possédant ce don pourrait utiliser la massue de taille G d'un ogre comme une arme à deux mains de taille M.) Les dégâts infligés par l'arme ne changent pas.

Normal. On ne peut manier sans malus que des armes de sa catégorie de taille.

* Ce nouveau don est décrit dans le Chapitre 3 de ce livre.



Grâce au don Maniement d'arme disproportionnée, cette halfeline peut tenir tête à un géant du givre.

Peau métallique [épique]

La peau du personnage devient dure comme du métal.

Avantage. Le personnage obtient un bonus d'armure naturelle de +1 à la classe d'armure (ou son bonus d'armure naturelle existant augmente de +1).

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Prouesse épique [épique]

L'habileté du personnage au combat est incroyable.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous les jets d'attaque.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Réduction des dégâts [épique]

Les coups portés au personnage sont partiellement inefficaces.

Conditions. Con 21.

Avantage. Le personnage obtient une réduction des dégâts de 3/-. Ce pouvoir ne se cumule pas avec la réduction des dégâts offerte par les objets magiques ou les effets magiques temporaires, mais elle se cumule avec les effets magiques permanents, les aptitudes de classe et avec ce don.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. La valeur de réduction des dégâts augmente de 3 points à chaque fois.

Robustesse épique [épique]

Le personnage est étonnamment résistant.

Avantage. Le total de points du vie du personnage augmente de +30.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Ses effets se cumulent.

Tir à l'arc rapproché [épique]

Le personnage peut tirer à l'arc au corps à corps sans danger.

Conditions. Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tire à l'arc.

Normal. Sans ce don, l'utilisation d'un arc provoque une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires contrôlant l'espace occupé par le personnage.



Dans la plupart des cas, un combattant est défini par l'armement qu'il s'est choisi. Un barbare maniant une grande hache pose un défi bien différent de celui d'un guerrier portant deux épées courtes, d'un rôdeur tirant à l'aide d'un arc long composite ou d'un paladin combattant à l'épée longue protégé par un écu. Même un moine, qui se bat sans arme au sens propre, est une arme vivante en lui-même, ce qui représente des difficultés particulières à surmonter.

Un guerrier débutant se limite généralement à un petit nombre d'armes, car ses ressources sont limitées (que ce soit en dons comme Arme de prédilection ou Maniement d'une arme exotique et en or pour rendre ses armes magiques). Rapidement, il a acquis la réputation de se battre d'une certaine façon, qui reflète certainement son armement. Plus que tout autre personnage, le guerrier a tendance à conserver le même style de combat tout au long de sa carrière. Par exemple, il est rare qu'un guerrier abandonne sa longue habitude du combat à l'épée longue et à l'écu pour empoigner une épée à deux mains, tandis qu'un druide ou un magicien peut changer sa sélection de sort chaque jour. De plus, il est délicat de porter en permanence plusieurs armes ou d'en changer en plein combat. Cela signifie qu'un personnage qui se spécialise dans une arme utile dans un nombre limité de contextes (comme une arme à allonge ou une arme à distance) peut être désavantagé lorsqu'il n'est pas dans une situation où il peut employer correctement son arme (par exemple, dans les couloirs exigus d'un donjon).

Tout cela combiné fait que le choix de son armement est capital pour un guerrier. Au niveau 8, la plupart des personnages orientés vers le combat auront dépensé pour une arme précise au moins deux dons (Arme de prédilection et Science du critique) et parfois plus. La pire chose qui puisse arriver à ce type de guerrier est de se rendre compte que l'arme pour laquelle il a dépensé tant d'efforts n'est finalement pas le bon choix.

Donc, comment s'assurer qu'une arme est adaptée à votre personnage ? Il n'y a pas de réponse parfaite, mais voici quelques conseils pour guider cette décision.

Jouer sur les points forts. Pour un personnage ayant une valeur élevée de Force, les meilleures armes pour infliger des dégâts vraiment importants sont celles qui se manient à deux mains. Cela se répercute sur la classe d'armure (puisque l'on ne peut porter de bouclier) et il faut donc compenser par une bonne valeur de Dextérité (pour gagner en CA) ou de Constitution (pour avoir plus de points de vie). De même, un guerrier ayant une grande force et un arc composite capable d'en tirer parti est bien plus redoutable qu'un arbalétrier.

Cacher les points faibles. Pour un personnage ayant une faible valeur de Force, mais une valeur élevée de Dextérité, les armes légères (ou mieux encore, une rapière) sont plus intéressantes que les armes lourdes, car le don Attaque en finesse permet d'améliorer considérablement son jet d'attaque. Si son modificateur de Dextérité est au moins de 2 points supérieur à celui de Force, Attaque en finesse est un meilleur don qu'Arme de prédilection. Bien sûr, le personnage perd en potentiel de dégâts, mais dans la

plupart des situations, il vaut mieux frapper plus souvent, quitte à infliger moins de dégâts, que de frapper moins souvent pour infliger plus de dégâts.

Un personnage ayant une faible valeur de Dextérité profitera pleinement du bonus à la classe d'armure d'une armure lourde et d'un bouclier, ce qui lui interdit les armes à deux mains et le combat à deux armes. Ce personnage devra s'arranger pour obtenir la plus grosse arme à une main possible, comme une épée bâtarde ou une hache de guerre naine.

Étudier les dons. Beaucoup de dons fonctionnent mieux avec certaines armes. Par exemple, Attaque en puissance est bien plus efficace avec une arme à deux mains qu'avec une arme à une main, alors qu'il est inutile avec une arme légère. Un personnage possédant le don Combat à deux armes gagne à utiliser la même arme légère dans ses deux mains pour réduire les malus qu'il encourt et éviter d'avoir à prendre deux fois les dons spécifiques à une arme. Le don Attaques réflexes est plus intéressant avec une arme à allonge, qui permet de contrôler un espace plus important et donc de placer davantage d'attaques d'opportunité. Le don Attaque éclair est mieux rentabilisé par un personnage maniant une seule grosse arme (comme une épée bâtarde ou une grande hache) plutôt que deux armes légères, car on ne peut porter qu'une attaque lors d'un round où l'on utilise ce don. Arme en main permet de changer rapidement d'arme, ce qui ouvre plus d'options dans chaque combat.

Laisser parler son cœur. Selon certains guerriers, les armes ayant une zone de critique possible étendue (comme l'épée longue, ou plus encore le cimenterre) sont préférables à celles ayant un facteur de critique élevé (comme la hache d'armes ou le pic de guerre lourd) parce qu'elles sont plus « fiables ». D'un autre côté, un coup critique porté à la grande

hache par un barbare en rage peut mettre un terme au combat avant même qu'il ne commence. C'est avant tout une question de style. Préférez-vous avancer sûrement dans vos combats, en infligeant des « coups doubles » régulièrement ? ou êtes-vous plutôt du genre à espérer un coup chanceux plutôt rare ? Les deux choix se valent, alors autant choisir celui qui convient à son tempérament.

ARMES EXOTIQUES

Comme il l'a déjà été dit, le choix de l'armement d'un guerrier révèle en grande partie ses tactiques et son style de combat. Choisir une arme exotique, que ce soit un fouet, un fléau double ou une des armes décrites ci-dessous, permet de se différencier de la masse des porteurs d'épées et de haches. Un guerrier maniant une chaîne cloutée ou un lajatang déclare à ses adversaires « je suis différent de tous les autres guerriers que vous avez pu affronter et rien de ce que vous avez vécu ne vous a préparé à ce que je suis capable de vous infliger. ». C'est parfois un avantage suffisant pour remporter la victoire.

Armes familières

Certaines armes exotiques sont associées à une race, comme la hache de guerre naine. La description de chaque race dans le *Manuel des Joueurs* donne la liste des armes qui lui sont familières, ce qui leur permet de les manier en tant qu'armes de guerre plutôt qu'en tant qu'armes exotiques. Le *Manuel des Joueurs* décrivant un nombre limité d'armes raciales, cela ne donne à aucune race un avantage immérité. Cela peut changer lorsqu'on introduit de nouvelles armes comme celles qui sont présentées dans ce chapitre.

Pour compenser, le MD peut envisager de limiter le nombre d'armes exotiques familières à un personnage donné au nombre de la description de la race dans le *Manuel des*

TABLE 4-6 : NOUVELLES ARMES EXOTIQUES

Armes exotiques	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids ¹	Type
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Carapace à lame gnome	10 po	1d4	1d6	19-20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Frêlélame elfe	50 po	1d4	1d6	18-20/x2	—	500 g	Perforant
Hache-targe naine	20 po	1d4	1d6	x3	—	2 kg	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Finelame elfe	100 po	1d6	1d8	18-20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Fouet barbelé	20 po	1d6	1d8	x2	—	1 kg	Tranchant
Grand pic de guerre	30 po	1d6	1d8	x4	—	6 kg	Perforant
Maillet	15 po	1d8	1d10	x3	—	10 kg	Contondant
Masse de brèche	25 po	1d10	1d12	x2	—	5 kg	Contondant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Agrippeur ⁴	20 po	1d3 ³	1d4 ³	x2	—	4 kg	Contondant
Bardiche ⁴	20 po	1d10	2d6	x3	—	7,5 kg	Perforant ou tranchant ²
Grand épieu ⁴	25 po	1d10	2d6	x3	3 m	4,5 kg	Perforant
Lajatang ⁵	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	3,5 kg	Tranchant
Marteau double ⁵	70 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	9 kg	Contondant
<i>Armes à distance</i>							
Bolas barbelés	10 po	1d3	1d4	x2	3 m	1,5 kg	Perforant
Boomerang	10 po	1d3 ³	1d4 ³	x2	6 m	1 kg	Contondant
Grand arc	150 po	1d8	1d10	x3	36 m	3 kg	Perforant
Grand arc composite	200 po	1d8	1d10	x3	39 m	3 kg	Perforant
Grande sarbacane	15 po	1d2	1d3	x2	3 m	1 kg	Perforant
Dards (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—

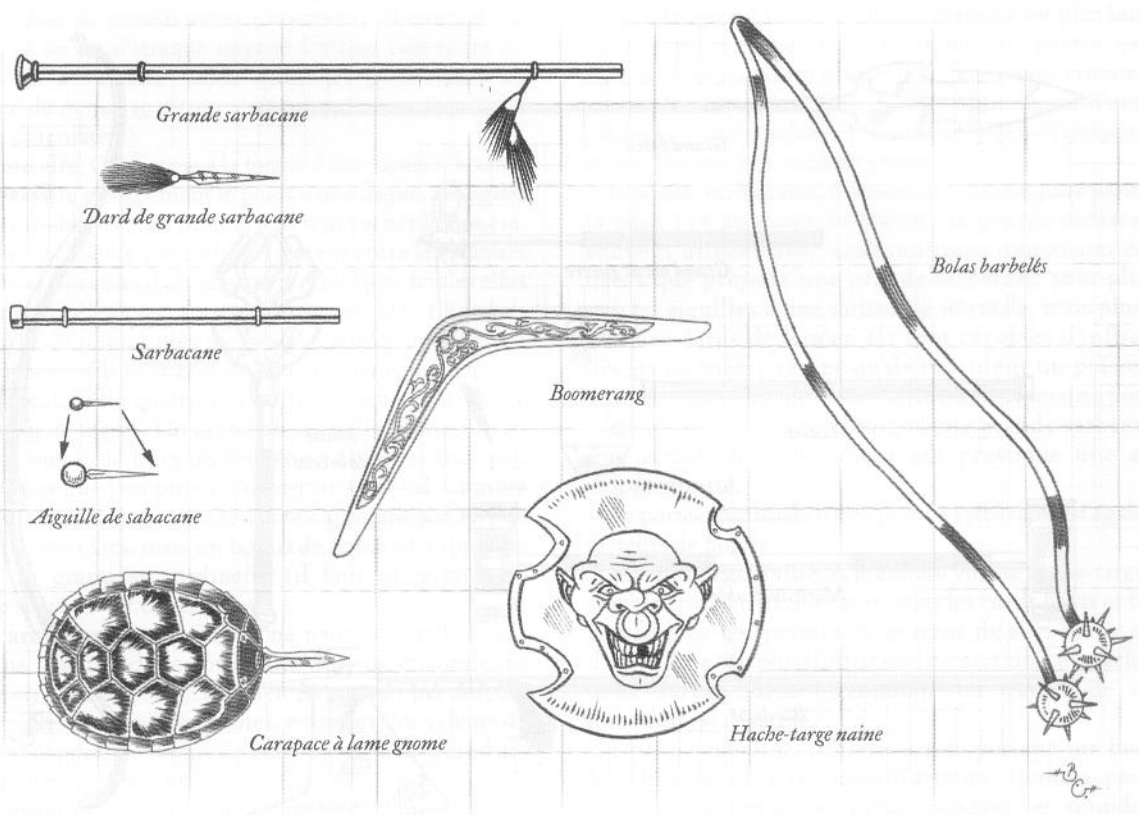
1 Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.

2 L'arme inflige des dégâts soit perforants, soit tranchants, au choix du joueur au moment de l'attaque.

3 L'arme inflige des dégâts non-létaux.

4 Arme à allonge.

5 Arme double



Joueurs (ou le *Manuel des Monstres* pour l'orque). Par exemple, Axel joue un guerrier nain et peut choisir deux armes exotiques familières parmi celles qui sont disponibles : la hache de guerre naine, l'urgrosh nain ou la hache-targe naine (décrite dans ci-dessous), qu'il considèrera comme des armes de guerre, tandis que la troisième (et toute autre arme naine introduite par la suite) restera une arme exotique. De même, un guerrier gnome devra choisir une unique arme familière entre le marteau-piolet gnome ou la carapace à lame gnome (une nouvelle arme). Un guerrier elfe ne pourra obtenir aucune arme exotique en tant qu'arme de guerre, car cette race ne bénéficie d'aucune arme familière selon le *Manuel des Joueurs*. Les personnages qui souhaitent maîtriser d'un coup l'ensemble des armes de leur race peuvent prendre le don Science des armes familières présenté dans le Chapitre 3 de ce livre.

Si cette option est retenue, un personnage doit choisir quelles sont ses armes familières dès qu'il acquiert la formation au maniement de toutes les armes de guerre (c'est-à-dire au niveau 1 pour les barbares, les guerriers, les paladins et les rôdeurs, ou dès qu'il prend un niveau d'une de ces classes ou d'une classe de prestige formée au maniement de toutes les armes de guerres). Une fois que cette décision est prise, elle ne peut être modifiée. Cependant, le MD peut permettre aux personnages de changer leur sélection lorsque de nouvelles armes raciales sont introduites dans la campagne.

Même lorsqu'un personnage considère une arme exotique comme une arme de guerre grâce à sa familiarité raciale, elle compte tout de même comme une arme exotique pour ce qui

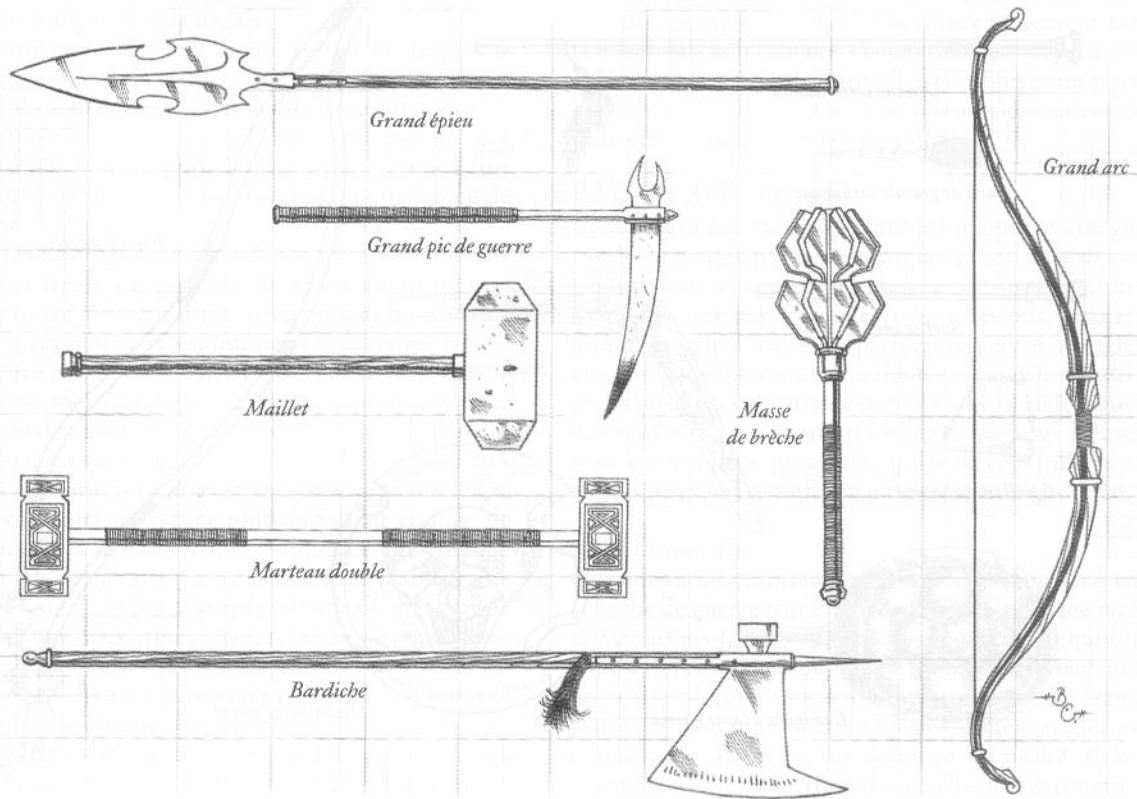
est de remplir les conditions des dons, des classes de prestige et d'autres avantages qui peuvent n'être accessibles qu'aux personnages formés au maniement d'une arme exotique.

DESCRIPTION DES ARMES EXOTIQUES

Les armes de la Table 4-6, et les manœuvres spéciales qu'elles permettent, sont décrites ci-dessous.

Agrippeur. Les gardes du guet ou d'autres personnes qui souhaitent capturer leurs adversaires utilisent parfois un agrippeur. Lorsque l'utilisateur d'un agrippeur réussit une attaque contre un adversaire de sa taille ou d'une catégorie de taille de moins que lui, il peut immédiatement tenter d'engager une lutte (par une action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. L'éventuel bonus d'altération de l'arme s'applique aux jets de lutte de son porteur, de même que tous les bonus aux jets d'attaque dont il peut bénéficier avec cette arme (comme celui du don Arme de prédilection par exemple). Lors d'une lutte menée par l'intermédiaire d'un agrippeur, son utilisateur est considéré comme étant agrippé lui-même, mais à moins que sa victime dispose d'allonge, celle-ci ne peut tenter de l'attaquer, de le blesser ou de l'immobiliser. Il peut « échapper » à la lutte simplement en relâchant les pinces de son arme (par une action simple).

En plus des actions habituellement ouvertes au cours d'une lutte, l'utilisateur d'un agrippeur peut tenter de faire tomber son adversaire à terre (l'équivalent d'un croc-en-jambe, bien qu'aucun jet d'attaque ne soit nécessaire). L'agrippeur est une arme à allonge et ne peut pas être utilisé contre des adversaires adjacents.



Bardiche. La bardiche est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent. On utilise normalement la lame de la bardiche, mais elle dispose également d'une pointe qui est utile contre les charges. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la bardiche inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Bolas barbelés. Cette arme est semblable à des bolas ordinaires, à la différence que les boules lestées sont garnies de pointes acérées et infligent donc des dégâts létaux (plutôt que non-létaux). Puisque les bolas barbelés peuvent s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de les utiliser pour faire un croc-en-jambe à distance. Même si le personnage échoue dans sa tentative, le croc-en-jambe ne peut se retourner contre lui.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les bolas ordinaires et les bolas barbelés sont considérés comme étant la même arme. Par exemple, les avantages du don Arme de prédilection (bolas) s'appliquent également aux bolas barbelés.

Boomerang. Un boomerang est un bâton de lancer incurvé qui peut revenir vers son lanceur s'il rate sa cible. Pour rattraper un boomerang lors de son retour, le lanceur doit effectuer un jet d'attaque (comme s'il le lançait) contre une CA de 10. En cas d'échec, le boomerang atterrit sur une case adjacente au lanceur (déterminée aléatoirement) si celui-ci est formé au maniement de cette arme, et 1d4 cases plus loin (dans une direction aléatoire) s'il ne l'est pas.

Carapace à lame gnome. Cet étrange instrument d'origine gnome est conçu pour être utilisé dans la main non directrice. Il est particulièrement utile dans les tunnels exigus et les terriers où porter des coups avec élan est difficile ou impossible. Ressemblant à une carapace de tortue, il est attaché au poignet de l'utilisateur, de façon à ce que la lame jaillisse entre ses doigts.

Une carapace à lame confère à son porteur un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure. Comme pour tout bouclier, ce bonus est perdu pendant les rounds où le personnage utilise sa carapace à lame pour attaquer.

La carapace à lame impose également un malus d'armure de -1 aux tests et un risque d'échec des sorts profanes de 5%. Comme un bouclier à pointes, une carapace à lame peut devenir une arme magique, un bouclier magique ou les deux, mais les coûts doivent être payés séparément.

Dard à sarbacane. Un dard à sarbacane ressemble à une flèche plus légère et plus petite. Le modificateur de Force ne s'applique pas aux jets de dégâts d'un dard à sarbacane. Il est impossible de s'en servir en tant qu'arme de corps à corps. Ils sont vendus par dix dans une sacoche en cuir. Un dard est détruit s'il frappe sa cible et a 50% de chances de pouvoir être récupéré s'il la rate.

Finelame elfe. Cette arme a la forme d'une rapière et la taille d'une épée longue, mais elle est beaucoup plus légère. Les agiles guerriers et roubards elfes l'apprécient tout particulièrement. Sa lame fine et flexible s'introduit aisément entre les plaques des armures ou les côtes d'un adversaire.

Le don Attaque en finesse permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une finelame, bien que ce ne soit pas une arme légère.

Fouet barbelé. Ce fouet à plusieurs queues barbelées est souvent enduit de poison avant un combat. Il confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer un adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Frêlame elfe. Cette arme a la forme d'une rapière, la taille d'une épée courte et seulement le poids d'une dague. Les agiles guerriers et roublards elfes l'apprécient tout particulièrement. Sa lame fine et flexible s'introduit aisément entre les plaques des armures ou les côtes d'un adversaire. Quelques nobles elfes portent une frêlame, souvent décorée de filigranes complexes et de minuscules pierres précieuses, en signe de leur statut, même s'ils ne sont pas formés à son maniement.

Grand arc. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un grand arc de taille M mesure au moins 1,80 mètre de long un fois encordé. Il est trop peu maniable pour que l'on puisse s'en servir à cheval. Comme pour les autres arcs, un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des grands arcs, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un grand arc ordinaire (il faut un grand arc composite spécial, voir ci-dessous).

Grand arc composite. Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un grand arc composite est trop encombrant pour être utilisé par un cavalier. Ils suivent par ailleurs toutes les règles des arcs composites, y compris les valeurs de Force. Chaque point de bonus de Force ajouté à un grand arc composite augmente son prix de +200 po.

Grand épieu. Cet épieu doté d'une large lame plate est trop lourd pour être utilisé sans un entraînement particulier.

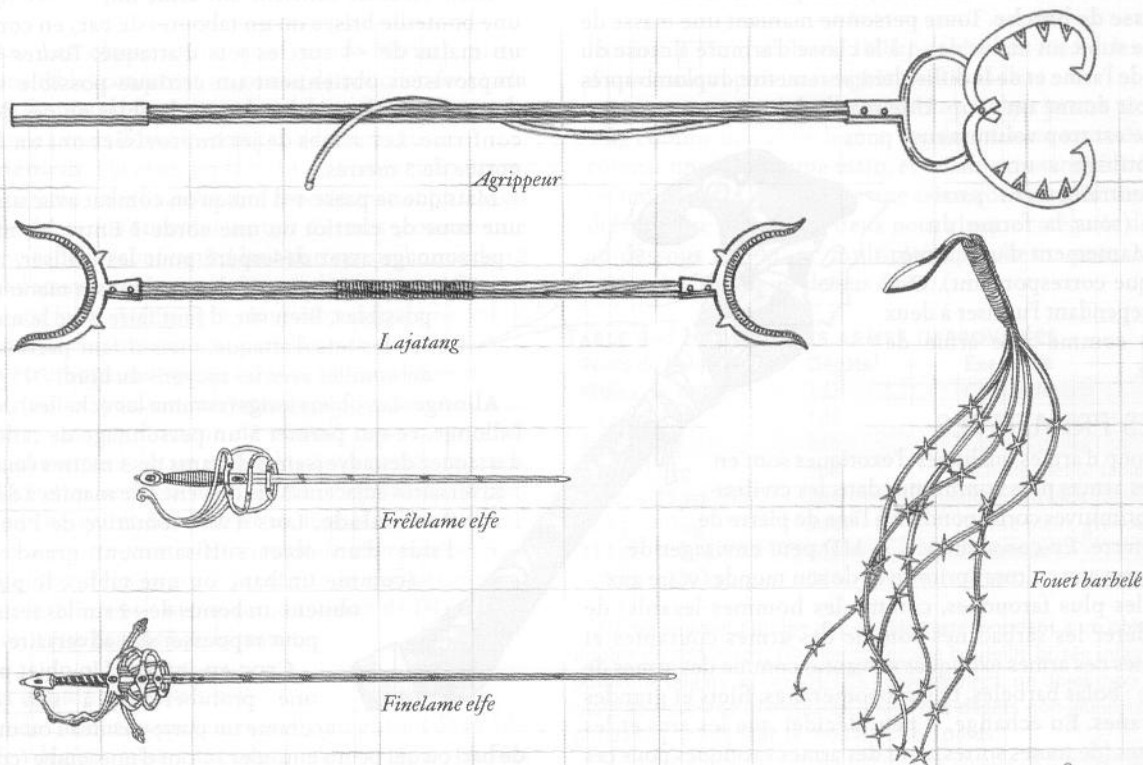
Grand pic de guerre. Un grand pic de guerre ressemble à un pic de guerre lourd, mais son manche est plus long et sa lame plus massive. Un grand pic de guerre est trop volumineux pour être utilisé à une main sans entraînement particulier (sous la forme du don Maniement d'une arme exotique correspondant). On peut cependant l'utiliser à deux mains comme une arme de guerre.

Grande sarbacane. Comme sa cousine plus petite (voir la page 144 du *Guide du Maître*), la grande sarbacane est souvent utilisée avec des munitions empoisonnées. Les dards que projette une grande sarbacane sont plus gros que les aiguilles d'une sarbacane normale, mais plus petits que des dards de lancer. Ils sont capables d'infliger des dégâts en même temps qu'ils inoculent un poison. Une grande sarbacane doit être tenue à deux mains pour être utilisée ou rechargée. Charger une grande sarbacane est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

La portée maximale d'une grande sarbacane est égale à cinq facteurs de portée.

Hache-targe naine. À première vue, la hache-targe naine semble être une simple targe, mais les bords hauts et bas sont aiguisés, ce qui permet au porteur de s'en servir comme d'une hache. En plus d'offrir une protection, ce bouclier peut donc servir d'arme secondaire ou d'arme de secours lorsqu'on est désarmé.

Une hache-targe confère à son porteur un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure. Comme pour tout bouclier, ce bonus est perdu pendant les rounds où le personnage utilise sa hache-targe pour attaquer.



La hache-targe impose également un malus d'armure de -1 aux tests et un risque d'échec des sorts profanes de 5%. Comme un bouclier à pointes, une hache-targe peut devenir une arme magique, un bouclier magique, ou les deux, mais les coûts doivent être payés séparément.

Lajatang. Le lajatang est un bâton orné d'une lame en forme de croissant aux deux extrémités. C'est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, page 154). Une créature maniant un lajatang à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Un moine qui est formé au maniement du lajatang peut la considérer comme une arme de moine (voir la description du moine, page 44 du *Manuel des joueurs*). Chaque tête compte comme une arme distincte pour le déluge de coups, à la façon du bâton.

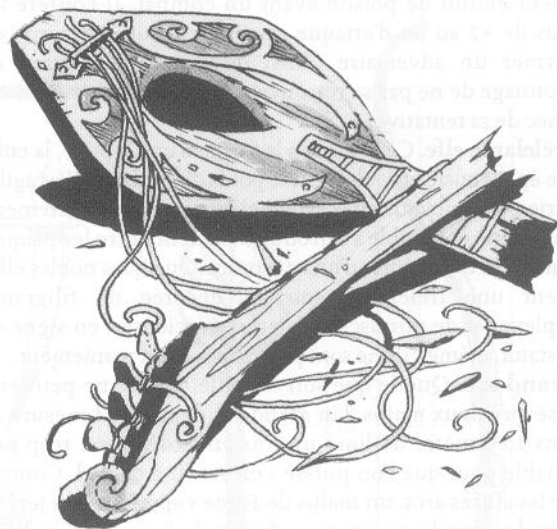
Maillet. Un maillet est trop volumineux pour être utilisé à une main sans entraînement particulier (sous la forme du don *Maniement d'une arme exotique* correspondant). On peut cependant l'utiliser à deux mains comme une arme de guerre.

Marteau double. Le marteau double est, comme son nom le laisse supposer, une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, page 154). Une créature maniant un marteau double à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Masse de brèche. Toute personne maniant une masse de brèche subit un malus de -1 à la classe d'armure à cause du poids de l'arme et de la difficulté à se remettre d'aplomb après en avoir donné un coup. Une masse de brèche est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier (sous la forme du don *Maniement d'une arme exotique* correspondant). On peut cependant l'utiliser à deux mains comme une arme de guerre.

ARMES PRIMITIVES

Beaucoup d'armes qualifiées d'exotiques sont en fait des armes plus communes dans les civilisations primitives correspondant à l'âge de pierre de notre terre. En conséquence, le MD peut envisager de permettre aux cultures primitives de son monde (voire aux races les plus farouches, comme les hommes lézards) de considérer les sarbacanes comme des armes courantes et certaines des armes exotiques suivantes comme des armes de guerre : bolas barbelés, bolas, boomerangs, filets et grandes sarbacanes. En échange, il peut décider que les arcs et les arbalètes (de toutes sortes) sont des armes exotiques pour ces peuples. Lorsqu'un joueur choisit de jouer un personnage d'une culture primitive, c'est à lui de trouver un compromis acceptable avec son MD.



ARMES IMPROVISÉES

Les règles concernant les armes improvisées se trouvent page 113 du *Manuel des Joueurs*. Elles permettent de trouver une utilité en combat à des objets qui ne sont pas conçus comme des armes. Leur simple mention fait aussitôt penser aux traditionnelles bagarres de tavernes, mais on peut être obligé d'y recourir à d'autres moments, lorsqu'un personnage ne peut pas ou ne veut pas employer une arme. Il faut alors savoir comment se comporte l'objet dans une bataille.

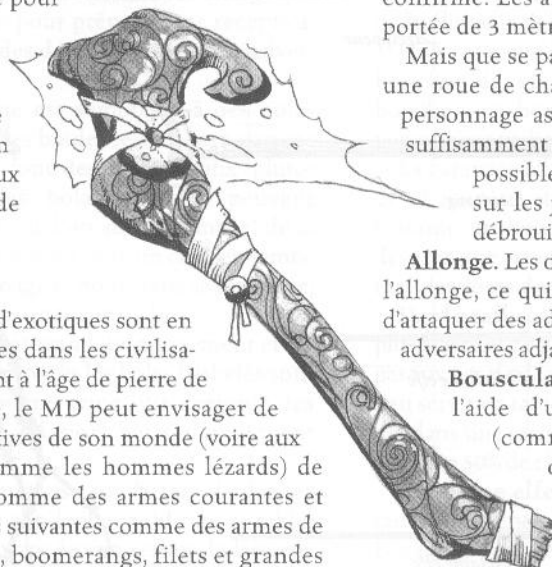
Toute créature utilisant une arme improvisée (que ce soit une bouteille brisée ou un tabouret de bar) en combat subit un malus de -4 sur les jets d'attaque. Toutes les armes improvisées obtiennent un critique possible sur un 20 naturel et infligent des dégâts doublés en cas de critique confirmé. Les armes de jet improvisées ont un facteur de portée de 3 mètres.

Mais que se passe-t-il lorsqu'on combat avec une échelle, une roue de chariot ou une corde ? Entre les mains d'un personnage assez désespéré pour les utiliser, mais aussi suffisamment imaginaire, de nombreuses manœuvres sont possibles. Bien sûr, il faut faire avec le malus de -4 sur les jets d'attaque, mais il faut parfois savoir se débrouiller avec les moyens du bord.

Allonge. Les objets longs (comme les échelles) donnent de l'allonge, ce qui permet à un personnage de taille M ou P d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres (mais pas des adversaires adjacents). Ils doivent être maniés à deux mains.

Bousculade. Lors d'une tentative de bousculade à l'aide d'un objet suffisamment grand et solide (comme un banc ou une table), le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de Force pour repousser son adversaire.

Croc-en-jambe. Un objet présentant une protubérance à son extrémité (comme un porte-manteau ou un tabouret de bar) ou qui peut s'enrouler autour d'une jambe (comme une chaîne) peut être utilisé pour effectuer des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher l'objet pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.





Pour être le dernier debout après la bataille, trois impératifs : l'entraînement, l'entraînement et l'entraînement.

Défense. Les objets ayant une grande surface plane (comme une table) confèrent un bonus de bouclier de +2 à la CA (ou un bonus de bouclier de +4 lors d'une action de défense totale), mais il faut les manier à deux mains.

Désarmement. Un objet présentant de nombreuses protubérances (comme une chaise ou une roue de chariot brisée) ou pouvant facilement s'enrouler autour d'armes (comme une cape ou une échelle) confèrent à leur porteur un bonus de +2 sur les jets d'attaque opposés joués pour désarmer l'adversaire (ainsi que sur le jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Enchevêtrement. Les grands objets souples (comme les tapis et les rideaux) peuvent être utilisés pour enchevêtrer une créature avec un jet d'attaque de contact à distance. Une créature enchevêtrée subit un malus de -2 sur les jets d'attaque, de -4 en Dextérité, se déplace à la moitié de sa vitesse, ne peut ni courir, ni charger et doit réussir un test de Concentration pour lancer des sorts (voir la description de cette compétence page 70 du *Manuel des Joueurs*). Tenter de s'échapper est une action simple qui réussit sur un test d'Évasion de DD 10. Ces objets doivent être maniés à deux mains.

Dégâts des armes improvisées

La plupart des armes improvisées infligent entre 1d3 et 1d6 points de dégâts (souvent contondants, mais parfois tranchants ou perforants). La Table 4-7 donne une indication des dégâts infligés par une arme improvisée en fonction de

leur poids. Par tranche de 100 kg au-delà de 200 kg, les dégâts d'une arme improvisée augmentent de 1d6.

Un personnage de taille M manie un objet pesant moins de 1 kg comme une arme légère, un objet faisant entre 2 et 5 kg comme une arme à une main, et un objet pesant plus de 5 kg (et moins de 25 kg) comme une arme à deux mains. Ces poids doivent être divisés par deux pour chaque catégorie de taille au-dessous de M et multipliés par deux pour chaque catégorie de taille au-dessus de M.

TABLE 4-7 : DÉGÂTS DES ARMES IMPROVISÉES

Poids de l'objet	Dégâts ¹	Exemples
Moins de 1 kg ²	1d3	Chope, torche
1 kg – 2 kg	1d4	Lanterne, menottes
3 kg – 5 kg	1d6	Chaise, pelle
6 kg – 12 kg	1d8	Échelle, petite table
13 kg – 25 kg	2d6	Tonneau vide
26 kg – 50 kg	3d6	Coffre plein, grande table
51 kg – 100 kg	4d6	Charrette
101 kg – 200 kg	5d6	Chariot

1 Un objet pointu inflige des dégâts correspondant à un objet du double de son poids. (Par exemple, une bouteille brisée inflige 1d4 points de dégâts au lieu de 1d3.) Inversement, un objet mou ou malléable comme une gourde inflige des dégâts non-létaux correspondant à un objet de la moitié de son poids.

2 Si l'objet n'a pas un poids nul ou négligeable, il n'inflige pas de dégâts lorsqu'on l'utilise comme arme.

PROUVEZ VOTRE VALEUR AU COMBAT

Les héros des grandes épopées se couvrent de gloire et d'or à l'issue de batailles acharnées. Grâce à leur maîtrise exceptionnelle de l'acier, à leurs sorts, à leur fureur ou à leur ruse, ils sortent vainqueurs des pires situations.

Ce supplément au jeu DUNGEONS & DRAGONS permet de faire d'un personnage de n'importe quelle classe une force sur laquelle compter en pleine bataille. Le Codex martial contient de nouvelles classes de personnages, des classes de prestiges, des dons, des sorts et des objets magiques, ainsi que des conseils pour diriger une campagne centrée sur les combattants.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

Prix : 37 €

ISBN : 2-84785-039-2

Référence : DFR76640000

Spell
Books



d20
system

