

DUNGEONS DRAGONS[®] Supplément

LES MAÎTRES DE LA NATURE

Le guide pour les barbares, les druides et les rôdeurs



David Eckelberry et Mike Selinker

LES MAÎTRES DE LA NATURE

Le guide pour les barbares, les druides et les rôdeurs

Crédits

Conception : **DAVID ECKELBERRY AND MIKE SELINKER**
Développements et conception additionnels : **WOLFGANG BAUR, MICHAEL DONAIS, RICH REDMAN, JENNIFER CLARKE WILKES, TEEUWYNN WOODRUFF**
Éditeurs : **PENNY WILLIAMS**
Directeur de la création : **ED STARK**
Directrice artistique : **DAWN MURIN**
Illustration de la couverture : **JEFF EASLEY**
Illustrations intérieures : **DENNIS CRAMER, DAVID DAY, WAYNE REYNOLDS**
Typographe : **ANGELIKA LOKOTZ**
Conception graphique : **CYNTHIA FLIEGE**
Responsable commercial : **ANTHONY VALTERRA**
Responsables du projet : **JUSTIN ZIRAN, MARTIN DURHAM**
Suivi de production : **CHAS DELONG**
Traduction : **SABINE ABBONATO, OLIVIER FANTON, AUDREY LEPRINCE ET JÉRÔME VESSIERE**
Corrections et unification : **ANNE-GAËLLE ARGY, CAPITAINE CROC DOBBEY, MICHAËL « STARSKY » CROITORIU ET JÉRÔME « HUTCH » VESSIERE**
Maquette : **BOULY LES BONS TUYAUX**
Titre original : *Masters of the Wild*

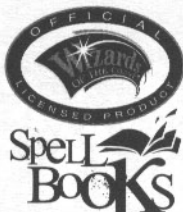
Testeurs : Rich Baker, Tim Beach, Andy Collins, Michael Donais, Dale Donovan, Jeff Grubb, Robert Gutschera, Gwendolyn FM Kestrel, Jessica Lawson, Duane Maxwell, Angel McCoy, David Noonan, Jonathan Tweet, JD Wiker, Jennifer Clarke Wilkes, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff, Warren Wyman, Justin Ziran

Basé sur les règles originales de *Dungeons & Dragons*®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu *Dungeons & Dragons*®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Sources : une partie des textes inclus dans cet ouvrage apparut originellement dans *Les Royaumes Oubliés, Magie de Faerûn, Les Gardiens de la Foi, De Chair et d'Acier et D'Ombre et de Lumière*.

Ce produit Wizards of the Coast ne contient aucun texte de type « Open Game Content ». Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur l'Open Gaming et la licence du d20 System, consultez-le site internet www.wizards.com/d20.

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



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2033
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, Inc. est une filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux Etats-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd.

Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Editions et Tilsit Editions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France.

Venez nous rendre visite sur Internet à www.asmodee.com



TABLE DES MATIÈRES

Introduction 4

- Ce qu'est ce guide et ce qu'il n'est pas 4
- Comment utiliser ce guide ? 4

Chapitre 1 : connaissance de la nature 5

- Les perspectives du barbare 5
 - Les races 5
 - Le barbare et les autres classes 6
 - Encadré : niveau équivalent 6
 - Utiliser sa rage au bon moment 7
- Les perspectives du druide 8
 - Encadré : sur l'origine des *things* 8
 - Les races 8
 - Le druide et les autres classes 9
 - Mise à jour des règles : utilisation de *forme animale* 10
- Les perspectives du rôdeur 12
 - Les races 13
 - Le rôdeur et les autres classes 14
 - Variante : le rôdeur urbain 15
 - Choisir un ennemi juré 16
 - Variante aux règles de l'ennemi juré 18
 - Encadré : règles d'intimidation optionnelles 18

Chapitre 2 : compétences et dons . . 18

- Nouvelles utilisations de compétences 18
 - Discrétion 18
 - Dressage 19
 - Sens de la nature 20
- Dons 20
 - Équivalence de dons 20
 - Dons de forme animale 20
 - Nouveaux dons 20
 - Agilité du singe 20
 - Attaque en vol 20
 - Attaques multiples 21
 - Capture 21
 - Commandement des animaux 22
 - Commandement des plantes 22
 - Communication sous *forme animale* 22
 - Création d'infusion 22
 - Critique ennemi 22
 - Ennemi juré supplémentaire 22
 - Forme animale* accélérée 22
 - Forme animale* proportionnelle 23
 - Formes animales* supplémentaires 23
 - Frappe surnaturelle 23
 - Grande vitalité 23
 - Guérison rapide 23
 - Incantation animale 23
 - Longue rage 23
 - Lutteur habile 23
 - Maîtrise du combat à deux armes 24
 - Maîtrise du critique 24
 - Multidextrie 24
 - Obstination 24
 - Odorat 24
 - Parade « main gauche » 24
 - Rage destructrice 24

- Rage instantanée 24
- Rage intimidante 24
- Rages supplémentaires 24
- Répulsion des animaux 25
- Répulsion des plantes 25
- Résistance à une énergie destructive 25
- Résistance au poison 25
- Résistance aux maladies 25
- Robustesse des dragons 25
- Robustesse des géants 25
- Robustesse des nains 25
- Science de la filature 25
- Science de la nage 25
- Science du vol 25
- Virage sur l'aile 25
- Vision aveugle 25

Chapitre 3 : les outils du métier . . . 26

- Armes exotiques 26
 - Description des armes 26
- Nouveaux objets magiques 27
- Les infusions 31
 - Encadré : les druides alchimistes 31
 - Qu'est-ce qu'une infusion ? 31
 - Création des infusions 31
 - Option : faire le travail soi-même 32

Chapitre 4 : les animaux 34

- Les animaux compagnons 34
 - Encadré : lectures préalables 34
 - Chercher un animal 34
 - Le lien 35
 - Humeur et attitude des animaux 35
 - Limitations et problèmes 35
 - Encadré : le meilleur compagnon du personnage 35
 - Nourriture et soins 36
 - Encadré : élever son compagnon 36
 - Dépasser les limites 36
 - Abandonner son compagnon 37
 - Améliorer son compagnon 37
- Animaux sanguinaires 37
 - Cheval sanguinaire 38
 - Crapaud sanguinaire 38
 - Élan sanguinaire 39
 - Éléphant sanguinaire 39
 - Faucon sanguinaire 39
 - Serpent sanguinaire 39
- Animaux légendaires 40
 - Aigle légendaire 41
 - Cheval légendaire 41
 - Gorille légendaire 41
 - Loup légendaire 42
 - Ours légendaire 42
 - Requin légendaire 42
 - Serpent légendaire 43
 - Tigre légendaire 43

Chapitre 5 : classes de prestige . . 43

- Encadré : classes de prestige spéciales 43
 - Archer sylvain 43
 - Berserker frénétique 44
 - Cavalier des vents 46

Qu'est ce qu'une monture ?	48
Encadré : autres dons de monture.	48
Change-forme	49
Chasseur d'ennemis	50
Dompteur de monstres	51
Fléau des infidèles.	53
Géomancien	55
Changement	56
Investigateur	57
Encadré : la règle de la preuve.	58
Limier	59
Organisation : les limiers.	61
Maître d'armes exotiques	61
Maître des vases	63
Mauvais œil.	65
Œil de Gruumsh	66
Organisation : les yeux de Gruumsh	68
Renonciateur	68
Roi/reine de la nature	70
Caractéristiques relatives au milieu naturel.	71
Saccageur	71
Seigneur des animaux	73
Totems.	76
Seigneur verdoyant	76
Organisation druidique : l'Ordre du Bosquet Verdoyant	78
Tempête.	78

Chapitre 6 : sorts 80

Nouveaux sorts de druide	80
Nouveaux sorts d'ensorceleur/magicien	81

Nouveaux sorts de prêtre	81
Nouveaux sorts de rôdeur	81
Encadré : nouveaux sorts destinés aux adeptes.	81
Nouveaux sorts	81

TABLES

Table 2-1 : dons	21
Table 3-1 : nouvelles armes exotiques.	26
Table 3-2 : nouveaux objets magiques	28
Table 3-3 : prix de base et coût de création des infusions	32
Table 3-4 : infusions taillées sur mesure	33
Table 5-1 : archer sylvain	43
Table 5-2 : berserker frénétique	45
Table 5-3 : cavalier des vents	46
Table 5-4 : monture du cavalier des vents.	47
Table 5-5 : DD du jet de Dressage de l'entraînement des montures	48
Table 5-6 : change-forme	49
Table 5-7 : chasseur d'ennemis	51
Table 5-8 : dompteur de monstres	52
Table 5-9 : fléau des infidèles.	53
Table 5-10 : géomancien	55
Table 5-11 : investigateur	58
Table 5-12 : limier	60
Table 5-13 : maître d'armes exotiques.	62
Table 5-14 : maître des vases.	64
Table 5-15 : mauvais œil	66
Table 5-16 : œil de Gruumsh	67
Table 5-17 : renonciateur.	69
Table 5-18 : roi/reine de la nature.	71
Table 5-19 : saccageur.	72
Table 5-20 : seigneur des animaux	74
Table 5-21 : seigneur verdoyants.	77
Table 5-22 : tempête	79



INTRODUCTION

“Écoute la nature.”

– Vadiana

Malgré sa magie, ses terrifiants dragons et ses puissants magiciens, le monde de DUNGEONS & DRAGONS® est bien naturel. La faune, la flore et les schémas climatiques forment la base de son écologie, et les forces de la nature ne sont jamais en doute. Les personnages qui étirent à bras-le-corps ce monde sauvage sont parfaitement équipés pour affronter ses réalités pratiques. Ils ne s'intéressent pas aux expériences extraplanaires, au culte de lointaines divinités immortelles ou à la très abstraite éthique. Ils ne fuient pas le monde de la nature pour s'enfermer dans des monastères et des villes. Les druides, rôdeurs et barbares font partie d'un monde inconnu des autres personnages. Le barbare remplit son existence grâce au goût de la vie et il possède une force indomptable. Le rôdeur mélange ses connaissances de la nature à une sorte de grâce mystique. Le druide accueille à bras ouverts toutes les merveilles de la terre, de la mer et du ciel.

Malgré leurs pouvoirs, ces “maîtres de la nature” sont des gens humbles avant tout. Comme ils s'adaptent au monde et cherchent à le protéger, les imbéciles les prennent souvent pour de petits seigneurs qui imposent leur volonté à la terre. Bien que les barbares, les druides et les rôdeurs aient une approche de la vie différente de celle des communautés qui se regroupent dans des villes fortifiées, ces personnages n'en restent pas moins de formidables adversaires.



Cet ouvrage étudie les maîtres de la nature dans leurs moindres détails et propose de nouveaux outils de jeu visant à exploiter leur plein potentiel aventureux.

CE QU'EST CE GUIDE ET CE QU'IL N'EST PAS

Les informations présentées dans cet ouvrage s'appliquent à la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Vous y découvrirez de nouveaux dons, sorts et classes de prestige, ainsi que des conseils utiles visant à tirer le meilleur parti de votre barbare, de votre druide ou de votre rôdeur.

Sauf mention contraire, rien de ce qui suit ne remplace les règles ou les informations livrées dans le *Manuel des Joueurs*. Ce guide est conçu pour s'intégrer au système de règles présenté dans le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*.

Cet ouvrage offre des options, et non des restrictions, pour jouer à D&D®. Les joueurs doivent cependant obtenir l'aval de leur maître du donjon (MD) avant d'en incorporer des éléments à leur personnage. De son côté, le MD peut également exploiter les nouveaux dons, sorts et classes de prestige présentés dans ces lignes pour concevoir leurs personnages non joueurs (PNJ). Utilisez ce qui vous plaît, et modifiez ou ne tenez pas compte du reste. En avant et amusez-vous !

COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

L'objectif principal de ce guide est de vous aider à personnaliser votre barbare, druide ou rôdeur. Grâce aux informations qui y sont présentées, vous affinerez votre personnage et élargirez son champ de possibilités.

Le chapitre 1 traite des avantages à jouer un barbare, un druide ou un rôdeur. Vous y trouverez des conseils sur la façon de tirer le meilleur parti des pouvoirs de votre classe de personnage, mais également de réduire à leur strict minimum ses faiblesses potentielles. Vous y découvrirez aussi des explications et conseils quant au sujet qui font déjà partie du jeu, comme le choix des ennemis jurés.

Le chapitre 2 propose des dons spéciaux, comme *Forme animale accélérée* et *Robustesse des dragons*, grâce auxquels vous bonifierez les pouvoirs de votre personnage. Vous y trouverez également un essai sur les compétences, sans oublier d'innovantes utilisations de compétences de classe pour les barbares, les druides et les rôdeurs.

Le chapitre 3 présente les objets de marque aux yeux des personnages, qu'ils lancent des sorts ou non.

Le chapitre 4 propose des conseils sur la manière de jouer des compagnons animaux. Il renferme également les caractéristiques de nouveaux animaux sanguinaires, tout comme celles d'un nouveau sous-type d'animaux – les animaux légendaires.

Le chapitre 5 emporte votre personnage vers de nouvelles destinations avec le seigneur des animaux, le saccageur, le berserker frénétique et bien d'autres classes de prestige.

Le chapitre 6 élargit l'éventail de sorts divins disponibles pour tous les niveaux de sort.

CHAPITRE 1 : CONNAISSANCE DE LA NATURE

" Le temps coule comme une rivière. Toutes nos souffrances ne sont que les petits cailloux de son lit. "

– Vadania

Ce chapitre détaille le rôle des barbares, des rôdeurs et des druides dans une campagne. Ces personnages peuvent être perçus comme des solitaires, vivant éloignés de la civilisation et prisonniers du cycle de la nature. Pourtant, DUNGEONS & DRAGONS n'est pas fondamentalement un jeu en solitaire : il repose sur des dynamiques d'équipe au sein d'un monde imprévisible. Aussi les barbares, les druides et les rôdeurs doivent-ils trouver le moyen de travailler en harmonie avec les autres classes, utilisant leurs talents particuliers pour faire progresser le groupe vers ses objectifs. Cette section traite de la façon d'intégrer ces " outsiders " dans une campagne, afin qu'ils puissent tirer le meilleur parti de leurs forces.

LES PERSPECTIVES DU BARBARE

" Il y a une logique au chaos. Frappe-les avec tout ce que tu as. Frappe-les le plus vite possible, frappe-les fort, frappe-les jusqu'à ce qu'ils arrêtent de bouger. C'est la logique. "

– Krusk

La voie du barbare conduit à la puissance. Sans avoir les ruses de combat du guerrier, la divine énergie du paladin, ou la grâce du rôdeur, le barbare est pourtant redoutable au combat. Pourquoi ? Il est plus solide et plus fort que tous les autres, et c'est ça qui fait la différence.

Beaucoup de personnages conçus pour le corps à corps profitent d'une grande polyvalence. Le rôdeur et le paladin équilibrent leurs prouesses au combat avec leurs sorts et leurs pouvoirs spéciaux. Le roublard possède un large éventail de compétences, le guerrier une sélection de dons supplémentaires, et le moine toute une palette de pouvoirs spéciaux. Le barde est la définition même de la flexibilité. Alors pourquoi le barbare s'en sort-il si bien comparé à eux ? Parce qu'il est concentré. Il n'essayera pas de tromper ou de jouer des tours. Il n'essayera rien d'autre que de l'emporter en utilisant la force. Sa dévotion à cette seule méthode en fait une machine de guerre incroyablement efficace. Après tout, pendant n'importe quel round de combat, les deux actions que la plupart des personnages entreprennent sont : attaquer et éviter les attaques de leurs adversaires. Alors pourquoi ne pas chercher à être le meilleur dans ces deux domaines ?

Bien sûr, un barbare doit être capable d'encaisser les coups au moins aussi bien qu'il peut les distribuer. La survie est d'une importance capitale pour un personnage dont les caractéristiques reposent principalement sur le combat. Même s'il est bon d'avoir la force d'abattre ses ennemis, il est aussi important de vivre jusqu'au combat suivant. Le barbare a en moyenne plus de points de vie qu'un personnage de n'importe quelle autre classe, et son pouvoir de réduction des dégâts vient encore augmenter ce total. Même la rage de berserker, son pouvoir offensif caractéristique, lui donne des points de vie supplémentaires qui peuvent lui permettre de

survivre un round ou deux de plus en combat. En plus de cela, son pouvoir d'esquive instinctive minimise les risques d'être surpris, d'être pris en tenaille, ou de tomber dans un piège. Qui plus est, beaucoup de barbares de haut niveau revêtent des harnois en mithral (armure intermédiaire) pour préserver leur déplacement accéléré tout en gagnant la meilleure classe d'armure possible. C'est le même raisonnement qui est à l'origine de la popularité des anneaux d'esquive totale et des capes de déplacement parmi les personnages barbares. Enfin, les pouvoirs de rage de berserker, de réduction des dégâts et d'esquive instinctive s'améliorent à mesure qu'un barbare monte de niveau, le rendant encore plus redoutable.

Ce pouvoir et cette force peuvent faire oublier au barbare qu'il a d'autres avantages. Ses compétences de classe sont assez diverses pour permettre de grandes variations, et c'est le choix des compétences plus que n'importe quoi d'autre qui différencie un barbare d'un autre. L'un pourra devenir un guerrier imposant grâce à la compétence Intimidation ; Natation, Sens de l'orientation, et Sens de la nature permettront à un autre de se sentir comme chez lui dans les grands espaces.

Les autres aventuriers voient souvent les barbares comme des brutes peu sophistiquées, ignorantes voire demeurées. En fait, beaucoup de barbares correspondent tout à fait à ce stéréotype, mais beaucoup d'autres sont d'intelligents – pour ne pas dire de brillants – guerriers. Ils n'ont peut-être pas une grande expérience du monde, mais ils ne sont pas non plus crédules. Et ils ne sont pas nécessairement violents, sauf quand la situation réclame un judicieux recours à la force.

Les races

Les humains et les sociétés humanoïdes existent à tous les niveaux de développement culturel, du plus primitif au plus avancé, aussi la classe des barbares est-elle ouverte à toutes les races. Les restrictions sociales font que certaines races embrassent plus facilement que d'autres le mode de vie des barbares, mais les désavantages réels dus à l'entrée dans cette classe sont rares.

Demi-elfes : la plupart des barbares sont des humains ou des demi-orques, mais les demi-elfes arrivent bons troisièmes. Étant donné que le demi-elfe hérite du caractère capricieux de ses ancêtres humains et elfes, il n'est pas difficile pour lui de choisir un alignement non loyal. Les demi-elfes qui se retrouvent rejetés par les communautés humaines et elfes peuvent penser que la voie des barbares est particulièrement accueillante. Le fait de devenir un barbare peut même leur permettre d'accéder à une forme d'acceptation de leur caractère demi-elfe, car si les sociétés tribales ne sont pas connues pour accepter facilement les étrangers, elles sont toutefois prêtes à accepter un bras fortement armé quand les temps deviennent difficiles.

Demi-orques : les orques sont sauvages, c'est vrai. Aussi, il n'est pas vraiment surprenant que beaucoup de héros demi-orques soient des barbares. Tous les orques peuvent ressentir la rage de la bataille dans leurs tripes, mais seuls ceux qui sont barbares peuvent canaliser cette frénésie pour en tirer le meilleur parti. Leur bonus en Force, la caractéristique la plus importante pour le combat, vaut le sacrifice en Charisme et en Intelligence. (Après tout, ce n'est pas si souvent qu'un barbare doit courtiser ou se montrer plus malin que quelqu'un). Il suffit de faire le compte du nombre de fois qu'un guerrier frappe avec son épée, et de se souvenir que non seulement le barbare demi-orque fait plus de dégâts que le guerrier à chaque coup, mais qu'en plus il touche plus souvent. Si vous recherchez le plus puissant des barbares, et que vous acceptez de vivre en portant un léger handicap social, le demi-orque est le bon choix.

Elfes : la plupart des sociétés elfiques n'acceptent pas les barbares, sans doute parce que les elfes ne font pas particulièrement de bons barbares. En effet, leur malus en Constitution diminue les forces naturelles des membres de cette classe. Le barbare est connu

pour sa nature insouciance, et les elfes les plus typiques n'apprécient guère leurs manières primitives et parfois sauvages. Les elfes sauvages (*grugach*) sont une exception notable à cette règle. Ils suivent la voie du barbare avec plaisir, malgré leur malus en Constitution.

Gnomes : les barbares gnomes sont aussi rares que les barbares elfes, et les raisons en sont principalement sociales. Les gnomes restent très liés au monde naturel, mais ils préfèrent des professions sophistiquées comme l'alchimie ou l'ingénierie et les commerces spécialisés. Le gnome moyen est trop heureux de sa propre intelligence pour adopter l'approche directe et hardie des barbares. C'est malheureux, parce que le gnome ne serait pas mauvais dans le rôle. Ses bonus raciaux en Constitution, à la CA et aux jets d'attaque compensent la plupart du temps son malus en Force ; le pouvoir de déplacement accéléré compense quant à lui sa lenteur naturelle de déplacement.

Halfelins : pour le barbare, avoir une Constitution élevée est généralement plus intéressant qu'une Dextérité élevée, aussi les gnomes sont-ils un meilleur choix que les halfelins. Qui plus est, les communautés primitives ou sauvages de halfelins sont assez rares. Les halfelins sont des créatures qui apprécient le confort, et leurs communautés sont soudées. Même si leur athlétisme et leur courage est tout à leur crédit, et si leur bonus racial en Perception auditive s'accorde parfaitement avec les compétences des barbares, leur malus en Force est un tel désavantage qu'on ne peut le laisser passer.

Humains : puisqu'il ne bénéficie pas des dons supplémentaires du guerrier, le barbare profite pleinement du don et des points de compétence supplémentaires que la race humaine procure. Les humains sont aussi les humanoïdes les plus capables de vivre dans un mode de culture primitif – à moins qu'ils soient incapables de s'élever au-delà ? Même si c'est un fait regrettable pour l'humanité dans son ensemble, cela permet aux humains barbares d'être les membres les plus courants et les mieux acceptés de la classe.

Monstres : parmi les races monstrueuses, les torves, les hommes-serpents, les locathahs et les orques sont ceux qui adopteront le plus vraisemblablement le mode de vie des barbares.

Les torves sont des créatures xénophobes et souterraines. Bien qu'ils soient aveugles, ils peuvent sentir leurs ennemis grâce à leur pouvoir de vision aveugle. Dans la plus pure tradition barbare, les torves chargent au combat avec des haches d'armes. Ils sont forts, résistants et suffisamment redoutables pour faire de bons barbares. Compte tenu de ces nombreux avantages, le niveau équivalent des torves est égal à leur niveau de classe +5.

Les hommes-lézards font de parfaits barbares parce que leur société est primitive et que leur mode de vie repose sur la chasse et les raids. Le pouvoir de déplacement accéléré leur permet de distancer les membres de la plupart des autres races. La rage de berserker améliore grandement leur Force et leur Constitution, déjà au-

dessus de la moyenne, ce qui se traduit par un bonus important à leurs jets d'attaque et de dégâts avec ou sans arme. Compte tenu de ces nombreux avantages, le niveau équivalent des hommes-lézards est égal à leur niveau de classe +4.

Les locathahs constituent un choix plus exotique mais raisonnable pour un personnage barbare. Leur alignement tend vers la neutralité, et même s'ils ne font pas confiance aux étrangers, ils ne sont pas aussi agressifs que les torves. Peut-être est-ce parce que les locathahs sont exceptionnellement intelligents et sages (bonus racial de +2 en Intelligence, Sagesse et Dextérité) pour des humanoïdes de classe barbare. Les locathahs ont une vitesse de déplacement catastrophique (3 m) que même le pouvoir de déplacement accéléré des barbares ne peut complètement rattraper. Compte tenu de leur bonus aux caractéristiques, de leur bonus d'armure naturelle et de leur capacité à respirer sous l'eau, les locathahs ont tout de même un niveau équivalent égal à leur niveau de classe +3.

L'orque est également un choix courant pour les barbares, son bonus racial de +2 en Force y est certainement pour quelque chose. Le *Guide du Maître* propose des règles pour jouer un orque, qui ne sont autres qu'une version plus extrême de celles qui s'appliquent aux demi-orques. Beaucoup des remarques faites pour les demi-orques (cf. plus haut) s'appliquent également aux orques.

Nains : les barbares ne sont généralement pas nombreux dans les sociétés très réglementées, aussi n'est-il guère surprenant que les nains qui s'entraînent aux arts de la guerre deviennent plus facilement guerriers que barbares. Dans les endroits où, pour une raison donnée, la société normalement très ordonnée des nains est absente, des nains peuvent devenir barbares. Par exemple, un nain qui a grandi parmi des humains primitifs serait un candidat parfait pour cette classe, tout comme un nain dont la forteresse aurait été envahie et livrée au chaos. Les nains font de bons barbares pour plusieurs raisons. Leur bonus de +2 en Constitution améliore non seulement le niveau déjà élevé de leurs points de vie, mais en plus il améliore leur rage de berserker. Qui plus est, le pouvoir de déplacement accéléré des barbares compense leur lenteur naturelle de déplacement. Enfin, le bonus racial aux jets de sauvegarde contre les sorts s'accorde parfaitement avec la méfiance qu'éprouvent certains barbares à l'égard de la magie.

Le barbare et les autres classes

Les barbares peuvent se montrer particulièrement entêtés, aussi n'est-il pas surprenant qu'ils provoquent des réactions fortes chez les autres personnages. Dans la plupart des cas toutefois, les différences d'approche entre les personnages constituent simplement des pistes pour un bon *roleplay*.

Les barbares sont un atout parfait pour un groupe d'aventuriers en manque de muscles. Si vous jouez un barbare, vous trouverez de bons conseils dans les paragraphes suivants sur la manière de vous entendre avec vos compagnons d'aventure.

Bardes : il n'y a rien de tel qu'un bon scalde pour inspirer votre rage de berserker, ou pour faire passer le temps entre deux aventures grâce à des chansons et des contes. Vous ne comprenez pas vraiment sa manière de lancer des sorts, mais vous l'appréciez plus que celles des magiciens ou des ensorceleurs ; après tout la magie du barde peut vous guérir. Mieux encore, il peut vous aider à atteindre l'immortalité en créant des chansons et des légendes à partir de vos exploits. Alors qu'importe s'il lui arrive de temps en temps de mettre le groupe en péril avec ses vantardises et ses bêtises ? Que serait cette vie sans un petit peu de conflit ?

Druides : vous vous entendez bien avec les druides. Ils ont des pouvoirs de guérisseur, mais ils font moins de prosélytisme que les prêtres. Peut-être est-ce parce qu'eux, comme vous, sont liés à

Niveau équivalent

Certains monstres sont naturellement plus puissants que les membres des races courantes (humains, elfes, nains, etc.). Quand un de ces monstres gagne des niveaux dans une classe, un nombre est ajouté à son niveau de classe pour déterminer son niveau effectif. Le total de son niveau de classe et de ce nombre (qui varie selon le type de créature) est son niveau équivalent.

Par exemple, un torve aura un niveau équivalent égal à son niveau de classe +5. Cela signifie qu'un barbare torve de niveau 1 est effectivement un personnage de niveau 6 – en d'autres termes, à peu près équivalent en puissance à un PJ de niveau 6 d'une race courante. (Ce qui donne cet avantage au torve, c'est sa vision aveugle, couplée à son immunité contre les regards, illusions et autres effets visuels).

Un membre ordinaire d'une race monstrueuse (sans niveau de classe, comme le torve décrit dans le *Manuel des Monstres*) n'a pas de niveau équivalent.

En plus des torves, les créatures abordées dans ce livre et qui ont des niveaux équivalents sont les hommes-lézards, les locathahs, les centaures, les dryades, les nymphes, les gnolls, les sahuagins et les yuan-tis.

Pour en savoir plus sur les niveaux équivalents, reportez-vous à la section *Option : races monstrueuses* dans le chapitre 2 du *Guide du Maître*.

la nature, ou parce que vous avez de nombreuses capacités en commun, ou enfin parce qu'ils aiment simplement suivre leur propre voie. Quelle que soit sa philosophie, le druide est le sage de votre monde – sa connaissance de la nature dépasse même la vôtre. Bien que vous n'adoriez peut-être jamais la nature comme il le fait, vous marchez ensemble sur les mêmes sentiers et buvez aux mêmes sources.

Ensorcelleurs : c'est un compagnon qui peut lancer des sorts très impressionnants, mais ses pouvoirs ne viennent ni des dieux, ni des livres, comme ceux du magicien. Il dit que sa capacité à lancer des sorts est naturelle, et c'est peut-être vrai – il manie son pouvoir avec une certaine grâce, comme s'il faisait partie de lui. Tant qu'il est honnête avec vous sur ses pouvoirs et qu'il vous traite avec respect, il n'y a aucune raison que vous ne deveniez pas amis. Mais si jamais il se retranche derrière une aura de mystère, comme beaucoup d'ensorcelleurs le font, il ne gagnera que votre antipathie.

Guerriers : vous ne pouvez vous empêcher d'apprécier la compagnie d'un guerrier, sa vision de la vie est si proche de la vôtre. C'est un allié inébranlable dans le combat et un rival amical en dehors. Le guerrier est plus polyvalent que vous en combat, mais vous êtes souvent pour lui le plus redoutable adversaire, surtout quand vous êtes porté par la rage de berserker. Qui plus est, vous avez une plus large gamme de compétences que lui, ce qui vous donne l'avantage quand vous explorez le monde sauvage. Mais bien sûr, rien de tout cela n'entache votre amitié. Un petit peu de compétition est une bonne chose après tout.

Magiciens : vous ne comprenez pas le magicien, et vous ne faites pas confiance à ce que vous ne comprenez pas. Comment peut-il tirer un tel pouvoir de la simple lecture d'un livre ? Pour ce que vous en savez, il pourrait aussi bien être affilié à quelque sombre divinité, aussi sa capacité à distribuer des *boules de feu* ne lui gagnera pas votre respect, tout du moins tant qu'il ne vous aura pas expliqué comment il les fait. Peut-être à ce moment, pourriez-vous vous départir de votre méfiance naturelle de l'inconnu et entretenir une relation plus personnelle avec lui.

Moines : s'il y a quelqu'un qui est votre total opposé, c'est bien le moine. Votre enthousiasme pour la vie et votre sens des réalités sont diamétralement opposés à sa philosophie de retrait du monde. Vous n'avez aucun problème à exprimer vos opinions, alors qu'il reste terriblement réservé – il doit soit avoir peur de quelque chose, soit être trop éteint pour montrer ses émotions. Les autres disent que vos deux approches de la vie sont valables, mais vous pensez au contraire que lui a tort. Cependant, vous ne vous inquiétez pas trop de ses choix, tant qu'il n'essaye pas de vous les imposer.

Paladins : le paladin est un allié bienvenu au combat, mais en dehors du champ de bataille, vous le voyez rarement en tête-à-tête. Vous avez horreur des restrictions et il est bien entendu loyal jusqu'à la rigidité en plus d'être bon. Quand vous essayez de laisser de côté les finesses sociales pour aller directement au cœur du problème, lui au contraire perd son temps en platitudes et en négociations. Même au combat, vous différez dans vos approches. Alors que le paladin considère les actions de son ennemi d'un point de vue moral et essaye de protéger le faible, vous voulez simplement écraser vos ennemis et les voir se rendre devant vous. Vous pouvez néanmoins travailler ensemble assez efficacement tant que vos objectifs coïncident.

Prêtres : certes vous appréciez un bon soigneur, mais les prêtres passent en général beaucoup trop de temps à parler de la vie après la mort et à essayer de convertir les autres à leur foi. Vous ne vous inquiétez pas tant que ça de la vie après la mort – il y a déjà beaucoup à faire ici et maintenant pour survivre. Pour les prêtres qui suivent des divinités de la nature (par exemple les divinités

non humaines comme Corellon Larethian) c'est autre chose. Ils ont les pieds bien sur terre, même si leur tête reste dans les nuages, et vous appréciez leur présence. Il est sage, si possible, de ne pas offenser de prêtre : on ne peut nier le pouvoir qu'ont leurs divinités sur le monde.

Rôdeurs : au corps à corps, le rôdeur est votre opposé. Léger et gracieux, il manie souvent deux armes alors que vous vous battez habituellement avec une seule arme de taille respectable. Vous êtes plus puissant que lui, mais il s'essaye à des sorts divins. Évidemment, en regardant au-delà des différences, il est évident que vous avez beaucoup en commun. Vous partagez pas mal de compétences de classe, y compris Sens de la nature. Vous aimez tous les deux les grands espaces et vous ne vous sentez pas à l'aise en armure lourde. Le rôdeur est plus efficace que vous quand il s'agit de traquer les ennemis, mais vous êtes content de lancer votre masse de muscles au combat contre ses ennemis jurés.

Roublards : certaines personnes n'aiment pas les roublards, mais vous voyez bien les avantages que l'on peut retirer à en avoir un aux alentours. Sans lui, vous tomberiez dans beaucoup plus de pièges. Et puis, vous ne pouvez ignorer les dégâts impressionnants qu'il fait quand vous l'aidez à attaquer un ennemi de flanc. Les roublards et les barbares se respectent souvent mutuellement, et ce profond respect se mue parfois en une véritable amitié.

Utiliser sa rage au bon moment

" Parfois, ma tête m'en empêche... parfois non. "

– Krusk

La rage de berserker est limitée en durée et en fréquence, aussi il est tactiquement important de savoir quand l'activer. Mais les considérations changent quand le barbare gagne des niveaux, car il a plus d'opportunités de l'utiliser.

Un barbare de bas niveau ne peut utiliser la rage qu'une ou deux fois par jour, aussi doit-il l'utiliser intelligemment. L'une des options est de la garder pour le combat qui sera sans doute la plus grosse confrontation du jour. Dans un donjon typique, il est souvent facile de savoir quand le groupe rencontre, ou est sur le point de rencontrer, le plus terrible ennemi. Dans ce cas, il est normal d'utiliser la rage dès que le combat commence. Plus vite les ennemis sont éliminés, moins ils font de dégâts, et moins le groupe épuise de ressources dans le combat. À moins que la valeur de Constitution du barbare soit particulièrement basse, sa rage devrait durer assez longtemps pour terminer même le plus dur combat de la journée.

Il est parfois utile pour un barbare de bas niveau d'utiliser sa rage quand il lui reste peu de points de vie. Les points de vie supplémentaires que la rage procure peuvent lui permettre de tenir sur ses jambes assez longtemps pour achever un ennemi, alors que sa rage inutilisée ne lui sera d'aucune utilité s'il tombe inconscient ou mort... Toutefois cette tactique peut s'avérer problématique. Les bonus durent jusqu'à ce que la rage s'achève. À ce moment, le barbare perd tous ses points de vie supplémentaires – et s'il est déjà sérieusement blessé ou inconscient, il peut mourir de cette



perte additionnelle. En fait, un barbare qui utilise cette tactique s'expose à mourir après le combat plus que n'importe qui d'autre dans le groupe.

Quand le barbare gagne des niveaux, il lui est plus facile de décider quand utiliser la rage de berserker. Un barbare de niveau moyen, qui peut utiliser sa rage trois fois par jour ou plus, peut vouloir utiliser ce pouvoir à chaque fois qu'il rencontre des ennemis qui lancent des sorts. Elle lui confère un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté et un bonus de +2 aux jets de Vigueur (grâce à la Constitution accrue). Étant donné que les jets de Volonté sont un petit peu le talon d'Achille du barbare, tout ce qui peut minimiser ses chances de tomber sous le coup de la terreur ou de la domination est à prendre – pas simplement pour lui, mais pour tous ceux de son groupe. Le même raisonnement s'applique quand il rencontre des adversaires qui utilisent du poison ou un pouvoir de diminution de caractéristique qui demande un jet de sauvegarde – le barbare devra utiliser sa rage pour essayer de résister aux effets négatifs qui vont suivre. Il peut aussi utiliser sa rage pour gagner le bonus de Force dont il a besoin pour ouvrir une porte particulièrement résistante ou dépasser un obstacle physique, ou pour gagner les bonus aux jets de sauvegarde quand il craint de tomber dans un piège.

Au niveau 20, quand il peut utiliser sa rage cinq fois par jour ou plus, le barbare peut le faire au début de n'importe quelle rencontre. Contre des ennemis visiblement moins puissants, il peut retenir son pouvoir tout comme le magicien et le lanceur de sorts conservent leurs sorts, mais dès que l'issue du combat est incertaine, il a intérêt à utiliser sa rage.

LES PERSPECTIVES DU DRUIDE

« La nature est par définition incontrôlable. Le mieux que l'on puisse faire, c'est d'essayer à un moment de l'influencer ; mais là encore, on reste soumis à ses caprices. »

– Vadania

La demeure du druide est peut-être plus grande et plus belle que celle de n'importe quel autre personnage. De hauts chênes, des sapins et des ormes forment le toit au-dessus de son monde – une canopée plus vibrante et intéressante que n'importe quelle fresque sur un plafond. L'herbe et les feuilles lui fournissent un sol et un lit moelleux. Où sont les murs ? Le druide rit, car il ne reconnaît aucun mur – aucune frontière à son monde naturel et éternel.

À l'intérieur de sa demeure comme à l'extérieur, le druide ne marche jamais sans compagnon. Ce loup tapi dans l'herbe, cet aigle qui vole plus haut, l'ours puissant, voilà ses loyaux compagnons de voyage, qui sont également de terribles adversaires contre les intrus. S'il a besoin d'un éclaireur intelligent pour patrouiller dans les buissons ou quadriller le ciel à la recherche de ses ennemis, ou encore d'un puissant guerrier pour le protéger du danger, ses compagnons peuvent être à ses côtés en un instant. Et si leur aide n'est pas suffisante, il peut lui-même devenir l'une des créatures de la nature, abattre ses ennemis à l'aide de ses griffes ou de ses dents ou alors s'envoler pour échapper au combat. Malheur à l'imbécile qui

pense que le druide perd toute sa puissance en dehors de son bois, car même dans le donjon le plus noir, il n'est jamais dépourvu de compagnons, de sorts ou de pouvoirs.

Contrairement à beaucoup d'aventuriers, le druide est complètement préparé à vivre seul. Le guerrier, le magicien et le roublard dépendent du prêtre pour les soigner, et le prêtre dépend du guerrier pour tenir les ennemis à distance. Le druide, de son côté, peut défaire ses ennemis en utilisant des sorts de feu presque aussi puissants que ceux de l'ensorceleur, prendre la forme d'un tigre ou d'un lion pour avoir l'avantage au corps à corps, puis se soigner quand la bataille est terminée.

Grâce à cette polyvalence, le druide a beaucoup à offrir à un groupe d'aventuriers. Il peut remplir tous les rôles nécessaires. Besoin d'un soigneur pour le barbare ? Pas de problème. Besoin d'un peu plus de puissance de feu pour abattre les ennemis à distance ? C'est chose faite. Sans parler de capacités de combat plus que raisonnables, d'alliés qui peuvent être appelés au moment choisi et du pouvoir de faire tomber la pluie ou d'éloigner les nuages... Le druide est le choix idéal. Avec toutes ces possibilités, des centaines de druides peuvent partager le même monde et pourtant être tous très différents. L'un peut se spécialiser en soins, un autre préférer la création d'objets magiques, un autre encore se concentrer sur les compagnons animaux et un dernier sur le pouvoir de changer de forme.

Les races

Les druides peuvent venir de n'importe quel environnement naturel. Ils sont plus rares là où les pierres pavées et le développement bruyant de la civilisation ont remplacé le tapis des feuilles et le doux chant de l'alouette. Certaines races choisiront plus naturellement la voie du druide que d'autres, pour des raisons culturelles. Mais en termes de jeu, il n'y a aucune race qui fasse un druide particulièrement mauvais. Comme la Sagesse est la caractéristique la plus importante pour la classe, et qu'aucune race n'a de bonus ou de malus dans cette caractéristique, il n'y a pas de choix évident de race pour les personnages druides.

Demi-elfes : perdu et à la recherche de sa place dans le monde, le demi-elfe trouve de la consolation dans le service de la nature. Peut-être est-ce un moyen d'accepter sa moitié elfe, ou d'apaiser ses parents elfes, ou peut-être le demi-elfe qui a été rejeté de la société trouve-t-il un certain charme à la vie en solitaire du druide. Quelles qu'en soient les raisons, le druide demi-elfe bénéficie de son héritage elfique : la vision améliorée. Les demi-elfes peuvent aussi mieux s'accorder avec un monde dominé par les hommes que les elfes ne le feraient.

Demi-orques : il est dommage que si peu de demi-orques suivent la voie du druide. Comme leurs parents orques, beaucoup de demi-orques vivent dans les zones sauvages, souvent loin des villes bien établies et bien défendues. Ces frontières sont aussi celles où vivent les druides. Les personnages demi-orques ont deux avantages significatifs : la vision dans le noir et le bonus racial de +2 en Force. Qui plus est, on peut certes se moquer du manque d'intelligence du demi-orque et de sa nature grossière, mais un druide peut vivre sans grande intelligence et sans charisme. Comme le demi-elfe, le demi-orque doit accepter de vivre avec un handicap social, et il peut trouver que l'existence en solitaire dans les bois est préférable à la compagnie de ceux qui refusent de l'accepter tel qu'il est. La nature, après tout, accueille tous les êtres vivants et apporte la paix aux âmes torturées.

Elfes : les elfes sont l'archétype du druide, et ce pour de bonnes raisons. Depuis la naissance, les enfants de cette race apprennent à aimer les forêts et le monde naturel en général. Les



druides elfes bénéficient de plusieurs avantages raciaux, et leur vision améliorée (vision nocturne, bonus aux jets de Détection et de Fouille) n'est pas le moindre d'entre eux. Malheureusement, ils doivent mettre de côté la formation qu'ils ont reçue à l'épée longue, à la rapière et à l'arc : un druide qui utilise l'une de ces armes perd tous ses pouvoirs druidiques pour 24 heures. La fragilité physique d'un elfe (malus de -2 en Constitution) est un léger inconvénient, mais la plupart des druides elfes s'en accommodent. Le plus remarquable, c'est qu'un druide elfe peut retourner à la demeure boisée de son enfance et y être accueilli ou même honoré par les siens. Peu de cultures sont aussi accueillantes pour les druides, et il n'y a que très peu de campements où le druide se sentira aussi bien en dehors de chez lui.

Gnomes : même si peu s'en rendent compte, le lien qu'entretiennent les gnomes avec le monde naturel est presque aussi fort que celui des elfes. Les gnomes vivent simplement, dans des collines boisées et de confortables terriers. Contrairement aux membres des autres races, ils peuvent s'entretenir avec les animaux vivant dans des terriers grâce à leur pouvoir de *communication avec les animaux*. Que ce soit une bénédiction des dieux ou un tour que les gnomes ont appris au cours des siècles, ce pouvoir les lie avec les animaux d'une manière que peu peuvent comprendre. Ajoutez à cela la vision nocturne des gnomes et leur robustesse naturelle, et le druide gnome a beaucoup des avantages physiques du nain en plus de bénéficier d'une bonne acceptation sociale, comme les elfes. Même si leur petite taille rend les druides gnomes physiquement plus faibles que les druides humains, le pouvoir de *forme animale* leur permet d'adopter la forme d'un animal d'une grande force, comme un ours ou un léopard. Peuple humble et joueur, les gnomes font des druides doués et inébranlables.

Halfelins : les halfelins font de bons druides. Leur athlétisme naturel et leur ouïe très fine sont de bons atouts pour la survie en extérieur, et leur bonne fortune et leur courage leur

sont également très utiles. La principale cause du peu d'enthousiasme des halfelins pour la faucille et le gui est la solidarité de leur communauté. Leur goût pour les lits confortables, la bonne nourriture et la boisson en quantité ne les encourage pas à choisir une vie plus risquée au service de la nature. Les rares individus qui empruntent la voie du druide se rendent compte que leur taille n'est pas un obstacle à l'excellence.

Humains : même si les humains n'ont pas les capacités spéciales des autres races, les points de compétence et le don supplémentaires qu'ils gagnent au niveau 1 en font d'excellents candidats. Après tout, un druide qui connaît mieux les secrets de la forêt (grâce à des degrés de maîtrise supplémentaires en Sens de la nature) est par définition un druide plus puissant. Le druide humain bénéficie aussi de l'acceptation de ses pairs, particulièrement s'il vient d'un univers sauvage ou primitif. La faiblesse manifeste des humains et leur pauvre vision de nuit sont problématiques pour les druides, mais ils peuvent y remédier par des sorts, des objets magiques ou leur pouvoir de *forme animale*.

Monstres : parmi les races monstrueuses, deux sortent du lot comme druides potentiels : les centaures et les hommes-lézards. Ces deux races ont des sociétés tribales et vivent en harmonie avec leur environnement. Dans ces deux cultures, il n'est pas rare de trouver des druides en position de leader.

Un centaure fait un excellent druide grâce à son bonus racial de +3 en Sagesse, son habitude naturelle de l'extérieur et ses talents d'horticulteur. Son niveau équivalent est égal à son niveau de classe +5, aussi un centaure druide de niveau 1 sera adapté à un groupe de personnages de niveau 6.

Les druides hommes-lézards sont plus facilement intégrables dans une partie normale que les centaures – il est toujours plus simple d'emmener un homme-lézard dans un donjon qu'un centaure ! Comme le niveau équivalent d'un homme-lézard est égal à son niveau de classe +2, un druide homme-lézard de niveau 1 peut rejoindre une campagne dans laquelle les personnages sont en moyenne de niveau 3. Contrairement aux centaures, les hommes-lézards ne bénéficient d'aucun bonus racial de Sagesse, mais ils ont des attaques naturelles puissantes à disposition. En tant que créatures aquatiques, ils sont la race seule dont les druides peuvent également respirer sous l'eau.

Un joueur plein d'imagination peut également envisager de jouer une dryade (niveau de classe +4) ou une nymphe (niveau de classe +12) pour faire un personnage druide. Les deux races entretiennent des liens solides avec la nature et des pouvoirs qui bénéficieront des avantages de la classe de druide.

Nains : les druides nains, comme le remarque le *Manuel des Joueurs*, sont rares. Comme les nains font souvent preuve d'une grande loyauté envers leur clan ou leur forteresse, il ne leur est pas facile de placer la nature avant toute chose. Le fait que beaucoup de nains passent leur vie à travailler sous terre, à tailler la pierre et à exploiter les précieuses ressources de la terre n'arrange rien. Cependant, un nain qui laisse ce genre de vie derrière lui peut devenir un formidable défenseur de la nature, plus résistant que tous. Les points de vie supplémentaires qu'un nain obtient grâce à son bonus racial en Constitution sont inestimables pour un druide qui passe la plupart de son temps au combat. Le pouvoir de *forme animale* du druide compense efficacement la lenteur de déplacement du nain, et en retour sa vision nocturne est une véritable bénédiction.

Le druide et les autres classes

Le combat qu'entreprend le druide pour défendre la nature n'est jamais ni imprévoyant ni simpliste. Le druide est, d'une certaine

façon, une extension vivante de la volonté de la nature. Aussi, quand le Mal menace la terre, il va s'engager dans le combat, même si cela le mène loin de son bois. En d'autres occasions, le druide peut aussi s'impliquer dans des aventures par loyauté envers des amis, ou par curiosité de certains aspects de la nature.

Comme signalé plus haut, le druide n'est pas difficile à intégrer aux groupes d'aventuriers. Si vous jouez un druide, vous trouverez de bons conseils dans les paragraphes suivants sur la manière de vous entendre avec vos compagnons d'aventure.

Barbares : même si le barbare est prompt à foncer tête baissée dans un combat, la relation que vous entretenez avec lui est plutôt amicale. Vous disposez tous les deux de compétences liées à la forêt, et même si vous ne partagez pas son point de vue sur le monde, vous traversez les mêmes collines et vallées.

Bardes : vous comprenez facilement la vie de voyageur que mène le barde, mais vous ne l'enviez pas. Les bardes ont une fâcheuse tendance à causer des problèmes, presque autant que les roublards, mais au moins, ils sont de charmants compagnons aux talents variés. Leur large gamme de compétences, leurs pouvoirs de lanceur de sorts et leur habileté au combat en font des appuis de qualité pour n'importe quelle autre classe. Si on ajoute à cela leurs incroyables effets musicaux, comment ne pas les apprécier ? Le barde vous rappelle que l'enthousiasme à vivre est une bonne chose, et que malgré tous les devoirs dont on peut se charger, la vie reste un don précieux dont il faut profiter, et ne pas laisser passer.

Ensorceleurs : vous ne comprenez peut-être pas complètement l'ensorceleur et son origine, mais vous respectez ses dons innés. L'ensorceleur, grâce à un caprice du sort ou à sa lignée, a un talent pour la magie et, contrairement au magicien, il ne cloisonne pas son corps dans une tour ni son esprit dans un livre. La plupart des ensorceleurs sont des gens charismatiques qui ne cherchent pas à fuir le monde ou à rester au-dessus de lui. Cela vous permet de bien vous entendre avec eux.

Guerriers : c'est toujours bien pratique d'avoir un guerrier près de soi quand il y a du grabuge. Même si le barbare est globalement plus fort, le guerrier est incroyablement doué dans l'art de la guerre, ce qui veut dire qu'il connaît une nombre important de ruses qui peuvent aider son groupe à défaire des ennemis habiles et puissants. D'un autre côté, il semble qu'il ait dédié toute sa vie au combat – et quelle sorte d'attitude est-ce donc ? C'est ce genre d'état d'esprit – se concentrer sur des querelles insignifiantes au lieu des problèmes plus importants – qui fait que les conflits sont de plus en plus nombreux dans le monde. Tout bien considéré, vous vous entendez à merveille avec le guerrier quand vos objectifs coïncident, mais vous préférez passer du temps avec le rôdeur ou le barbare.

Magiciens : il y a un endroit pour apprendre et un endroit pour faire des études. Les magiciens passent beaucoup trop de temps le nez dans leurs livres, et pas assez à s'entraîner en plein air. Mais malgré leur faiblesse physique, ils font souvent des compagnons agréables et des aventuriers capables. Leurs sorts sont d'ailleurs complémentaires des vôtres. De votre perspective, le seul défaut de la magie des magiciens est qu'elle tire son pouvoir de sources non naturelles, extrayant de l'énergie d'endroits qui ne sont pas de ce monde. Aussi, même si vous êtes assez sage pour vous montrer amical à l'égard du magicien de votre groupe, il vous est agréable de combattre un magicien ennemi.

Moines : le moine cherche l'illumination par une vie ascétique, qui le conduit finalement à nier sa propre personne. Selon vous, ce n'est que pure folie. Même s'il existe peut-être d'autres plans d'existence et un état au-delà du " monde mortel ", les hommes devraient vivre dans le présent – et dans ce monde. Vous pouvez

sympathiser avec ce solitaire sorti d'un monastère, mais vous avez du mal à appréhender sa conception de la vie. Toutefois, tant qu'il laisse les autres suivre leur propre chemin, vous pouvez tisser avec lui des liens d'amitié.

Paladins : les relations que vous entretenez avec le paladin sont souvent tendues, vos conceptions de la vie et vos objectifs étant vraiment différents. Vous n'avez en commun que votre sens du devoir moral et votre désir de protéger quelque chose dans ce monde. Vous êtes tous les deux les champions de votre cause, et quand vos intérêts se rejoignent – quand vous êtes confrontés à un mal accablant par exemple – vous concluez une alliance à laquelle peu d'ennemis peuvent résister. Une amitié durable reste cependant rare entre vous.

Prêtres : vous partagez beaucoup de sorts et d'obligations avec les prêtres, mais vous ne partagez en aucune façon leur point de vue sur la vie. Votre esprit est concentré sur la terre, alors que le leur est tourné vers les cieux. Cette différence ne vient pas forcément compliquer vos relations. En effet, vous pouvez éprouver du respect l'un pour l'autre et composer tous les deux des combinaisons de sorts très intéressantes. Mais une véritable amitié reste rare, à moins que le prêtre n'ait choisi les domaines de la Faune, de la Flore ou du Soleil.

Rôdeurs : comme on peut s'y attendre, vous vous entendez bien avec le rôdeur. Vous partagez la même compréhension du monde naturel, et même si vos méthodes diffèrent, vous avez besoin l'un de l'autre. La seule chose qui vous gêne au sujet du rôdeur, c'est sa haine vengeresse de certaines créatures. Vous pouvez comprendre son désir de chasser – c'est un instinct naturel – mais vous ne comprenez pas son désir d'éradiquer un certain type d'êtres vivants. Même si vos talents se rejoignent, vous pouvez tous les deux, avec vos compagnons animaux, grandement améliorer les capacités (et le nombre) d'un groupe d'aventuriers.

Roublards : vous appréciez le talent unique des roublards, mais votre style de vie vous met rarement en leur présence, ce qui vous convient plutôt bien. Le fait que la société civilisée considère les roublards comme des mécréants, des voleurs et des assassins ne vous importe pas. Vous avez peu de respect pour les considérations de la société de toute façon. Mais certains roublards considèrent que la vie est un jeu, et beaucoup trop ne s'intéressent à rien d'autre qu'aux biens matériels. Cela ne vous laisse pas grand-chose en commun avec le roublard du groupe, mais vous respectez ses compétences.

Mise à jour des règles : utilisation de forme animale

"Ça chatouille et ça gratte, mais on s'habitue aux plumes. En revanche, on ne s'habitue jamais aux œufs..."

– Kellania, druide de la tribu bleue

Forme animale est l'un des pouvoirs de druide les plus utiles et les plus souples. La version suivante de ce pouvoir remplace celle présentée dans le *Manuel des Joueurs*.

Forme animale. Dès le niveau 5, le druide acquiert le pouvoir magique de se transformer, une fois par jour, en animal de taille M ou P (animaux sanguinaires et légendaires exceptés) et de reprendre son apparence initiale. Le druide ne peut adopter qu'une seule forme animale à chaque utilisation de ce pouvoir.

Les apparences qu'il peut adopter incluent certains animaux géants (cf. appendice I du *Manuel des Monstres*) mais pas de monstres primitifs, de créatures magiques, ni aucune autre créature d'un autre type qu'animal. Le druide peut utiliser *forme animale*

pour prendre l'apparence d'un chien ou d'un lézard géant par exemple, mais pas d'un ours-hibou. La forme adoptée doit être celle d'un animal que le druide connaît. Par exemple, un druide qui n'est jamais sorti d'une forêt tempérée ne peut pas se transformer en ours polaire.

Le druide peut définir librement les caractéristiques physiques mineures de sa nouvelle forme (comme la fourrure, les plumes, la couleur de la peau et la texture) en restant dans la gamme habituelle de la race de l'animal concerné. Les caractéristiques physiques majeures de sa nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe) sont aussi sous son contrôle, mais doivent rester dans la norme de la race de l'animal concerné. Le druide est effectivement déguisé en membre de cette race, gagnant ainsi un bonus de +10 aux jets de *Déguisement* aussi longtemps qu'il conserve sa nouvelle forme.

Le druide n'est jamais désorienté sous sa forme animale. Quand il adopte une forme animale, il regagne ses points de vie perdus comme s'il s'était reposé pendant une journée entière, mais cette guérison n'a aucun effet sur l'affaiblissement temporaire de caractéristique et ne procure aucun autre des bénéfices habituellement tirés par une journée de repos. Le fait de reprendre son apparence initiale ne le soigne pas davantage. S'il est tué, le druide revient à sa forme humaine, bien qu'il soit toujours mort.

Quand le druide se transforme, son équipement, s'il en a un, est intégré à sa nouvelle forme et devient inutilisable. Les composantes matérielles et les focaliseurs intégrés de la sorte ne sont pas utilisables pour lancer des sorts. Quand le druide reprend son apparence initiale, tous les objets réapparaissent à l'endroit où ils se trouvaient auparavant et sont de nouveau fonctionnels. Tous les objets que le druide portait en forme animale (comme une selle, un cavalier ou un licou) tombent à ses pieds. Tous ceux qu'il tenait à l'aide d'un membre commun aux deux formes (bouche, mains ou équivalent) au moment du changement sont toujours tenus de la même façon.

Le druide acquiert les caractéristiques physiques et les capacités naturelles de la créature dont il a pris la forme tout en gardant son propre esprit. Les caractéristiques physiques incluent la taille ainsi que les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution. Les capacités naturelles incluent l'armure, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure ou les cornes), les capacités sensorielles (comme la vision nocturne) et les particularités physiques les plus flagrantes (présence ou absence d'ailes ou de branchies, nombre d'extrémités, etc.). Les capacités naturelles incluent également les moyens de déplacement, comme la course, la nage et le vol à l'aide d'ailes. Le druide gagne également les bonus raciaux et les dons de la forme animale choisie. Il ne gagne aucun des pouvoirs surnaturels ou magiques (comme une attaque de souffle ou de regard) de sa nouvelle forme, mais il en gagne les pouvoirs extraordinaires. Toutes ces altérations durent jusqu'à ce que le druide reprenne son apparence initiale.

Les nouvelles caractéristiques et capacités du druide sont celles d'un animal moyen de l'espèce dans laquelle il s'est transformé. Il ne peut pas, par exemple, se transformer en un loup de Force 20. De même, il ne peut pas se transformer en un animal plus grand ou plus puissant que la moyenne de la race (ni plus petit ou plus faible).

Le druide conserve ses propres valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que ses niveaux et ses classes, ses points de vie (malgré les éventuels changements en Constitution), son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde (ses nouvelles valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution peuvent affecter les bonus finaux aux

jets d'attaque et de sauvegarde). Le druide conserve également son propre type (par exemple humanoïde), ses pouvoirs extraordinaires et ses pouvoirs magiques, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il perd la faculté de parler tant qu'il est sous forme animale, car il est limité aux sons que peut faire un animal normal et non entraîné (le son normal que peut produire un perroquet sauvage est un cri d'oiseau, aussi se changer en perroquet ne permet pas de conserver l'usage de la parole).

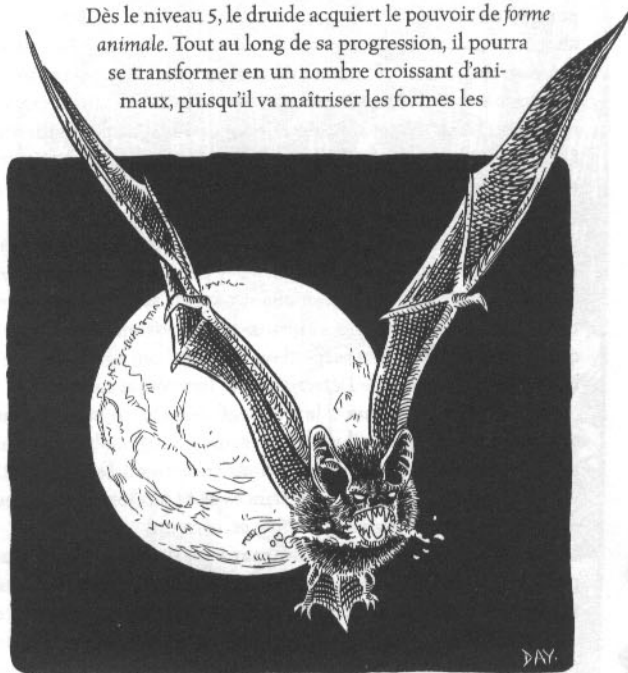
Même si le druide conserve tous les sorts qu'il avait préparés, sa nouvelle forme ne lui permet pas de les utiliser. À moins que la forme choisie ait des mains (comme un petit singe ou un primate) ou un autre appendice préhensible, le druide n'est pas en mesure de manipuler les composantes matérielles et les focaliseurs pour ses sorts – même ceux qui n'ont pas été intégrés à sa nouvelle forme. De même, étant privé de la parole, il ne peut lancer de sorts à composante verbale ou activer des objets à mot de commande. Enfin, s'il n'a pas de membres pour les utiliser, il ne peut également pas se servir d'armes manufacturées et d'objets magiques. Si un doute persiste quant à l'utilisation possible ou non d'un sort ou d'un objet, c'est le MD qui tranche.

Comme l'indique la table 3-6 du *Manuel des Joueurs*, le druide gagne de nouvelles utilisations quotidiennes de ce pouvoirs aux niveaux 6, 7, 10, 14 et 18. De plus, il acquiert la possibilité de se transformer en animal de taille G au niveau 8, de taille TP au niveau 11 et de taille TG au niveau 15. Dès le niveau 12, le druide peut également prendre la forme d'un animal sanguinaire.

Au niveau 16, le druide peut utiliser *forme animale* pour se transformer en élémentaire de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre, de taille P, M ou G (une fois par jour seulement). Ce faisant, il acquiert toutes les attaques spéciales et les particularités de cet élémentaire (il acquiert donc ses pouvoirs surnaturels, magiques et extraordinaires). Il bénéficie également des dons et des bonus raciaux aux compétences de l'élémentaire aussi longtemps qu'il demeure en *forme animale*, tout en conservant son propre type de créature (humanoïde dans la plupart des cas). Au niveau 18, il peut se transformer en élémentaire trois fois par jour.

Choisir une forme animale

Dès le niveau 5, le druide acquiert le pouvoir de *forme animale*. Tout au long de sa progression, il pourra se transformer en un nombre croissant d'animaux, puisqu'il va maîtriser les formes les



plus grandes et les plus petites, et même avoir la possibilité de se transformer en animal sanguinaire ou en élémentaire. Le nombre de possibilités peut être déroutant.

La première chose à prendre en compte avant de choisir une forme animale est de déterminer ce que vous voulez faire avec elle. Voilà quelques éléments qu'un druide devra considérer avant de prendre sa décision.

Combatre : *forme animale* peut faire du druide un adversaire redoutable. En attendant d'atteindre le niveau 8, où il pourra prendre la forme d'un animal de taille G, le meilleur choix du druide se porte sur le glouton, l'ours noir ou le léopard, qui dispose tous de trois attaques. Parmi eux, l'ours noir offre la plus grande Force et le léopard la CA la plus élevée. La rage du glouton lui permet d'avoir le même bonus de Force que l'ours noir, et quelques points de vie supplémentaires. Se transformer en serpent constricteur peut également être très pratique, particulièrement contre des ennemis qui lancent des sorts.

Pour un druide de niveau 8, l'ours polaire est le plus efficace, avec sa Force de 27. Le cheval lourd est moins puissant en combat, mais il est moins voyant si cela doit entrer en ligne de compte. Les autres animaux qui peuvent être intéressants sont les grands félins, lions et tigres, dont l'habileté à bondir et à attaquer avec leurs pattes arrières compense la force plus grande de l'ours polaire. Le tigre est plus robuste que le lion, mais les deux se valent en combat. Enfin, une bonne allonge peut être un avantage important dans un combat, et le druide peut l'obtenir en se transformant en vipère de taille G.

Au niveau 12, le druide peut utiliser *forme animale* pour se transformer en animal sanguinaire. Sous la forme d'un ours sanguinaire doté d'une Force de 31, il peut infliger 30 points de dégâts ou plus en un seul round. Le lion sanguinaire est le deuxième meilleur choix.

Quand le druide atteint le niveau 15, le tigre sanguinaire devient accessible, mais l'ours sanguinaire reste peut-être le meilleur choix. La taille TG du tigre sanguinaire en fait un adversaire plus facile à toucher que l'ours sanguinaire, et ses attaques de bond et de pattes arrières ne compensent pas tout à fait cet inconvénient.

Au niveau 16, le druide dispose d'une nouvelle option et non des moindres, celle de se transformer en élémentaire. Cela lui permet d'avoir accès aux pouvoirs spéciaux de l'élémentaire choisi, y compris les attaques de cyclone, de départ de feu, d'extinction du feu, de maelström et de poussée. En raison de sa valeur de Force élevée, l'élémentaire de la Terre est sans doute le meilleur choix, même si l'élémentaire de l'Eau a une meilleure CA. Si la CA n'importe pas, l'ours sanguinaire reste toutefois un meilleur guerrier que l'élémentaire, tout simplement parce qu'il a une force supérieure.

Détecter : comme le druide peut utiliser les pouvoirs extraordinaires de la forme animale choisie, il peut acquérir la vision aveugle en se transformant en chauve-souris sanguinaire ou en marsouin. La plupart des animaux ont la vision nocturne et quelques-uns (comme le serpent ou le hibou) ont également des bonus raciaux aux jets de Détection et de Perception auditive.

Dresser les animaux : le dressage devient beaucoup plus simple pour le druide s'il prend la forme de l'animal et qu'il lui montre le comportement ou les actions qu'il attend de lui. Le MD peut octroyer un bonus de circonstances de +4 aux jets de Dressage du druide qui utilise *forme animale* de cette façon.

Impressionner les autres animaux : le druide se sert la plupart du temps de sa compétence d'Empathie avec les animaux pour calmer les animaux hostiles ou affamés et les convaincre que la violence n'est pas nécessaire. Un druide qui prend le temps de se transformer en un animal de la même espèce peut

plus facilement le convaincre, même s'il ne gagne pas la capacité de parler avec l'animal directement. Pour simuler cet avantage, le MD peut octroyer au druide un bonus de circonstances de +4 à ses jets d'Empathie avec les animaux, appliqué aux animaux dont il a pris la forme.

Impressionner les ennemis : les ours, les lions et les élémentaires impressionnent la population locale et peuvent même effrayer un mercenaire vétéran. Un MD peut octroyer un bonus de circonstances de +2 aux jets d'Intimidation d'un druide qui a pris la forme d'un animal impressionnant.

Reconnaissance : les formes animales aériennes conviennent à merveille aux missions de reconnaissance, mais il ne faut pas négliger les subterfuges. Une vieille histoire parle d'un druide qui apprit tout des projets de ses ennemis lorsqu'il adopta la forme d'un cheval lourd et servit une journée entière de monture pour le commandant de l'armée maléfique. La plupart des gens ne prêtent guère d'attention aux chevaux, têtes de bétail et grenouilles en maraude, ce dont le druide peut aisément tirer parti.

S'échapper : l'une des meilleures façons d'échapper à une situation délicate en utilisant *forme animale* est de se transformer en faucon ou en aigle pour s'envoler. La vitesse de déplacement en vol de ces créatures est respectivement de 24 et 18 mètres, ce qui est habituellement assez rapide pour échapper à une armée en marche ou à un monstre terrestre. Le hibou, malgré sa popularité, ne vole pas particulièrement vite (seulement 12 mètres). Dans un donjon, ou contre des ennemis aériens, le guépard ou le cheval peuvent être des choix appropriés. Un cheval léger se déplace à une vitesse respectable de 18 mètres, le guépard se déplace en moyenne à 15 mètres mais il peut effectuer une pointe de vitesse sur 150 mètres (cf. guépard dans le *Manuel des Monstres*). Toutefois, s'échapper ne réclame pas toujours un déplacement accéléré. Un druide de haut niveau peut très bien utiliser *forme animale* pour se transformer en un animal de taille TP et utiliser la compétence Discrétion pour éviter ses ennemis.

Voyager : en raison de leur grande vitesse de déplacement, les oiseaux sont un choix évident pour le voyage. Si le voyage par l'océan, la mer ou la rivière est une option, le requin sanguinaire se déplace à une vitesse (27 mètres) contre laquelle même l'aigle ne saurait rivaliser. À partir du niveau 15, le druide devrait sérieusement envisager de se transformer en élémentaire de l'Air pour voyager afin de bénéficier de son incroyable vitesse de déplacement (30 mètres).

LES PERSPECTIVES DU RÔDEUR

" Demander à un rôdeur de rester chez lui ? Autant exiger d'un requin qu'il renonce à la nage. "

— Sovelliss

Malgré son affinité avec la forêt, on ne peut pas dire que le rôdeur soit " enraciné " ! Selon lui, un trop grand attachement aux lieux, aux possessions matérielles et aux traditions est mauvais pour la santé. Après tout, le changement est un aspect fondamental de la nature et il ne sert à rien de lutter contre.

En fait, le rôdeur est l'un des personnages les plus polyvalents. Certes, il porte une armure, mais il n'est jamais aussi bruyant que le paladin. Certes, il lance des sorts, mais il ne se repose jamais seulement sur eux pour survivre comme le fait le magicien. Certes, il se déplace comme l'air, mais il n'a jamais cette peur flagrante de la confrontation directe dont font montre les roublards. Alors que le

barde se vante d'être l'homme à tout faire, c'est le rôdeur qui, tranquillement, fait la preuve qu'il est le parfait équilibre entre toutes les disciplines.

La polyvalence du rôdeur le rend plus généraliste que la plupart des personnages et cela peut aussi bien être un avantage qu'un inconvénient. Il ne peut pas infliger autant de dégâts avec son arc qu'un guerrier avec une épée à deux mains et une Spécialisation martiale, ou encore qu'un magicien lançant une *boule de feu* dont il tire la quintessence. Ce qu'il peut faire en revanche, c'est infliger en rafale des dégâts de différentes sortes et battre en retraite avant que son adversaire ne lui rende la pareille. Un rôdeur de niveau moyen peut tirer trois flèches avec précision dans un même round, changer d'arme et se rapprocher au round suivant, puis abattre son adversaire de quatre coups de ses deux armes au troisième round. Et si cet adversaire est un ennemi juré, les deux derniers rounds ne seront peut-être pas nécessaires !

D'une certaine façon, la plus grande force du rôdeur est son autorité. Comme le roublard, il se déplace souvent en éclaireur en avant de ses compagnons, afin d'utiliser au mieux ses capacités de Pistage et ses compétences de classe liées à la perception. Contrairement au roublard en revanche, il se sent physiquement supérieur aux dangers que ses talents de perception lui révèlent. Étant le premier à repérer un ennemi, il doit décider s'il s'en rapproche ou s'il revient en arrière, et la survie de ses amis peut dépendre de la sagesse de sa décision.

Les races

Au sein de toutes les races humanoïdes il y a des rôdeurs, et chacune offre son propre panel d'avantages. Comme pour le druide, il n'existe pas de choix de race évident pour le rôdeur.

Demi-elfes : le demi-elfe est déjà un outsider, aussi le mode de vie du rôdeur est une seconde nature pour lui. Pratiquement tout ce qui est évoqué plus loin pour l'elfe (bonus racial aux jets de Détection et de Perception auditive, vision nocturne, etc.) s'applique également au demi-elfe, même si ce n'est pas toujours dans les mêmes proportions. Socialement, le demi-elfe est un meilleur intermédiaire entre le monde de la nature et le monde civilisé que l'elfe ou même l'humain.

Demi-orques : bien que beaucoup de demi-orques considèrent que les classes de guerrier et de barbare constituent un meilleur choix, le rôdeur demi-orque est une véritable brute contre ses ennemis jurés. Son bonus racial en Force, la meilleure progression en attaque possible, et ses bonus contre ses ennemis jurés font qu'un rôdeur demi-orque de niveau 10 doté d'une Force de 22 et du don Arme de prédilection (hache d'armes) bénéficie d'un bonus de +20 contre son premier ennemi juré, sans compter le bonus de la hache d'armes magique qu'il a dans chaque main ! Un demi-orque qui choisit cette voie doit essayer de compenser son malus en Intelligence, car la force du rôdeur ne lui vient pas seulement de son talent au combat, mais aussi de ses compétences. Le plus gros inconvénient dont souffre le rôdeur demi-orque est sans doute que peu voudront croire qu'il est un protecteur de la forêt. Néanmoins, il aura toujours les moyens de persuader les gens...

Elfes : l'elfe est le rôdeur incarné. Il bénéficie de bonus dans deux compétences pour lesquelles le rôdeur dispose également des bonus d'ennemi juré : Détection et Perception auditive. Cela veut dire qu'un rôdeur elfe de niveau 5 bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Détection contre son premier ennemi juré, en plus des degrés de maîtrise et autres bonus dont il peut disposer. La plupart des créatures féériques apprécient les elfes, ce qui permet au rôdeur elfe de se créer un solide réseau d'alliés au cours de ses voyages forestiers. En plus de cela, il ne lui faut que quatre

heures de méditation et quatre heures de repos au lieu de huit heures de sommeil, ce qui veut dire qu'il est toujours de garde la nuit, quand sa vision nocturne et son bonus élevé en Détection sont les plus utiles.

Gnomes : comme le nain, le rôdeur gnome commence avec de solides bonus contre certains ennemis jurés courants : les gobelinoïdes, kobolds et géants. Comme l'elfe, il bénéficie d'un bonus racial aux jets de Perception auditive. Comme l'halfelin, il bénéficie d'un bonus aux jets d'attaque et à la CA du fait de sa petite taille. Mieux que quiconque, le rôdeur gnome, doté d'une Intelligence de 10 ou plus, dispose à la fois de sorts profanes et de sorts divins au niveau 4, plus le meilleur bonus de base à l'attaque possible. Cela fait de la classe de rôdeur une excellente alternative pour un gnome. Toutefois, les rôdeurs gnomes quittent rarement leurs contrées – ce qui leur interdit de rejoindre les groupes d'aventuriers ailleurs dans le monde.

Halfelins : le *Manuel des Joueurs* signale qu'il est rare de rencontrer des halfelins rôdeurs, la principale raison étant qu'ils choisissent eux-mêmes de se laisser rencontrer ou non ! Le malus en Force du halfelin diminue ses bonus de rôdeur ; mais regardons de plus près un halfelin rôdeur de niveau 9 doté du don Botte secrète et d'une Dextérité incroyable. Il lance tranquillement des armes de lancer tout en manipulant une paire d'armes de corps à corps, et il se déplace silencieusement en se cachant mieux que quiconque grâce au sort de *passage sans traces*. Qui plus est, son bonus exceptionnel en Perception auditive lui permet de savoir si l'ennemi s'approche bien avant qu'il doive décider s'il doit fuir ou combattre.

Humains : la plupart des rôdeurs sont humains. En divisant équitablement les points de compétence initiaux du rôdeur entre Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature, on obtient un rôdeur humain de niveau 1 avec un bonus de +5 aux jets contre ses ennemis jurés, en plus des autres bonus dont il peut disposer. Qui plus est, il n'a pas besoin de choisir entre Arme de prédilection et Vigilance pour augmenter ses meilleurs



attributs, il peut directement les avoir tous les deux. Bien sûr, le plus gros avantage à être un humain est d'appartenir à la race dominante sur la planète.

Monstres : les membres de certaines races monstrueuses font aussi de bons rôdeurs, notamment les centaures, les gnolls, les torves, les sahuagins et les yuan-tis (de sang pur et de sang mêlé).

Toutes ces créatures bénéficient de bonus raciaux en Force et d'avantages spécifiques. La capacité du sahuagin à respirer sous l'eau et sa frénésie sont des avantages importants, même s'ils sont effectivement limités aux environnements immergés. Le yuan-ti de sang mêlé a plusieurs options intéressantes : ses écailles lui confèrent un bonus naturel à la CA, il affiche des serpents à la place des bras en guise d'attaques naturelles, ou même une tête de serpent avec morsure empoisonnée à l'appui. Ajoutez à cela les pouvoirs magiques et les facultés psioniques que tous les yuan-tis possèdent et cette créature devient un redoutable adversaire.

Les niveaux équivalents de ces créatures varient grandement. Le niveau équivalent du gnoll est égal à son niveau de classe +2, celui du torve à son niveau de classe +5, celui du sahuagin à son niveau de classe +5, celui du centaure à son niveau de classe +5, celui du yuan-ti de sang pur à son niveau de classe +12, et celui du yuan-ti de sang mêlé à son niveau de classe +13.

Nains : comme tous les membres de leur race, les rôdeurs nains aiment à vivre sous terre. Ces "spéléologues" n'ont pas à se soucier des relations qu'ils entretiennent avec les créatures féeriques ou de la protection des arbres, mais cela ne veut pas dire pour autant qu'ils doivent lésiner sur les points de compétence en Sens de la nature. En effet, cette compétence est nécessaire pour traquer les ennemis, surtout si l'on se souvient que les sols des donjons comptent comme des sols durs (cf. description du don Pistage dans le *Manuel des Joueurs*). La compétence Perception auditive est également vitale dans un donjon, et le rôdeur bénéficie d'un bonus aux jets de Perception auditive contre ses ennemis jurés. Les bonus raciaux de combat du rôdeur nain lui permettent de briller contre trois catégories d'ennemis (orques, gobelinoïdes et géants), aussi s'agit-il de ses meilleurs premiers, deuxième et troisième choix comme ennemis jurés. Choisir les géants en premier peut aussi être très payant quand le premier ogre se met à charger dans le couloir d'un donjon.

Une dernière remarque sur les rôdeurs non humains : ils peuvent tous choisir l'humain comme ennemi juré et ils doivent d'ailleurs sérieusement y penser. Les humains sont en effet les ennemis les plus souvent rencontrés dans les parties de DUNGEONS & DRAGONS.

Le rôdeur et les autres classes

L'obsession du rôdeur à l'encontre de son ennemi juré lui donne souvent l'occasion de partir en quête. Par exemple, si les orques occupent l'arrière-pays, c'est un rôdeur chasseur d'orques qui va lever une expédition pour les en chasser.

En choisissant des compagnons pour ses missions, le rôdeur doit prendre en compte la manière dont ses propres compétences et attitudes s'accordent avec les leurs. Si vous jouez un rôdeur, vous trouverez des conseils dans les paragraphes suivants sur la manière de vous entendre avec vos compagnons d'aventure.

Barbares : le barbare et vous faites une sacrée paire dans la mesure où vous pouvez tous les deux infliger des tonnes de dégâts. En travaillant ensemble, vous évitez aussi de mauvaises surprises – vous surveillez les ennemis qui viennent du monde des bois et il ignore les attaques sournoises et évite les pièges. Un groupe doté d'un couple comme vous n'a pas vraiment besoin

d'un roublard. Le seul problème entre le barbare et vous, c'est que vous voulez rompre le combat bien avant lui...

Bardes : le barde a tout du dilettante. Vous êtes tous les deux extrêmement polyvalents, mais votre polyvalence est au service d'un objectif (au moins de votre point de vue). Toutefois, vous êtes tous les deux les préférés des elfes, aussi essayez-vous de bien vous entendre. Dans les bons jours, vous êtes sympathique à son égard (comme vous l'êtes pour tout le monde) et il est superficiel à votre égard (comme il l'est avec tout le monde !).

Druides : vous êtes des partenaires naturels, dans tous les sens du terme. Vous appréciez les conseils dans la voie de la nature, aussi vous êtes prêt à aider le druide en échange de ses connaissances. Il est un meilleur lanceur de sorts divins que vous, mais vous vous en arrangez. Vous vous occupez des sorts de réserve comme *protection contre les énergies destructives* pendant qu'il se concentre sur la guérison et le contrôle des animaux. Même si vous avez les mêmes compétences, un groupe doté d'une paire comme vous bénéficie des nombreux animaux et alliés convoqués que vous avez tous les deux et qui peuvent lancer une volée d'attaques contre vos ennemis.

Ensorcelleurs : les ensorceleurs sont ce que seraient les rôdeurs s'ils étaient des lanceurs de sorts profanes : rapides, concentrés, l'esprit libre des vieux livres et études. Vous travaillez bien avec l'ensorcelleur parce que vous dépendez de lui pour faire ce que vous attendez et le faire bien.

Guerriers : le guerrier est la démonstration même de tout ce qui ne tourne pas rond dans la société – il est bruyant, monomaniacal et dénué de grâce. Vous êtes presque aussi bon combattant que lui (en considérant qu'il bénéficie de dons supplémentaires), mais vous disposez en plus d'autres capacités. Quand vous êtes dans un groupe en sa compagnie, les monstres vous regardent (avec votre armure légère) comme le moindre des dangers – enfin jusqu'à ce que vous ayez frappé quatre fois dans un round...

Magiciens : un magicien peut être imprévisible à rendre fou. Vous voulez un maximum de polyvalence au combat et c'est ce qu'il veut également – surtout pour rester en dehors de la mêlée. Mais quand vous vous décidez à vous lancer au combat à deux armes, vous vous rendez compte qu'il est en train de viser la zone en question pour lancer une *boule de feu* ! Pourtant, mieux vaut un lanceur de sorts profanes que pas du tout, et celui-ci a beaucoup de sorts très utiles.

Moines : le mode de vie ascétique du moine est assez similaire à la vie d'exilé que vous avez choisie. Vous êtes tous les deux légers et silencieux, et vous pouvez effectuer des attaques supplémentaires à chaque round. Encore mieux, vous respectez mutuellement votre besoin de solitude. Vous pourriez vivre dans le même bois pendant des années et ne jamais vous adresser la parole – à l'exception peut-être d'un occasionnel "à l'aide !" ... Quand vous joignez vos forces, vous constituez une paire redoutable.

Paladins : si le guerrier est rigide et lourd, le paladin est encore pire. Même si vous êtes tous les deux d'alignement bon, vous pouvez être tellement éloignés l'un de l'autre sur l'axe de la Loi et du Chaos qu'il vous sera impossible d'entretenir une simple conversation. Même son destrier est un problème, puisque à aucun moment il n'accepte que vous le montiez, ce que vous ne pouvez supporter. Pourtant vous avez un point commun : si quoi que ce soit s'oppose à vos règles, vous êtes inébranlable dans votre ferveur pour remettre les choses dans l'ordre. Quand vous êtes tous les deux d'accord sur un point, ce n'est vraiment pas une bonne idée de se trouver sur votre chemin...

Prêtres : même s'il vous est beaucoup plus facile de vous entendre avec un druide, vous refusez rarement une alliance avec un prêtre. Bien entendu, l'intensité de votre amitié dépendra de ses

domaines. Un prêtre possédant les domaines de la Faune, de la Guérison et du Soleil, ou d'autres domaines liés à la nature, est toujours un bon compagnon, mais vous apprécierez moins la compagnie d'un prêtre spécialisé dans les domaines de la Mort, de la Duperie ou de la Destruction – à moins bien sûr d'être un rôdeur mauvais qui se soucie peu du cycle de la vie.

Roublards : vous avez beaucoup en commun avec le roublard du groupe parce que vos compétences se recoupent mais ne se font pas concurrence. Quand vous marchez ensemble dans un couloir, vous pouvez vous soutenir l'un l'autre d'une manière que même un paladin et un magicien ne pourraient comprendre. Vous vivez dans des environnements différents, mais vous respectez mutuellement vos capacités et attitudes.

Variante : le rôdeur urbain

Le *Manuel des Joueurs* décrit les rôdeurs comme des citoyens de la forêt qui savent tirer parti du camouflage naturel des bois. Sovelliss, ceint de son armure cloutée de cuir couleur d'écorce est prêt à disparaître d'un moment à l'autre parmi les arbres. C'est un style de vie parfait pour la majorité des rôdeurs, mais certains préfèrent d'autres terrains de jeu. Le rôdeur urbain est le roi de la rue, capable de traquer un ennemi au travers d'un marché ou sur le parapet d'un château.

Pour jouer un rôdeur urbain, utilisez les règles de la classe de rôdeur du chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*. Les règles mentionnées dans ce chapitre s'appliquent également aux rôdeurs urbains. Avec l'accord de votre MD cependant, vous pouvez adopter quelques modifications conçues pour que votre personnage soit plus efficace sur le terrain inhabituel de la ville.

- Faites les changements de compétences de classe suivants : Empathie avec les animaux devient Renseignements et Connaissances (nature) devient Connaissances (folklore local). Dire adieu à une compétence de classe exclusive est difficile, mais vous aurez besoin d'autant de degrés de maîtrise en Renseignements et en Connaissances (folklore local) que possible.
- Échangez le don Pistage contre le don Science de la filature (cf. chapitre 2). Cela vous donne l'avantage pour suivre quelqu'un dans les rues d'une ville. Vous pouvez également recourir à la nouvelle utilisation de la compétence Discrétion "mener une filature" décrite dans le chapitre 2.
- Choisissez une organisation ou une culture plutôt qu'un type de créature comme ennemi juré. Par exemple, vous pouvez opter pour les Chevaliers du Cerf (cf. *Atlas de Greyhawk*, page 158), ce qui vous permettra d'utiliser vos bonus d'ennemi juré contre les elfes et les humains appartenant à cette organisation, mais pas contre les autres elfes et humains. Assurez-vous de faire ce choix en accord avec votre MD, ou vous pourriez vous retrouver avec un ennemi juré que vous ne rencontrerez jamais.
- Échangez quelques sorts de rôdeur contre des sorts de barde de même niveau. Voici quelques changements envisageables : *communication avec les animaux* devient *message*, *communication avec les plantes* devient *détection de pensées*, *croissance végétale* devient *coursier fantôme*, *détection des collets et des fosses* devient *détection des passages secrets*, *voyage par les arbres* devient *porte dimensionnelle*. Vous pouvez voir avec votre MD s'il est possible de troquer vos sorts avec ceux d'autres classes, même s'il est peu probable que vous gagniez *éclair multiple* dans l'échange...

Un rôdeur urbain qui veut adopter une classe de prestige peut considérer l'investigateur, le chasseur d'ennemis, ou le limier (cf. chapitre 5). Ces classes s'attachent toutes à la bonification des meilleurs attributs du rôdeur sans améliorer le rapport à la nature de la classe.

Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques d'un rôdeur urbain créé à l'aide de cette variante aux règles : le sergent nain Reginald Fitz-Louis et son fidèle molosse Baskerville.

➤ **Sergent Reginald Fitz-Louis :** nain mâle Rôd 12 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 12d10+36 ; pv 102 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; Att. *épée longue spectrale* +1 (+14/+9+4 corps à corps, 1d8+3/19–20) et *hachette* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+2/x3) ou *arbalète légère* de maître avec des *carreaux d'arbalète* +1 (+15 distance, 1d8+1/19–20). Part. caractéristiques raciales des nains, ennemis jurés (culte de Vecna +3, gobelinoïdes +2, géants +1) ; AL LN ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +7 ; For 15, Dex 12, Con 17, Int 14, Sag 17, Cha 15.

Compétences et dons : Artisanat (travail du métal) +4, Artisanat (travail de la pierre) +4, Bluff +7, Concentration +6, Connaissances (folklore local) +12, Déguisement +4, Déplacement silencieux +6, Détection +18, Diplomatie +4, Discrétion +11, Équitation (cheval) +6, Estimation +4, Fouille +17, Intimidation +4, Perception auditive +11, Renseignements +19, Représentation +4 ; Arme de prédilection (épée longue), Expertise du combat, Science de la filature, Science du combat à deux armes, Talent (Renseignements), Vigilance.

Caractéristiques raciales des nains : bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes ; bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre tous les sorts et pouvoirs magiques ; bonus racial de +2 aux jets de Vigueur contre tous les poisons ; bonus d'esquive de +4 contre les géants ; vision



dans le noir (18 m) ; connaissance de la pierre (bonus racial de +2 aux jets de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle ; à droit à un jet de Fouille automatique quant il approche à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé ; peut utiliser la compétence Fouille pour détecter les pièges intégrés à la roche comme un roublard ; sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre) ; bonus racial de +2 aux jets d'Artisanat, d'Estimation et de Profession liés aux objets métalliques ou en pierre (bonus déjà intégré dans les caractéristiques de Reginald).

Ennemis jurés : Reginald a choisi le culte de Vecna comme premier ennemi juré, les goblinoides comme deuxième et les géants comme troisième. Il bénéficie d'un bonus de +3, +2 et +1 respectivement, aux jets de dégâts au corps à corps et aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature contre ces créatures.

Sorts préparés (2/2/2 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort) : 1^{er} – détection des passages secrets, message ; 2^e – détection de pensées, soins légers ; 3^e – coursier fantôme, neutralisation du poison.

Possessions : armure de cuir clouté +3, épée longue spectrale +1, hachette +1, arbalète légère de maître, 25 carreaux d'arbalète +1, serrette de persuasion, statuette merveilleuse (chien en onyx), potion de déplacement furtif, potion de soins modérés.

► **Baskerville** : chien en onyx mâle ; FP 1 ; animal de taille M ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; Att. morsure (+3 corps à corps, 1d6+3) ; AS croc-en-jambe ; Part. détection de l'invisibilité, odorat, parle la langue commune, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +1 ; For 15, Dex 15, Con 15, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +9, Fouille +3, Natation +5, Perception auditive +5, Sens de la nature +1 (+5 quand il utilise son odorat).

Choisir un ennemi juré

“ Fais aux autres ce qu'ils veulent le faire. ”

– Sovelliss

Au cours de sa progression sur les 20 premiers niveaux, le rôdeur choisit cinq ennemis jurés. De nombreux critères peuvent entrer en jeu, y compris le choix du joueur quant à son histoire personnelle (“ J'ai choisi ma voie quand les orques ont dévasté mon pays ”), l'environnement de la campagne (“ Ici, dans les terres enneigées du nord, nous vivons pour combattre les remorhaz ”) et l'utilité pour le jeu (“ Qu'allons nous combattre dans un futur proche ? ”).

Une fois que le rôdeur a fait son choix, il ne peut plus changer d'avis. Ce qui veut dire que le joueur doit parier sur le type de créature que son personnage va rencontrer le plus souvent. Le MD peut l'aider, car il sait ce qui se trouve dans l'univers de campagne.

Contre ses ennemis jurés, un rôdeur gagne un bonus aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature, aux jets de dégâts avec des armes de corps à corps et avec des armes à distance, mais uniquement à 9 mètres ou moins (le bonus aux dégâts ne s'applique pas aux créatures immunisées contre les coups critiques). La valeur de ce bonus est égale à +1 quand le rôdeur désigne son premier type de créature en qualité d'ennemi juré, et il augmente de +1 aux niveaux 5, 10, 15 et 20. Il choisit son premier ennemi juré au niveau 1, le deuxième au niveau 5, le troisième au niveau 10, le quatrième au niveau 15 et le cinquième au niveau 20.

Il y a un compromis à faire en arrêtant ces choix. Le rôdeur devrait-il choisir un premier ennemi juré avec un FP bas ou élevé ?

Souvenez-vous que le premier ennemi juré choisi sera celui contre lequel il affichera le bonus le plus élevé pendant toute sa carrière, et que le dernier est celui contre lequel il présentera le bonus le plus faible. Vaut-il mieux gagner un avantage très vite, ou renoncer au bénéfice immédiat en attendant qu'il fasse effet sur le long terme ? En fait, les deux options sont tout à fait viables. Par exemple, supposez que vous choisissiez les orques en premier. Cela donne à votre rôdeur un bonus très utile contre les orques au moment où il est probable qu'il les rencontre le plus : quand il est encore de faible niveau. Quand il arrive au niveau 20, il possède désormais un bonus de +5 contre les orques (qu'il peut très bien ne plus rencontrer à ce niveau) et un bonus moindre contre des créatures plus puissantes qu'il va sans doute rencontrer plus souvent. Au contraire, si vous choisissez les démons comme premier ennemi juré pour votre rôdeur, il ne tirera sans doute aucun bénéfice de son bonus avant un long moment, parce qu'il ne rencontrera sans doute pas de démons avant d'avoir gagné de nombreux niveaux. Mais quand il les rencontrera, il aura immédiatement un bonus substantiel contre eux.

Aberrations : cette catégorie est particulièrement riche pour les ennemis jurés. Les aberrations incluent les amphibes, babéliens, charognards rampants, driders, feux follets, flagelleurs mentaux, mimiques, nagas, ombres des roches, otyughs, oxydeurs, tyrannœils et beaucoup d'autres. De tous ceux-ci, les amphibes sont les moins puissants, avec un FP de 2. Aussi si vous voulez un avantage rapidement, les aberrations ne sont peut-être pas le bon choix. Toutefois, il y en a beaucoup de FP 6 à 8, et même au-delà, aussi cette catégorie est-elle un bon choix pour le deuxième, troisième ou quatrième ennemi juré. Si cela ne vous dérange pas d'attendre pour cueillir les fruits de vos choix, alors allez-y et prenez les aberrations comme premier ennemi juré.

Animaux : les animaux constituent l'un des meilleurs choix pour un premier ennemi juré. Votre rôdeur devrait en rencontrer beaucoup dans les premiers niveaux, et il continuera à en rencontrer de plus puissants en progressant. Les animaux sanguinaires ont un FP qui peut atteindre 9 (cf. le requin sanguinaire).

Créatures artificielles : ces créatures sont immunisées contre les coups critiques (et donc contre le bonus aux dégâts relevant des ennemis jurés), aussi n'est-ce guère un choix optimal, à moins que vous n'utilisiez les variantes aux règles de l'ennemi juré proposées plus loin. Bluff et Psychologie sont inutiles face aux créatures artificielles. Les bonus aux jets de Détection, Perception auditive et Sens de la nature s'appliquent toujours, mais comme les créatures artificielles restent la plupart du temps au même endroit en attendant d'être dérangées, ces bénéfices ne sont pas d'une grande aide non plus.

Créatures magiques : dans une campagne renfermant beaucoup de créatures bizarres, vous ne trouverez sans doute pas de meilleur ennemi juré. La liste est énorme et elle inclut la plupart des ennemis traditionnels de D&D : araignées de phase, basilics, bêtes éclipsantes, chimères, cockatrices, enlaceurs, krakens, manticores, remorhaz, sphinx et tarasque. Il y a au moins une créature magique pour chaque valeur de FP entre 1 et 15, aussi votre rôdeur tire de bons bénéfices de son choix à chaque niveau. Qui plus est, il gagne des bonus contre les célestes et les fiélons convoqués par ses ennemis profanes. Il faut envisager de prendre les créatures magiques comme premier ou deuxième ennemi juré.

Dragons : cette catégorie constitue un bon choix à n'importe quel niveau. Un rôdeur peut rencontrer un dragonnet blanc juste devant sa porte et il combattra toujours des dragons quand il sera de niveau 20. C'est l'une des rares catégories qui prend de l'ampleur au fur et à mesure que le rôdeur progresse, dans la mesure où les

dragons progressent aussi. Le bonus est également efficace contre les dragons-tortues, demi-dragons, pseudo-dragons, wivernes et tout ce qui relève du type dragon. Soyez particulièrement attentif en ce qui concerne les bonus de Bluff et de Psychologie – la meilleure façon de traiter avec un dragon est souvent de jouer subtilement sur la corde de sa soif de trésors et de renommée.

Élémentaires : comme les élémentaires sont immunisés contre les coups critiques, votre bonus aux dégâts ne s'appliquera que si vous utilisez les variantes aux règles de l'ennemi juré proposées plus loin. Les autres bonus ont toujours cours, mais à quoi peut bien servir votre bonus aux jets de Détection et de Perception auditive face à une créature que n'importe qui peut repérer à 400 mètres à la ronde ?

Extérieurs : c'est une des rares catégories appropriées pour un cinquième ennemi juré, mais comme il faut choisir un type spécifique d'Extérieur, vous devez essayer de deviner contre lequel votre rôdeur devra combattre. La liste inclut presque toutes les créatures natives des autres plans que le plan Matériel. Parmi elles, seuls les célestes, démons, diables, formiens et slaads ont un FP suffisamment élevé pour justifier de les choisir sur le long terme – et parmi eux, seuls les démons et les diables sont des ennemis courants. Reportez-vous aux variantes aux règles proposées plus loin pour une nouvelle approche de l'ennemi juré du rôdeur contre les Extérieurs.

Fées : cette catégorie constitue un excellent choix pour les rôdeurs mauvais, car les rôdeurs bons ont tendance à s'allier avec ces créatures plutôt que de les combattre. Les dryades, nymphes, satyres et esprits follets sont dans cette catégorie. Les nymphes sont les plus puissantes, avec un FP de 6. Du coup, si vous choisissez les fées comme ennemi juré, il vaut mieux le faire assez tôt.

Géants : les géants sont de parfaits ennemis jurés pour les nains et les gnomes, qui disposent déjà de bonus raciaux contre eux. En plus des six géants, cette catégorie inclut les ettins, ogres, ogres mages et trolls. Comme le rôdeur va probablement rencontrer des ogres assez tôt dans sa carrière, les géants constituent un bon premier ou deuxième choix. Ainsi, quand bien plus tard il rencontrera des géants des tempêtes, il aura un bonus important contre eux.

Humanoïdes : dans cette catégorie, le choix doit se porter sur un sous-type d'humanoïde. Seul un rôdeur mauvais peut choisir le sous-type auquel il appartient. Certains choix sont meilleurs que d'autres.

Aquatiques : cette catégorie inclut justement les hommes-lézards, locathahs, hommes-poissons et sahuagins. Si vous pensez que votre rôdeur va beaucoup voyager en mer, c'est un bon choix pour le premier ou le deuxième ennemi juré.

Elfes, gnomes, halfelins, nains : ces quatre choix sont beaucoup plus limités que l'humain. Si vous pensez qu'il serait surprenant pour votre rôdeur de rencontrer un seigneur de guerre halfelin tyranique foulant aux pieds la vie et la liberté dans le monde de votre campagne, évitez ces sous-types.

Gnolls : ce n'est pas un choix aussi intéressant que les orques dans la plupart des campagnes. Un rôdeur typique a moins de chances de rencontrer des gnolls de niveau élevé que des demi-orques puisants alors qu'il augmente de niveau.

Gobelinoïdes : c'est un choix astucieux, particulièrement aux premiers niveaux. Un rôdeur nain ou gnome bénéficie déjà d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre ces créatures et il est probable qu'il aura à se battre contre elles régulièrement pour préserver son espace vital. Cette catégorie inclut également les gobelours, gobelins et hobgobelins (FP 2, 1/4 et 1/2 respectivement). C'est un bon choix pour un premier ennemi juré, mais cela ne sert plus tellement par la suite.

Humains : c'est évidemment le meilleur choix dans le jeu pour tout le monde, sauf pour les rôdeurs humains non mauvais, qui ne peuvent pas le sélectionner. Dans toutes les parties de D&D, les PJ sont confrontés à de nombreux ennemis humains. Même un rôdeur allié avec des humains devrait envisager de faire ce choix rapidement.

Orques : c'est un excellent choix pour les nains (qui bénéficient déjà d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques) et un assez bon choix pour d'autres également. Comme les bonus s'appliquent aussi bien aux orques qu'aux demi-orques, c'est sans doute une bonne idée de le choisir assez vite, quand votre rôdeur affronte des orques en abondance. Et même s'il n'est que peu probable qu'il rencontre des orques à des niveaux supérieurs, il sera peut-être confronté à des armées orques ou à des PNJ demi-orques de haut niveau.

Reptiliens : c'est étonnamment un bon choix pour un rôdeur gnome, qui bénéficie déjà d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds. Les hommes-lézards et les troglodytes sont également des reptiliens. Encore une fois, c'est un bon choix pour un premier ennemi juré, qui s'avère moins utile ensuite.

Humanoïdes monstrueux : cette catégorie inclut des créatures comme les centaures, guenaudes, harpies, kuo-toas, méduses, minotaures, torves et yuan-tis. Comme elles ont très peu de choses en commun, il est difficile de savoir si un rôdeur va rencontrer ces créatures. Toutes les créatures ci-dessus ont un FP de 7 ou moins, aussi cette catégorie constitue-t-elle un choix décent pour un deuxième ou un troisième ennemi juré.

Métamorphes : même si peu de créatures sont issues de ce type, les lycanthropes à eux seuls justifient de choisir cette catégorie. Un lycanthrope peut avoir n'importe quel FP supérieur à 1, aussi un rôdeur peut-il bénéficier des bonus à tout moment dans sa carrière.

Monstres primitifs : cette catégorie d'ennemis, étonnamment réduite, inclut des créatures étranges comme les ankhegs, griffons, hippogriffes, hydres, ours-hiboux, striges, vers pourpres aussi bien que les dinosaures, rukhs et lions de mer. Les FP de ce groupe vont de 1 (strige) à 12 (ver pourpre), aussi les monstres primitifs sont-ils un bon choix pour le premier, le deuxième ou même le troisième ennemi juré d'un rôdeur.

Morts-vivants : quand votre rôdeur va se trouver face à face avec des squelettes et des zombis lors de ses premières aventures, vous serez peut-être tenté de choisir les morts-vivants comme ennemi juré. N'en faites rien ! Tous les morts-vivants sont immunisés contre les coups critiques et les effets influençant l'esprit. Certains sont même intangibles, aussi ne font-ils aucun bruit. Les bonus d'ennemi juré sont donc tout à fait inutiles face à eux, à moins que vous n'utilisiez les variantes aux règles de l'ennemi juré proposées plus loin.

Plantes : il y a quand même quelque chose de bizarre dans l'idée de chasser des plantes... Elles sont immunisées contre les coups critiques et donc contre les bonus aux dégâts d'ennemi juré. En outre, les jets de Bluff et de Psychologie sont généralement inutiles contre elles. En plus, la plupart d'entre elles ne vont pas bouger suffisamment pour que le bonus aux jets de Perception auditive et de Sens de la nature soit efficace. Un bonus aux jets de Détection peut être utile, mais il reste beaucoup plus efficace de choisir un autre ennemi juré, à moins évidemment que vous utilisiez les variantes aux règles de l'ennemi juré proposées plus loin.

Vases : comme ces créatures sans esprit et sans forme sont immunisées contre les coups critiques, votre bonus aux dégâts ne s'appliquera que si vous utilisez les variantes aux règles de l'ennemi juré proposées plus loin. Vos bonus aux jets de Bluff et de Psychologie

seront inutiles. Il y a également de fortes chances pour que vous ne les entendiez pas approcher. En revanche, un bonus élevé en Détection s'avèrera fort utile contre un cube gélatineux.

Vermine : cette catégorie est un choix modérément astucieux. Il y a beaucoup d'araignées et de mille-pattes monstrueux dans le monde, et même si votre rôdeur ne va pas les bluffer, chaque point de dégât supplémentaire est toujours bon à prendre.

Variantes aux règles de l'ennemi juré

Certains choix d'ennemi juré ont beaucoup moins d'utilité que d'autres – par exemple les Extérieurs et les autres types qui sont immunisés contre les coups critiques. Les variantes aux règles présentées ci-dessous rendent ces choix plus attirants. Comme avec toutes les variantes, un joueur qui souhaite les utiliser doit obtenir l'aval de son MD.

Bonus défensifs contre l'ennemi juré : un rôdeur qui utilise cette variante bénéficie de ses bonus d'ennemi juré en Discrétion et Déplacement silencieux plutôt qu'aux jets de dégâts, Bluff et Psychologie contre un ennemi juré particulier. Il peut aussi utiliser son bonus d'ennemi juré comme bonus d'esquive à la CA s'il utilise le don Esquive. Pour ce faire, il doit désigner à chaque tour un adversaire particulier qui fait partie de ses ennemis jurés et contre lequel il bénéficie du bonus à la CA. Ce bonus d'esquive ne s'applique évidemment pas quand il est pris au dépourvu. Le rôdeur conserve ses autres bonus en Détection, Perception auditive et Sens de la nature. Une fois que vous avez choisi cette option pour un ennemi juré particulier, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Cette variante est recommandée aux rôdeurs qui choisissent les créatures artificielles, élémentaires, morts-vivants, plantes ou vases comme ennemis jurés, même si d'autres membres de la classe peuvent la trouver utile également.

Choisir une espèce de sa propre race : un rôdeur bon ou neutre ne peut pas choisir sa race comme ennemi juré, mais ses ennemis le peuvent, ce qui est déconcertant. Dans cette variante, un rôdeur peut sélectionner une espèce de sa propre race comme ennemi juré. Généralement, le MD n'autorise ce choix que quand il correspond à des divisions profondes au sein d'une même race. Par exemple, un haut-elfe pourrait choisir les drows, mais pas les elfes gris. De la même façon, les nains des collines pourraient choisir les derros ou les duergars, mais pas les nains des profondeurs. Les demi-orques (particulièrement s'ils ont été élevés parmi les humains) pourront choisir les orques. Cette variante permet également au rôdeur de choisir comme ennemi juré d'autres membres de sa race qui viennent d'un pays hostile.

Choisir des sous-types d'Extérieurs : dans cette variante, le rôdeur peut choisir un sous-type d'Extérieurs comme ennemi juré. Les choix possibles sont : Air, Bien, Chaos, Eau, Feu, Loi, Mal, Terre et aucun sous-type. Un rôdeur qui choisit les Extérieurs (Chaos) par exemple bénéficie de bonus contre les

chaosiens, démons, djinns, ghaeles, lilendes, slaads et titans, alors qu'un rôdeur qui choisit les Extérieurs (aucun sous-type) gagne des bonus contre les aasimars, demi-célestes, demi-fiélons, janns, ravidts et tieffelins. Quand vous choisissez le sous-type, prenez en compte l'alignement de votre rôdeur ainsi que les conditions dans lesquelles vont se dérouler ses aventures.

Règles d'Intimidation optionnelles

Il est regrettable que le barbare, malgré sa puissance, puisse ne pas réussir à intimider ses adversaires, alors qu'ils seront dans le même temps impressionnés par la sophistication d'un barde ou le grand magnétisme d'un ensorceleur. Les deux règles optionnelles présentées ci-dessous sont faites pour rendre le barbare un peu plus effrayant. Elles fonctionnent même si le barbare n'entre pas dans une rage de berserker, bien que cela augmente leur efficacité.

Intimidation enragée. Lors d'une rage de berserker, le barbare bénéficie d'un bonus de +4 en Force et en Constitution. Cette option lui permet de bénéficier également un bonus de +4 aux jets d'Intimidation. Après tout, quand un barbare se met à hurler en avant, on est un peu plus enclin à faire ce qu'il demande.

Intimidation par la Force. Il est parfois pertinent de changer la caractéristique associée à une compétence. Bien qu'Intimidation soit habituellement liée au Charisme, cette règle permet au barbare d'utiliser son modificateur de Force plutôt que celui de Charisme pour les jets d'Intimidation. Cela suppose, bien sûr, qu'il accompagne sa tentative d'une démonstration de force, en brisant des objets ou en mettant en avant sa musculature. Un barbare en pleine rage est donc encore plus intimidant en raison de l'augmentation de sa valeur de Force.

CHAPITRE 2 : COMPÉTENCES ET DON

"Il restait assis, se versant coupe après coupe de piment vénéneux. Les autres concurrents quittaient la salle sur une civière après une seule rasade !"

– Un crieur municipal décrivant Krusk

La première partie de ce chapitre décrit de nouveaux emplois des compétences présentées dans le *Manuel des Joueurs*. La seconde propose un certain nombre de dons conçus principalement pour les barbares, les druides et les rôdeurs, mais qui peuvent intéresser tout autre type de personnage.

NOUVELLES UTILISATIONS DE COMPÉTENCES

Vous trouvez ci-dessous de nouvelles façons d'utiliser les compétences Discrétion, Dressage et Sens de la nature, ainsi que des règles optionnelles concernant celle d'Intimidation.

Discrétion

La compétence Discrétion est aussi utile dans la nature qu'en ville. Cependant, les druides et les rôdeurs doivent parfois savoir adapter leurs talents à un milieu citadin (cf. *Rôdeur urbain* dans le chapitre 1). Cette section décrit comment il est possible d'utiliser la compétence Discrétion pour suivre quelqu'un sans être remarqué.

Mener une filature

Puisque l'on peut se déplacer tout en utilisant la compétence Discrétion, il est possible si on le souhaite de s'en servir au cours d'une action de mouvement ou d'une action de déplacement. Cela signifie que l'on peut suivre quelqu'un en effectuant des jets réguliers de Discrétion pour éviter d'être vu. La fréquence de ces jets dépend de la distance à laquelle on se place de sa proie. Si l'on reste à 18 mètres ou plus d'elle, un jet toutes les 10 minutes est suffisant, à condition de se consacrer uniquement à la filature et que la proie ne se doute pas qu'on est en train de la suivre. À une distance inférieure à 18 mètres, un jet de Discrétion est obligatoire à chaque round.

Bien sûr, il faut disposer d'endroits où se cacher pour avoir une chance de réussir ses jets de Discrétion durant une filature, mais les moyens ne manquent généralement pas. Chacun des arbres d'une forêt constitue une cachette fort opportune. Lors d'une filature en pleine ville, il est possible de se faufiler derrière les badauds. Dans ce cas, on ne se cache pas des gens qu'on utilise comme couverture, mais uniquement de sa proie. Si les rues sont assez fréquentées, cette tactique ne donne pas de malus aux jets de Discrétion, mais elle peut pénaliser le déplacement (cf. la description de Discrétion dans le *Manuel des Joueurs*).

Si l'on est seul dans une rue, il faut alors se déplacer de cachette en cachette tout en suivant sa proie. La distance entre les deux refuges est alors cruciale. En effet, on ne peut espérer rester discret que si l'on se déplace d'un maximum de 30 centimètres par degré de maîtrise de Discrétion. (Si l'on possède un objet magique de discrétion, comme une *cape d'elfe* ou une *robe de mimétisme*, on ajoute à cette distance 30 centimètres par point de bonus procuré en Discrétion.) Si l'on essaye de se déplacer d'une distance supérieure à ce maximum, la proie repère celui qui la suit instantanément. Si

la distance à parcourir oblige à se mouvoir plus rapidement que la moitié de sa vitesse, le jet de Discrétion est affublé du malus habituel lié au déplacement.

Même si l'on rate un jet de Discrétion pendant une filature, ou si l'on se déplace entre deux cachettes d'une distance supérieure au maximum, il est encore possible de passer pour un promeneur anodin en réussissant un jet opposé de Bluff contre Psychologie. En cas de succès, la proie remarque quelqu'un, mais ne réalise pas qu'on la file. Son jet de Psychologie peut être modifié selon son niveau de méfiance. La table suivante donne les modificateurs selon la situation.

MODIFICATEUR AU JET DE PSYCHOLOGIE

LA PROIE ...

... est sûre que personne ne la suit	-5
... n'a aucune raison de suspecter une filature	+0
... soupçonne qu'elle pourrait être suivie	+10
... soupçonne qu'elle pourrait être suivie et sait que le personnage est un ennemi	+20

Dressage

Une fois que l'on s'est gagné l'amitié d'un animal, il est sans doute préférable de lui apprendre quelques tours avant de l'exposer aux dangers encourus pendant une aventure. Enseigner un tour à un animal nécessite 2 mois de travail et la réussite d'un jet de Dressage (DD 15). Si la créature est le compagnon animal du dresseur, ce dernier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à son jet, ce qui représente la fidélité et la coopération hors du commun de son compagnon.

Nouveaux tours

Consultez l'encart *Compagnons animaux* du chapitre 2 du *Guide du Maître* pour découvrir les principaux tours que l'on peut apprendre à un animal. Les nouveaux tours décrits ci-dessous s'ajoutent bien entendu à cette liste.

Appuyer une attaque. Au prix d'une action simple, l'animal peut aider son maître ou une autre créature à attaquer l'un de ses adversaires. On doit lui indiquer précisément qui aider et contre quel ennemi. Il effectue alors à chaque round un jet d'attaque contre cet adversaire. S'il touche une CA 10, la créature qu'il aide bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à ses jets d'attaque contre leur adversaire commun jusqu'au prochain tour de jeu de l'animal.

Appuyer une défense. Au prix d'une action simple, l'animal peut aider son maître ou une autre créature à se défendre contre l'un de ses adversaires. On doit lui indiquer précisément qui aider et contre quel ennemi. Il effectue alors à chaque round un jet d'attaque contre cet adversaire. S'il touche une CA 10, la créature qu'il aide bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à sa classe d'armure contre leur adversaire commun jusqu'au prochain tour de jeu de l'animal.

Armure. L'animal accepte de porter une armure.

Assister un pistage. L'animal aide son maître à pister. S'il réussit un jet de Sens de la nature (DD 10), le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Sens de la nature effectués pour pister.

Assommer. L'animal attaque la créature qu'on lui indique pour l'assommer. Il subit un malus de -4 aux jets d'attaque et inflige des dégâts temporaires. L'animal doit déjà connaître le tour " attaque " (décrit dans le *Guide du Maître*) pour apprendre celui-ci.



Attrape. L'animal engage une lutte et tente de retenir l'ennemi qu'on lui a indiqué entre ses pattes, ses griffes ou ses crocs. Un animal disposant du pouvoir d'étreinte l'utilise alors, sans quoi il suscite une attaque d'opportunité.

Calme. Ce tour permet à un animal de supporter l'environnement des donjons. Il accepte de se déplacer et d'attendre tranquillement dans le noir, de marcher sur les rebords de puits béants et de monter sur des passages en pente ou des escaliers. Lorsque la situation le requiert, il accepte aussi d'être harnaché pour un transport le long d'une surface verticale.

Chasse. L'animal essaye de trouver de la nourriture pour son maître (et d'autres personnes qu'il lui indique) et de la lui ramener, en utilisant Sens de la nature. Bien que tous les animaux sachent trouver de la nourriture pour leurs propres besoins, ce tour leur apprend à la rapporter et la donner plutôt que de la manger sur place.

Dérober. Cette variante de "va chercher" consiste à attraper un objet possédé par une créature indiquée par son maître, de le lui arracher et de le ramener. Si plusieurs objets sont disponibles, l'animal en prend un au hasard.

Poursuit. L'animal suit la créature qu'on lui désigne, faisant de son mieux pour rester discret, et attend qu'elle soit blessée ou au repos pour l'attaquer.

Rentre. L'animal retourne à un emplacement prédéterminé, voyagent sur la terre ferme aussi longtemps que nécessaire.

Sens de la nature

La description du don Pistage dans le *Manuel des Joueurs* indique qu'un jet réussi de Sens de la nature permet de suivre des traces pendant 1,5 kilomètre ou jusqu'à ce que la piste devienne difficile à suivre. Mais que se passe-t-il lorsque l'on suit une personne qui sait dissimuler les traces de son passage ? Dans ce cas, la proie peut effectuer un jet de Sens de la nature pour camoufler son passage. Le résultat est opposé au jet de Sens de la nature des personnes qui tentent de la suivre. Les modificateurs au DD présentés dans le *Manuel des Joueurs* pour le don Pistage s'appliquent aussi à ce jet de camouflage.

DONS

Les dons permettent aux personnages d'obtenir de nouvelles capacités ou d'améliorer celles qu'ils possèdent déjà. Cette section contient de nombreux dons nouveaux, principalement destinés aux barbares, druides et rôdeurs, mais qui peuvent éventuellement intéresser tout type de personnage. La plupart de ces dons présentent au moins une condition, comme une valeur de caractéristique



ou un bonus de base à l'attaque minimal. Les dons de la catégorie guerrier s'ajoutent à la liste des dons que les membres de cette classe peuvent obtenir en qualité de dons supplémentaires.

Équivalence de dons

Si un personnage possède une aptitude de classe ou un pouvoir spécial qui est l'équivalent exact d'un don, ce don virtuel peut être utilisé pour remplir une condition pour d'autres dons, pour accéder à une classe de prestige, et ainsi de suite. Par exemple, un rôdeur peut combattre avec deux armes comme s'il disposait des dons Ambidextrie et Combat à deux armes. On considère donc qu'il possède effectivement ces deux dons pour ce qui est d'acquérir le don Maîtrise du combat à deux armes décrit plus loin dans ce chapitre. Si un personnage perd le don virtuel qui sert à remplir une condition, il perd aussitôt l'usage des dons ou autres avantages qui en dépendent. Par exemple, un rôdeur qui porte une armure plus encombrante qu'une armure légère n'a plus accès aux dons virtuels indiqués ci-dessus, et perd aussi celui de Maîtrise du combat à deux armes. Le fait de posséder un don virtuel ne signifie pas que le personnage remplit les conditions de celui-ci.

Dons de forme animale

Les dons appartenant à cette nouvelle catégorie sont associés au pouvoir de *forme animale*, qui constitue systématiquement l'une des conditions requises pour ce type de don. N'importe quelle aptitude de classe dont le nom comprend les mots "forme animale" permet de remplir cette condition (c'est le cas de *forme animale mineure*, *forme animale majeure* et *forme animale mort-vivante* ; cf. chapitre 5). Les dons de forme animale s'appliquent à toutes les versions de ce pouvoir.

Nouveaux dons

"Une odeur de sang et d'os, le fumet de la peur."

— Soveliss

Agilité du singe [général]

Ce don permet de se déplacer d'arbre en arbre comme un singe.

Conditions : degré de maîtrise de 6 en Escalade et en Saut, For 13.

Avantage : le personnage peut se déplacer dans les arbres à sa vitesse de déplacement à pied habituelle, en se balançant de branche en branche. Pour utiliser ce mode de déplacement, la zone traversée doit être au moins légèrement boisée, chaque arbre ne devant pas être séparé d'un autre par plus de 4,50 mètres. De plus, le personnage ne doit rien tenir dans ses mains et il ne doit pas porter une armure lourde.

Attaque en vol [général]

Le personnage attaque en vol.

Conditions : faculté de vol, soit naturellement, soit par métamorphose.

Avantage : lorsqu'il vole, le personnage peut effectuer une action de déplacement (y compris un piqué) plus une autre action partielle à n'importe quel point au cours de son mouvement. Il ne peut pas accomplir une deuxième action de déplacement au cours d'un round pendant lequel il réalise une attaque en vol. Ce don ne peut être utilisé que si la forme actuelle du personnage permet un vol de par sa nature. Il ne peut pas être utilisé conjointement avec un vol d'origine magique (comme le sort *vol*).

Normal : sans ce don, on doit effectuer une action partielle soit avant, soit après son déplacement.

TABLE 2-1 : DONNS

Dons généraux	Condition
Agilité du singe	Degré de maîtrise de 6 en Escalade et en Saut, For 13.
Attaque en vol	Faculté de vol, soit naturellement, soit par métamorphose.
Attaques multiples	Possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois armes naturelles, soit par métamorphose.
Capture	Possibilité de prendre une apparence ayant soit des griffes soit une morsure en tant qu'arme naturelle.
Critique ennemi	Bonus de base à l'attaque de +5, au moins un ennemi juré.
Ennemi juré supplémentaire	Bonus de base à l'attaque de +5, au moins un ennemi juré.
Frappe surnaturelle	Bonus de base à l'attaque de +7, un ennemi juré immunisé contre les coups critiques.
Grande vitalité	Réduction des dégâts comme aptitude de classe ou capacité naturelle.
Guérison rapide	Bonus de base en Vigueur de +5.
Longue rage	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Lutteur habile	Science du combat à mains nues, taille M ou P.
Maîtrise du combat à deux armes	Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque de +15.
Maîtrise du critique	Science du critique avec l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +12, maniement de l'arme choisie.
Multidextrie	Dex 15, possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois mains.
Obstination	Bonus de base à l'attaque de +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.
Parade " main gauche "	Ambidextrie, Dex 13, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +3, maniement de l'arme choisie.
Rage destructrice	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rage instantanée	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rage intimidante	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Rages supplémentaires	Faculté d'entrer en rage de berserker.
Répulsion des animaux	Faculté de lancer <i>détection de la faune ou de la flore</i> .
Commandement des animaux	Répulsion des animaux, faculté de lancer <i>communication avec les animaux et amitié avec les animaux</i> .
Répulsion des plantes	Faculté de lancer <i>détection de la faune ou de la flore</i> .
Commandement des plantes	Répulsion des plantes, faculté de lancer <i>communication avec les plantes</i> .
Résistance à une énergie destructive	Bonus de base en Vigueur de +8.
Résistance au poison	-
Résistance aux maladies	-
Robustesse des dragons	Bonus de base en Vigueur de +11.
Robustesse des géants	Bonus de base en Vigueur de +8.
Robustesse des nains	Bonus de base en Vigueur de +5.
Science de la filature	-
Science de la nage	Degré de maîtrise de 6 en Natation.
Science du vol	Faculté de voler, soit naturellement, soit magiquement, soit par métamorphose.
Virage sur l'aile	Faculté de voler.
Dons de création d'objets	Condition
Création d'infusion	Degré de maîtrise de 4 en Sens de la nature, jeteur de sorts de niveau 3.
Dons de forme animale	Condition
Communication sous forme animale	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> , Int 13.
Forme animale accélérée	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> sanguinaire, Dex 13.
Forme animale proportionnelle	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> , taille naturelle autre que M ou P.
Formes animales supplémentaires	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> .
Incantation animale	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> , Sag 13.
Odorat	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> de loup, Sag 11.
Vision aveugle	Faculté de prendre une <i>forme animale</i> de chauve-souris sanguinaire.

Attaques multiples [général]

Le personnage est habitué à utiliser ses armes naturelles en même temps.

Condition : possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois armes naturelles, soit naturellement, soit par métamorphose.

Avantage : les attaques secondaires du personnage subissent seulement un malus de -2 avec ses armes naturelles.

Normal : sans ce don, les attaques secondaires naturelles du personnage subissent un malus de -5.

Capture [général]

Le personnage peut plus facilement engager une lutte grâce à ses griffes ou sa morsure.

Condition : possibilité de prendre une apparence ayant soit des griffes soit une morsure en tant qu'arme naturelle.

Avantage : si le personnage porte un coup de griffe ou de morsure, il peut automatiquement engager une lutte au prix d'une action simple, sans susciter d'attaque d'opportunité. S'il réussit à agripper dans sa griffe une créature d'au moins quatre catégories de taille inférieures à la sienne, il peut la serrer chaque round et infliger automatiquement ses dégâts de griffes. S'il réussit à agripper dans sa gueule une créature d'au moins trois catégories de taille inférieures à la sienne, il peut lui infliger automatiquement ses dégâts de morsure chaque round, qu'il peut doubler à la condition de ne pas se déplacer et de n'entreprendre aucune autre action.

En entreprenant une action libre, le personnage peut lâcher une créature capturée et, au prix d'une action simple, la rejeter sur le côté. Une créature rejetée se déplace de 3 mètres (et subit 1d6 points de dégâts) pour chaque catégorie de taille au-dessus de P de la forme actuelle du personnage. S'il rejette une créature alors

qu'il vole, elle subit soit les dégâts précédents, soit ceux infligés par la chute, en conservant la plus grande valeur des deux.

Commandement des animaux [général]

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour maîtriser le comportement de créatures animales.

Conditions : Répulsion des animaux, faculté de lancer *communication avec les animaux* et *amitié avec les animaux*.

Avantage : le personnage peut intimider ou contrôler les animaux de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Pour contrôler un animal, il doit être à même de lui parler via *communication avec les animaux*, bien qu'il puisse lui donner des ordres mentalement s'il le souhaite. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel le personnage intimide les animaux est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Spécial : les animaux que le personnage contrôle grâce à ce pouvoir comptent dans la limite en dés de vie des animaux qu'il peut affecter avec *amitié avec les animaux*.

Commandement des plantes [général]

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour maîtriser le comportement de créatures végétales.

Conditions : Répulsion des plantes, faculté de lancer *communication avec les plantes*.

Avantage : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures de type plante de la même façon qu'un prêtre mauvais intimide les morts-vivants. Pour contrôler une plante, il doit être à même de lui parler via *communication avec les plantes*, bien qu'il puisse lui donner des ordres mentalement s'il le souhaite. Ce pouvoir peut être utilisé un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel le personnage intimide les plantes est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Communication sous forme animale [forme animale]

Lorsque le personnage est sous *forme animale*, il peut communiquer avec les animaux ou les élémentaires de la même famille que lui.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale*, Int 13.

Avantage : le personnage bénéficie des effets d'un sort de *communication avec les animaux* lorsqu'il est sous *forme animale*, mais qui est restreint aux animaux de la même famille que sa forme actuelle. Par exemple, un druide qui utilise *forme animale* pour prendre la forme d'un loup peut communiquer avec les loups aussi longtemps qu'il reste sous cette forme. Cette communication se fait par des grognements, des cris, des piailllements, c'est-à-dire le moyen d'expression que ces animaux utilisent pour s'exprimer. Si le personnage peut se transformer en élémentaire, il peut alors communiquer avec les élémentaires du même genre que sa forme actuelle en utilisant leur langage. Ce don ne permet pas de communication mentale.

Création d'infusion [création d'objets]

Le personnage peut préparer des herbes de façon à ce qu'elles servent de réceptacle à un sort de magie divine (consultez le chapitre 3 pour plus de détails sur les infusions).

Conditions : degré de maîtrise de 4 en Sens de la nature, jeteur de sorts de niveau 3.

Avantage : le personnage peut créer une infusion renfermant n'importe quel sort de magie divine qui lui est accessible. La conception de l'herbe prend une journée. Lors de la création, le

personnage fixe le niveau de lanceur de sorts effectif qui doit être suffisant pour lancer le sort en question, mais qui ne doit pas dépasser son propre niveau de lanceur de sorts. Le prix de base d'une infusion est le niveau du sort multiplié par son niveau de lanceur de sorts multiplié par 50 po. Pour créer une infusion, il faut dépenser 1/25^e de ce prix de base en PX et dépenser les matières premières nécessaires pour la moitié du prix de base.

Lorsqu'une infusion est utilisée comme réceptacle pour un sort ayant une composante matérielle coûteuse ou un coût en PX, elle génère des coûts supplémentaires. En plus des coûts dérivés du prix de base, le personnage doit payer les composantes matérielles ou dépenser les PX lorsqu'il crée l'infusion.

Critique ennemi [général]

Le personnage sait où frapper ses ennemi jurés là où ça fait mal.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +5, au moins un ennemi juré.

Avantage : lorsqu'il obtient ce don, le personnage doit choisir l'un de ses ennemis jurés qui soit sensible aux coups critiques. Lorsqu'il attaque ce type de créature, la zone de critique possible de l'arme qu'il utilise est doublée. Par exemple, un coup porté par une épée longue est un critique possible sur un résultat naturel de 19 ou 20 (soit deux nombres). Dans les mains d'un personnage possédant Critique ennemi l'utilisant contre l'ennemi juré choisi, sa zone de critique possible s'étend de 17 à 20 (soit quatre nombres). S'il s'agit d'une *épée acérée*, la zone de critique possible est alors de 15 à 20 (soit six nombres : 2 pour une épée longue, +2 pour être doublée en tant qu'*épée acérée*, +2 pour être doublée de nouveau par Critique ennemi).

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Il s'applique alors à un ennemi juré différent à chaque fois. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec ceux de Science du critique.

Ennemi juré supplémentaire [général]

Le personnage peut choisir un ennemi juré de plus.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +5, au moins un ennemi juré.

Avantage : le personnage ajoute un ennemi juré supplémentaire à sa liste (cf. la table 3-19 du *Manuel des Joueurs*) en plus de son nombre normal. Il bénéficie initialement d'un bonus de +1 aux jets de dégâts et aux jets de compétences habituelles contre ce nouvel ennemi juré. Lorsque le personnage gagne de nouveaux niveaux, ce bonus augmente au même rythme que les autres bonus d'ennemi juré. Par exemple, un rôdeur choisit les gobelinoïdes comme premier ennemi juré au niveau 1 et les créatures magiques au niveau 5. Au niveau 6, il prend le don Ennemi juré supplémentaire et choisit les aberrations. Ses bonus sont alors de +2 contre les gobelinoïdes et de +1 contre les créatures magiques et les aberrations. Quand il atteint le niveau 10, ses bonus passent à +3 contre les gobelinoïdes et +2 contre les créatures magiques et les aberrations.

Forme animale accélérée [forme animale]

Les transformations en *forme animale* du personnage sont plus rapides et plus faciles.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale* sanguinaire, Dex 13.

Avantage : le personnage peut utiliser son pouvoir de *forme animale* au prix d'une action de mouvement.

Normal : pour un druide, l'utilisation de *forme animale* est une action simple.

POINTS DE VIE RÉCUPÉRÉS PAR NIVEAU DE PERSONNAGE ET PAR JOUR

	Avec Guérison rapide	Avec Guérison rapide et soins suivis*	Normal	Normal et soins suivis*
Activité fatigante	1	2	0	0
Activité réduite	1,5	3	1	2
Repos complet	2	4	1,5	3

POINTS DE CARACTÉRISTIQUE AFFAIBLIE RÉCUPÉRÉS PAR JOUR ET PAR CARACTÉRISTIQUE

	Avec Guérison rapide	Avec Guérison rapide et soins suivis*	Normal	Normal et soins suivis*
Activité fatigante	2	3	0	0
Activité réduite	2	3	1	2
Repos complet	3	5	2	4

* nécessite un jet réussi de Premiers secours.

Forme animale proportionnelle [forme animale]

Ce don permet de prendre une *forme animale* de sa propre taille, même si cette catégorie de taille est normalement impossible à obtenir.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale*, taille naturelle autre que M ou P.

Avantage : le personnage peut utiliser sa faculté de *forme animale* pour prendre l'apparence d'un animal de même catégorie de taille que la sienne. Par exemple, un druide géant des nuages (de taille TG) peut utiliser *forme animale* pour se métamorphoser en très grand requin ou en calmar géant.

Normal : sans ce don, *forme animale* ne permet de se métamorphoser qu'en animaux d'une taille donnée selon le niveau et qui ne dépend pas de la taille d'origine du personnage.

Formes animales supplémentaires [forme animale]

Le personnage peut utiliser *forme animale* plus souvent que la norme.

Condition : faculté de prendre une *forme animale*.

Avantage : le personnage peut utiliser son pouvoir de *forme animale* deux fois de plus par jour qu'il n'est normalement possible. S'il est également capable d'utiliser ce pouvoir pour se transformer en élémentaire, il bénéficie d'une utilisation supplémentaire de ce type chaque jour.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois et le personnage obtient à chaque fois deux *formes animales* de type habituel et une *forme animale* élémentaire (s'il dispose de ce pouvoir) supplémentaires.

Frappe surnaturelle [général]

Lorsqu'il obtient ce don, le personnage doit choisir l'un de ses ennemis jurés qui est immunisé contre les coups critiques. Il apprend alors à placer des coups capables de les faire souffrir malgré cette immunité.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +7, un ennemi juré immunisé contre les coups critiques.

Avantage : lorsque le personnage porte un coup qui aurait dû être un coup critique contre l'ennemi juré qu'il a choisi, il inflige +1d6 points de dégâts par dé de dégâts que son arme infligerait lors d'un coup critique. De plus, son bonus aux dégâts lié à un ennemi juré s'applique normalement à ce type de créature.

Normal : le bonus aux dégâts d'un ennemi juré ne s'applique pas aux créatures qui sont immunisées contre les coups critiques.

Grande vitalité [général]

L'extraordinaire résistance aux dégâts du personnage s'améliore encore.

Condition : réduction des dégâts comme aptitude de classe ou capacité naturelle.

Avantage : la réduction des dégâts du personnage augmente de +1/-. Si sa réduction des dégâts doit augmenter par la suite à l'occasion d'un passage de niveau, cela se fait au rythme normal. Par exemple, un barbare de niveau 15 a une réduction des dégâts de 2/-. En obtenant ce don, elle passe à 3/-. Ensuite, elle continue régulièrement à augmenter d'un point : 4/- au niveau 17 et 5/- au niveau 20. On ne peut prendre ce don qu'une fois.

Guérison rapide [général]

Le personnage guérit plus rapidement que la moyenne.

Condition : bonus de base en Vigueur de +5.

Avantage : le personnage récupère les points de vie perdus et les points de caractéristique affaiblie plus vite que la normale, selon le tableau de la ci-dessus.

Incantation animale [forme animale]

Le personnage peut lancer des sorts sous *forme animale*.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale*, Sag 13.

Avantage : le personnage peut effectuer les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous *forme animale*. Par exemple, lorsqu'il est sous la forme d'un aigle, un personnage pourrait remplacer les composantes verbales et gestuelles habituelles d'un sort par des cris et des mouvements de serres. Il est aussi possible d'utiliser des composantes matérielles ou des focaliseurs, à condition que l'animal soit capable de les tenir avec l'un de ses membres et que l'objet en question ne soit pas fondu dans le nouveau corps lors de la métamorphose. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous *forme animale*.

Longue rage [général]

Les rages du personnage durent plus longtemps que la normale.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : chacune des rages du personnage dure 5 rounds supplémentaires qui s'ajoutent à sa durée normale.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois et les rounds supplémentaires se cumulent.

Lutteur habile [général]

Pendant une lutte, le personnage a une meilleure chance que les autres d'échapper à l'étreinte d'une grande créature qui l'agrippe ou l'immobilise.

Conditions : Science du combat à mains nues, taille M ou P.

Avantage : lorsque l'adversaire du personnage est d'une catégorie de taille supérieure à M, ce dernier gagne un bonus de circonstances à son jet de lutte pour échapper à une immobilisation ou se désengager de la lutte. Le bonus dépend de la taille de son ennemi.

Taille de l'adversaire	Bonus
Colossal (C)	+8
Gigantesque (Gig)	+6
Très grand (TG)	+4
Grand (G)	+2

Maîtrise du combat à deux armes [général, guerrier]

Le personnage est un maître du combat à deux armes.

Conditions : Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque de +15.

Avantage : lors d'une attaque à outrance, le personnage peut porter une troisième attaque avec son arme secondaire, avec cependant un malus de -10 au jet d'attaque correspondant.

Maîtrise du critique [général, guerrier]

Le personnage choisit une arme, comme l'épée longue ou la grande hache, avec laquelle il peut placer un coup qui fera vraiment mal.

Conditions : Science du critique avec l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +12, maniement de l'arme choisie.

Avantage : une fois par jour, le personnage peut déclarer une unique attaque de corps à corps portée avec l'arme choisie comme étant un critique possible avant même de lancer le dé d'attaque. Si le coup porte, il doit confirmer le critique, que le jet précédent ait été ou non effectivement dans la zone de critique possible.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Le personnage doit choisir une nouvelle arme à chaque fois. Il peut alors utiliser cette aptitude une fois par jour par type d'arme auquel elle s'applique.

Multidextrie [général, guerrier]

Le personnage est habitué à utiliser toutes ses mains en combat.

Conditions : Dex 15, possibilité de prendre une apparence ayant au moins trois bras.

Avantage : les malus du personnage pour l'utilisation d'une main autre que la directrice sont annulés. (Une créature n'a qu'une main directrice, toutes les autres sont des mains non directrices. Par exemple, une créature à quatre bras a une main directrice et trois mains non directrices.)

Normal : sans ce don, une créature subit un malus de -4 aux jets d'attaque, de caractéristique et de compétence utilisant une main non directrice.

Spécial : ce don est identique à Ambidextrie pour les créatures ayant trois bras ou plus.

Obstination [général]

La volonté du personnage lui permet de s'accrocher quand les choses tournent mal.

Conditions : bonus de base à l'attaque de +2, Endurance, Volonté de fer, Robustesse.

Avantage : quand les points de vie du personnage tombent à 0 ou moins, il peut effectuer une action partielle chaque round jusqu'à ce qu'il atteigne -10.

Odorat [forme animale]

La perception olfactive du personnage est aussi fine que celle du loup.

Conditions : faculté de prendre une *forme animale* de loup, Sag 11.

Avantage : le personnage obtient le pouvoir extraordinaire d'odorat (comme une créature à respiration aérienne ; cf. chapitre 3 du *Guide du Maître*), qui est opérationnel quelle que soit sa forme actuelle.

Parade "main gauche" [général, guerrier]

Ce don permet d'utiliser son arme secondaire pour se défendre des attaques au corps à corps.

Conditions : Ambidextrie, Dex 13, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +3, maniement de l'arme choisie.

Avantage : lorsque le personnage combat avec deux armes et effectue une action d'attaque à outrance, il peut choisir soit d'attaquer normalement, soit de sacrifier toutes ses attaques secondaires de ce round pour bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à la CA. Dans ce cas, il subit les malus habituels du combat à deux armes. S'il utilise aussi une targe, son bonus à la CA se cumule au bonus d'esquive. L'arme choisie doit être tranchante ou contondante et d'une catégorie de taille inférieure à celle du personnage.

Rage destructrice [général]

Ni les barrières ni les objets ne résistent au personnage pendant sa rage.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : lors de ses rages, le personnage bénéficie d'un bonus de +8 aux jets de Force pour enfoncer les portes ou briser les objets inanimés et immobiles.

Rage instantanée [général]

La rage de berserker du personnage se déclenche très rapidement.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : le personnage peut entrer en rage à n'importe quel moment, même si ce n'est pas son tour de jeu ou s'il est surpris. Il peut déclencher sa rage en réponse à l'action de quelqu'un d'autre après avoir pris connaissance des résultats de cette action, mais avant qu'ils ne soient appliqués. Il est ainsi possible d'empêcher, ou du moins de réduire, des effets indésirables. Par exemple, il est possible de bénéficier des points de vie supplémentaires liés à la rage pour être seulement blessé par un coup qui aurait sinon assommé le personnage, ou encore d'améliorer ses chances de réussir un jet de sauvegarde.

Normal : on ne peut entrer en rage que pendant son tour de jeu.

Rage intimidante [général]

La rage du personnage provoque la panique chez ses adversaires.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : pendant sa rage, le personnage peut choisir l'un de ses adversaires situé à 9 mètres ou moins de lui. Ce dernier doit alors réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié du niveau du personnage + son modificateur de Charisme) ou être secoué pour aussi longtemps qu'il peut voir le personnage et que celui-ci entretient sa rage. (Une créature secouée subit un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, ainsi qu'aux jets de compétence, de caractéristique, de niveau de lanceur de sorts ou de renvoi des morts-vivants). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde reste immunisée contre cette aptitude pendant une journée. Les créatures immunisées contre la terreur et celles qui n'ont pas de sens de la vue sont immunisées contre cet effet.

Rages supplémentaires [général]

Le personnage peut entrer en rage de berserker plus souvent que la normale.

Condition : faculté d'entrer en rage de berserker.

Avantage : le personnage peut entrer en rage deux fois de plus par jour que son quota normal.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois et le personnage obtient deux rages supplémentaires à chaque fois.

Répulsion des animaux [général]

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour repousser les animaux.

Condition : faculté de lancer *détection de la faune ou de la flore*.

Avantage : le personnage peut renvoyer (mais pas détruire) les animaux de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants. Il peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel le personnage repousse les animaux est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Répulsion des plantes [général]

Le personnage peut canaliser le pouvoir de la nature pour repousser les plantes.

Condition : faculté de lancer *détection de la faune ou de la flore*.

Avantage : le personnage peut renvoyer (mais pas détruire) les créatures de type plante de la même façon qu'un prêtre bon renvoie les morts-vivants. Les plantes enracinées sont traitées comme des créatures incapables de fuir. Le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme. Le niveau auquel il repousse les plantes est égal à son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Résistance à une énergie destructive [général]

Le personnage canalise le pouvoir de la nature de façon à résister à un certain type d'énergie destructive (feu, froid, électricité, acide ou son).

Condition : bonus de base en Vigueur de +8.

Avantage : le personnage doit choisir un type d'énergie destructive lorsqu'il obtient ce don. Il bénéficie alors d'une résistance (5 points) contre cette énergie. Par exemple, s'il choisit le feu, il ignorera les 5 premiers points de dégâts de feu qui lui seront infligés chaque round, qu'ils soient d'origine ordinaire ou magique.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Si le personnage choisit la même énergie, les effets se cumulent. Les effets de ce don ne se cumulent pas avec ceux d'un sort ou objet magique qui fournirait aussi une résistance aux énergies destructives.

Résistance au poison [général]

Le personnage est partiellement immunisé contre les poisons.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le poison.

Résistance aux maladies [général]

Le personnage a développé une résistance importante aux maladies.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre les maladies.

Robustesse des dragons [général, guerrier]

Le personnage est incroyablement robuste.

Condition : bonus de base en Vigueur de +11.

Avantage : le personnage gagne +12 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Robustesse des géants [général, guerrier]

Le personnage est fabuleusement robuste.

Condition : bonus de base en Vigueur de +8.

Avantage : le personnage gagne +9 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

Robustesse des nains [général, guerrier]

La robustesse du personnage augmente considérablement.

Condition : bonus de base en Vigueur de +5.

Avantage : le personnage gagne +6 points de vie supplémentaires.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulables.

Science de la filature [général]

Le personnage est particulièrement doué pour filer quelqu'un sans être pris.

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

Science de la nage [général]

Le personnage nage mieux que la normale.

Condition : degré de maîtrise de 6 en Natation.

Avantage : au prix d'une action de mouvement, le personnage nage sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement. Contre une action complexe, il parcourt en nageant les trois quarts de sa vitesse.

Normal : habituellement, un personnage parcourt le quart de sa vitesse en nageant avec une action de mouvement et la moitié avec une action complexe.

Science du vol [général]

Le personnage maîtrise mieux son déplacement en vol.

Condition : faculté de voler, soit naturellement, soit magiquement, soit par métamorphose.

Avantage : la manœuvrabilité du personnage en vol augmente d'un cran. Par exemple, si sa manœuvrabilité normale est médiocre, elle devient moyenne.

Virage sur l'aile [général]

Le personnage sait changer de direction rapidement lorsqu'il vole.

Condition : faculté de voler.

Avantage : ce don permet, une fois par round, d'effectuer un virage allant jusqu'à un demi-tour complet en plus de tout autre virage normalement permis, quelle que soit sa manœuvrabilité. On ne peut pas gagner d'altitude pendant le round où on effectue un virage sur l'aile, mais il est possible de piquer. Pour plus de renseignements, consultez la section *Déplacement aérien* dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Vision aveugle [forme animale]

L'acuité auditive du personnage rivalise avec celle des chauves-souris.

Condition : faculté de prendre une *forme animale* de chauve-souris sanguinaire.

Avantage : le personnage acquiert le pouvoir extraordinaire de vision aveugle (décrit dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*), qu'il peut utiliser quelle que soit sa forme actuelle. Comme la chauve-souris sanguinaire, le personnage émet des sons à très haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des créatures et agissent comme un "sonar" qui lui permet de localiser les objets et les créatures dans un rayon de 36 mètres. Puisque ce pouvoir dépend de l'ouïe, dans les circonstances où il est privé de ce sens le personnage perd aussi sa vision aveugle.

CHAPITRE 3 : LES OUTILS DU MÉTIER

“ De bons outils rendent le travail plus simple, que ce soit en temps de paix ou en temps de guerre. Il faut toujours porter une grande attention à ses outils. ”

– Soveliss

La vie d'un aventurier dépend parfois de la qualité de son équipement. Sans ses armes, son armure et son matériel, qu'il soit magique ou ordinaire, même un héros ne peut vaincre ses ennemis, se défendre ou faire face aux obstacles qu'il va rencontrer dans un donjon ou dans le vaste monde. Ce chapitre propose de nouvelles armes exotiques et de nouveaux objets magiques dont la plupart sont conçus pour un usage en milieu sauvage. La dernière section de ce chapitre décrit un nouveau type d'objet magique, l'infusion.

ARMES EXOTIQUES

“ C'est alors qu'il m'a frappé. Avec un arbre ! ”

– Krusk, abasourdi

Les armes décrites ci-dessous sont particulièrement utiles aux personnages en extérieur. Ces armes exotiques peuvent être originaires de contrées reculées du monde de jeu, où elles sont couramment utilisées. Elles constituent une alternative intéressante pour les personnages qui se forment à leur utilisation.

Description des armes

Ankus. L'ankus est un bâton crochu qui est utilisé pour diriger les éléphants. Les dégâts qu'il inflige sont temporaires, mais son crochet permet de l'utiliser pour tenter des crocs-en-jambe. Si la tentative est un échec, il est possible de le lâcher pour éviter que le croc-en-jambe se retourne contre soi. Un ankus procure une allonge de 3 mètres.

Arbalète à grappin. Cette arbalète tire une corde qui est attachée d'une part à une poulie et d'autre part à un carreau à grappin. Ce carreau est composé de deux hampes liées au niveau de l'empennage et dont la pointe bifide s'écarte de chaque côté comme un serpent à deux têtes. Un filin est attaché aux deux parties du carreau et le ralentit en vol (d'où le facteur de portée réduit). Sur un coup réussi, le carreau se brise en deux sur la longueur, emmenant les cordes de part et d'autre de la cible et l'enchevêtrant. Si la cible est un objet mobile de la catégorie de taille du tireur (ou moins), il peut utiliser le treuil pour la tirer vers lui.

Une créature enchevêtrée subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de -4 en Dextérité. Elle ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse et ne peut ni courir ni charger. Si le tireur contrôle la corde en la maintenant et en réussissant un jet opposé de Force avec la créature, elle doit se déplacer dans les limites que lui impose le filin. Lancer un sort en étant enchevêtré nécessite un jet de Concentration (DD 15).

La créature enchevêtrée peut échapper aux cordes via une action complexe si elle réussit un jet d'Évasion (DD 20). Le filin a 5 points de résistance et peut être brisé (cf. chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) via une action complexe et un jet de Force (DD 25).

Une arbalète à grappin inflige normalement ses dégâts temporaires à toutes les créatures, mais ne peut enchevêtrer que celles dont la taille est comprise entre TP et G.

Tirer efficacement à l'arbalète nécessite deux mains, quelle que soit la taille de l'utilisateur. Recharger une arbalète à grappin est une action complexe qui suscite des attaques d'opportunité.

Une créature de taille M ou plus peut tirer avec une arbalète à grappin d'une main avec un malus de -4, mais pas la recharger. Une créature de taille M ou plus peut tirer avec une arbalète dans chaque main, avec un malus de -6, plus le malus de -4 pour la main non directrice (soit -6 pour l'attaque principale et -10 pour la secondaire). Le don Combat à deux armes ne réduit pas ces malus, car il représente un talent pour le combat au corps à corps plutôt que pour le combat à distance. Le don Ambidextrie permet d'annuler le malus de -4 pour la main non directrice, ce qui amène le malus à -6 pour les attaques principale et secondaire.

TABLE 3-1 : NOUVELLES ARMES EXOTIQUES

Armes exotiques – corps à corps

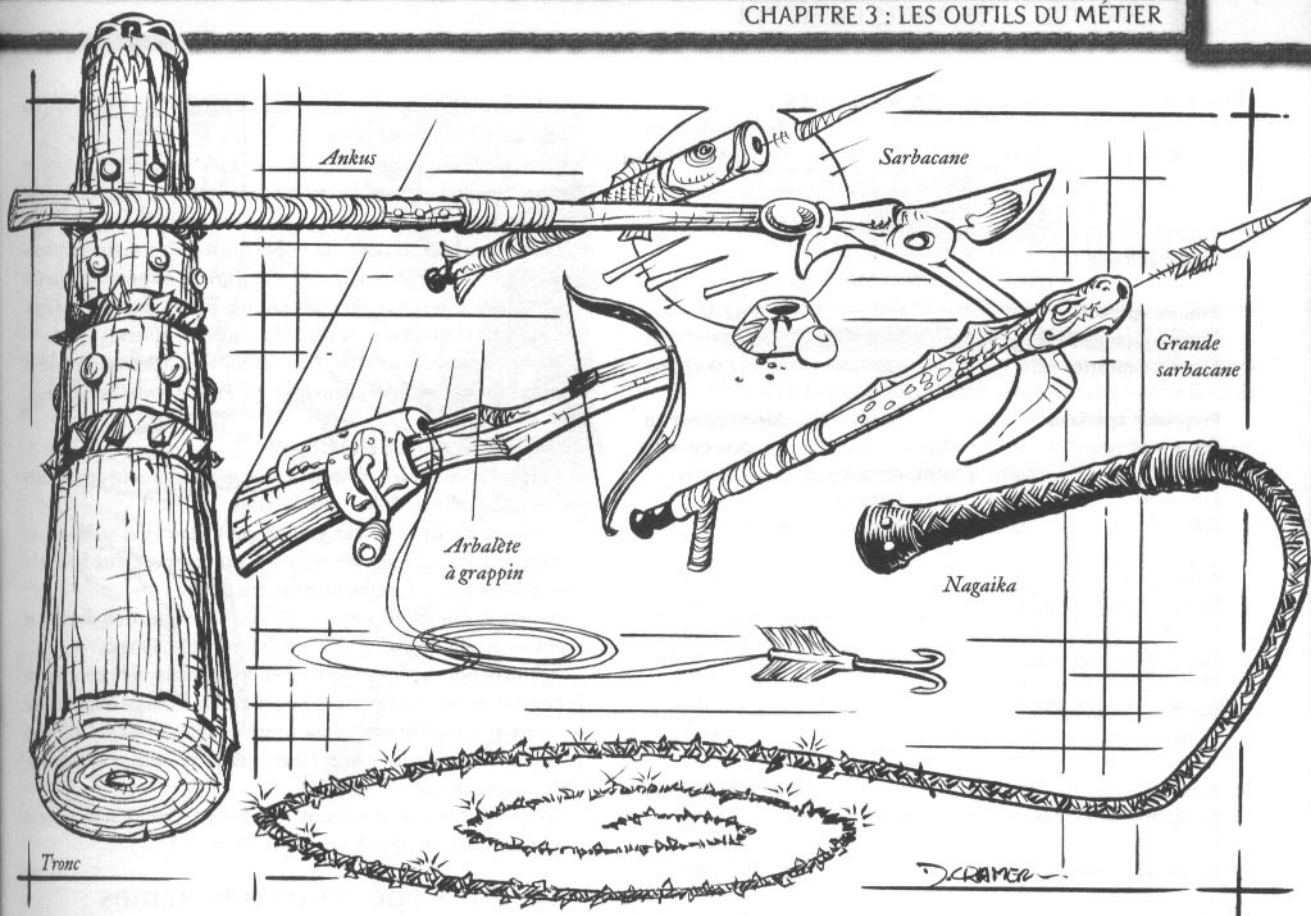
Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type	Solidité	Points de résistance
Grande								
Ankus†	15 po	2d4‡	x2	–	7,5 kg	Contondant	5	10

Armes exotiques – distance

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type	Solidité	Points de résistance
Moyennes								
Arbalète à grappin**	75 po	1d8‡	19–20/x2	15 m	5 kg	Perforant	10	10
Carreaux à grappin (10)	5 po	–	–	–	250 g	–	10	1
Nagaïka**	25 po	1d6	x3	–	2 kg	Tranchant	7	5
Nagaïka de force**								
Bonus de Force de +1	225 po	1d6	x3	–	2,5 kg	Tranchant	7	8
Bonus de Force de +2	325 po	1d6	x3	–	3 kg	Tranchant	7	8
Bonus de Force de +3	425 po	1d6	x3	–	3,5 kg	Tranchant	7	8
Bonus de Force de +4	525 po	1d6	x3	–	4 kg	Tranchant	7	8
Sarbacane**	1 po	1	x2	3 m	1 kg	Perforant	5	3
Fléchettes (20)	1 po	–	–	–	*	–	2	1
Grandes								
Sarbacane, grande**	10 po	1d4	x2	3 m	2 kg	Perforant	5	4
Dards (10)	1 po	–	–	–	500 g	–	2	1
Tronc**	10 po	–	x2	3 m	50 kg	Contondant	5	120

* Poids négligeable. ** Voir la description de cette arme pour ses caractéristiques spéciales.

† Arme procurant une allonge importante. ‡ Cette arme inflige des dégâts temporaires au lieu de dégâts normaux.



Nagaïka. Le nagaïka est un fouet de cuir tressé dans lequel sont incrustés des morceaux de verre. Contrairement à un fouet classique, il inflige des dégâts normaux et peut blesser les adversaires en armure. Bien qu'il soit tenu en main, il est traité comme une arme à projectile, d'une portée maximale de 4,50 mètres et sans pénalité de portée.

Comme le nagaïka peut s'enrouler autour d'un membre, on peut l'utiliser pour tenter un croc-en-jambe. Si l'attaque échoue, il suffit de le lâcher pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre soi. De plus, cette arme offre un bonus de +2 aux jets opposés d'attaque pour désarmer un adversaire (ainsi que pour éviter d'être désarmé soi-même si sa tentative échoue).

Nagaïka de force. Un personnage formé au maniement du nagaïka l'est aussi à celui du nagaïka de force. Cette arme est fabriquée à partir d'un cuir extraordinairement résistant, ce qui permet à son utilisateur d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite imposée par l'arme.

Sarbacane. Une sarbacane est un long tube creux dans lequel on souffle pour projeter des fléchettes. Une fléchette inflige 1 point de dégâts et peut être enduite d'un poison de type blessure ou contact.

Sarbacane, grande. La grande sarbacane tire des dards spéciaux, qui sont légèrement plus petits que des dards de jet. Ils infligent 1d4 points de dégâts et peuvent eux aussi être enduits d'un poison.

Tronc. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un lourd tronc qui peut être lancé sur une ou plusieurs cibles proches les unes des autres. Pour lancer un tronc, il faut viser un carré de 3 mètres de côté et toucher une CA 15. En cas de succès, chaque créature située dans l'aire ciblée doit réussir un jet de Réflexes (DD égal au jet d'attaque du lanceur) ou reculer de 1,50 mètre. Si une créature ou un objet se trouvant dans la zone

est incapable de se déplacer, il subit 2d6 points de dégâts. Le tronc est habituellement utilisé pour tenter de briser la formation des unités militaires.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

“ Le Loup représente l'excès de confiance en soi. Il laisse sciemment une avance à sa proie, sûr de bondir plus loin et plus vite qu'elle, mais il ne court jamais longtemps. Pourtant, un jour, le Loup va rencontrer sur sa route une créature qui bondira plus loin et plus vite que lui et qui, elle, ne lui laissera pas d'avance. ”

— Le jeu de cartes du Destin

Cette partie contient la description de nouveaux objets magiques de plusieurs types. Beaucoup d'entre eux sont particulièrement utiles pour les personnages qui passent le plus clair de leur temps dans les milieux sauvages ou au contact des animaux.

Plusieurs de ces objets magiques sont conçus pour être utilisés par des animaux. Un animal ne peut porter qu'un seul collier, selle, mors ou tout autre objet de ce type à la fois.

Propriétés spéciales des armures et boucliers

Les armures et les boucliers doivent avoir un bonus d'altération d'au moins +1 avant de recevoir une propriété spéciale.

Aquatique. Les armures et les boucliers possédant cette propriété ont une apparence plus lisse et brillent d'un léger éclat verdâtre. Les armures et boucliers aquatiques permettent à leur porteur de se déplacer librement dans l'eau, sans avoir besoin

TABLE 3-2 : NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Propriétés spéciales des armures et boucliers		Modificateur au prix de base
Aquatique		+2
Aquatique (avec respiration aquatique)		+3
Confort		+1
Forme animale		+3

Armure spéciale	Prix de vente
Armure de bois de fer gris	137 650 po
Armure équestre	10 670 po

Propriétés spéciales des armes		Type	Modificateur au prix de base
Cynégétique	corps à corps, distance		+1
Éreintante	corps à corps, distance		+1
Préhensile	corps à corps, distance		+1

Armes spécifiques	Prix de vente
Flèche de soins importants	1 507 po
Flèche de soins intensifs	2 807 po
Flèche de soins légers	107 po
Flèche de soins modérés	607 po
Lame de berserker +1	6 335 po
Lame de berserker +2	15 335 po

Potions	Prix de vente
Compréhension animale	150 po
Orientation infaillible	150 po
Perspicacité sauvage	150 po

Objets merveilleux	Prix de vente
Bottes d'endurance	16 000 po
Casque de lien animal	7 200 po
Collier de résistance +1	490 po
Collier de résistance +2	1 960 po
Collier de résistance +3	4 410 po
Collier de résistance +4	7 840 po
Collier de résistance +5	12 250 po
Collier de ruse (1 tour)	700 po
Collier de ruse (2 tours)	1 400 po
Collier de ruse (3 tours)	2 100 po
Fermail de constance	4 000 po
Lunettes de pistage	2 000 po
Médaille de détection des ennemis jurés	34 000 po
Pierre dressée (niveau 0)	10 676 po
Pierre dressée (1er niveau)	10 850 po
Pierre dressée (2e niveau)	12 600 po
Pierre dressée (3e niveau)	15 750 po
Pierre dressée (4e niveau)	20 300 po
Pierre dressée (5e niveau)	26 250 po
Pierre dressée (6e niveau)	33 600 po
Pierre dressée (7e niveau)	42 350 po
Pierre dressée (8e niveau)	49 700 po
Pierre dressée (9e niveau)	57 750 po
Torque de langage animal	12 000 po

d'effectuer de jets de Natation. La noyade est toujours possible, à moins que l'objet ne dispose également de la *respiration aquatique*.

Niveau de lanceur de sorts : 7. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *liberté de mouvement*, éventuellement *respiration aquatique*. **Prix de vente** : bonus de +2, ou bonus de +3 avec *respiration aquatique*.

Confort. Un personnage peut dormir sans pénalité tout en portant une armure de confort, quel que soit son encombrement.

Enfiler une armure de confort ne demande que 5 rounds et la retirer prend seulement 1 round.

Niveau de lanceur de sorts : 5. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *ramollissement de la terre et de la pierre*. **Prix de vente** : bonus de +1.

Forme animale. Lorsque le personnage se métamorphose grâce à *forme animale*, les bonus d'armure et d'altération à la CA de cet objet restent valables. Par contre, l'objet est mêlé à la nouvelle forme, comme tout le reste de son équipement.

Niveau de lanceur de sorts : 9. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *fusion dans la pierre*. **Prix de vente** : bonus de +3.

Armures spéciales

Les armures spéciales suivantes sont généralement construites exactement telles qu'elles sont décrites.

Armure de bois de fer gris. À première vue, ce harnois +2 semble être fait en acier. En réalité, il est composé d'un bois qui a été traité de façon permanente par *bois de fer*.

Niveau de lanceur de sorts : 11. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *bois de fer*. **Prix de vente** : 137 650 po.

Armure équestre. Ce harnois +2 est spécialement conçu pour le combat monté. Son porteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets d'Équitation ; sa monture bénéficie quant à elle d'un bonus d'altération de +2 en Dextérité et sa vitesse de déplacement augmente de +3 mètres.

Niveau de lanceur de sorts : 6. **Condition** : Création d'armes et armures magiques. **Prix de vente** : 10 670 po.

Propriétés spéciales des armes

Les armes doivent avoir un bonus d'altération d'au moins +1 avant de recevoir une propriété spéciale.

Cynégétique. Lorsqu'elle est utilisée par un rôdeur contre l'un de ses ennemis jurés, une arme cynégétique double le bonus aux jets de dégâts de son porteur provenant de son aptitude d'ennemi juré.

Niveau de lanceur de sorts : 6. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *morsure magique aggravée*. **Prix de vente** : bonus de +1.

Éreintante. Une arme éreintante inflige +1d6 points de dégâts quand elle touche. Cependant, l'ensemble des dégâts qu'elle inflige (c'est-à-dire les dégâts normaux pour une arme de son type, plus tous les bonus applicables) sont temporaires au lieu d'être des dégâts normaux. Les arbalètes, arcs et frondes possédant cette propriété transmettent ces effets aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 8. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *ramollissement de la terre et de la pierre*. **Prix de vente** : bonus de +1.

Préhensile. Même une créature qui ne possède pas la ou les mains nécessaires pour tenir et utiliser normalement une arme de ce type peut utiliser une arme préhensile. Cette propriété spéciale fait apparaître sur l'arme une ou plusieurs protubérances en forme de pouce, qui s'enroulent autour du membre du porteur et permettent son utilisation correcte. Pour tenir une arme préhensile, une créature doit être tangible, doit avoir des membres, doit être formée au maniement de l'arme en question et doit pouvoir tenir debout en se passant du membre avec lequel elle tient son arme.

Niveau de lanceur de sorts : 6. **Conditions** : Création d'armes et armures magiques, *morsure magique aggravée*. **Prix de vente** : bonus de +1.

Armes spéciales

Les armes spéciales suivantes sont généralement construites exactement telles qu'elles sont décrites.



Flèche de soins légers. Lorsque cette flèche +1 en apparence banale frappe sa cible, elle ne lui inflige aucun dégât. Au contraire, celle-ci est affectée par un sort de *soins légers*, qui lui restitue 1d8+1 points de vie. Si une flèche de ce type frappe un mort-vivant, il a droit à un jet de résistance à la magie ainsi qu'à un jet de Volonté (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié.

Une flèche de soins modérés restitue 2d8+3 points de vie et le DD du jet de sauvegarde est de 12. Une flèche de soins importants restitue 3d8+5 points de vie et le DD du jet de sauvegarde est de 13. Une flèche de soins intensifs restitue 4d8+7 points de vie et le DD du jet de sauvegarde est de 14.

Niveau de lanceur de sorts : 1 (légers), 3 (modérés), 5 (importants), 7 (intensifs). *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, soins légers (légers), soins modérés (modérés), soins importants (importants), soins intensifs (intensifs). *Prix de vente* : 107 po (légers), 607 po (modérés), 1 507 po (importants), 2 807 po (intensifs). *Coût de création* : 57 po + 4 PX (légers), 307 po + 24 PX (modérés), 757 po + 60 PX (importants), 1 407 po + 112 PX (intensifs).

Lame de berserker. Le bonus d'altération de cette épée bâtarde +1 ou +2 augmente de +1 quand son porteur entre dans une rage de berserker.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, émotion (rage). *Prix de vente* : 6 335 po (arme +1) ou 15 335 po (arme +2). *Coût de création* : 3 335 po + 240 PX (arme +1) ou 7 835 po + 600 PX (arme +2).

Potions

Les potions suivantes sont particulièrement intéressantes pour les barbares, les druides et les rôdeurs.

Compréhension animale. Lorsqu'un personnage boit cette potion, il bénéficie 1 heure durant d'une compréhension empathique des animaux (qui s'exprime par un bonus de +10 aux jets de Dressage). Si le buveur possède un degré de maîtrise en

Empathie animale, il bénéficie aussi d'un bonus de +10 aux jets de cette compétence.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6. *Prix de vente* : 150 po.

Orientation infailable. Un personnage qui boit cette potion bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux jets de Sens de l'orientation pendant 1 heure.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6. *Prix de vente* : 150 po.

Perspicacité sauvage. Un personnage qui boit cette potion bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux jets de Sens de la nature pendant 1 heure.

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Préparation de potions, jeteur de sorts de niveau 6. *Prix de vente* : 150 po.

Objets merveilleux

Les objets merveilleux suivants sont particulièrement adaptés aux barbares, aux druides et aux rôdeurs.

Bottes d'endurance. Ces bottes confèrent à leur porteur un bonus de circonstances de +4 aux jets nécessaires pour poursuivre une activité physique fatigante sur une longue période, par exemple courir, nager ou retenir sa respiration. Il bénéficie aussi d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de Vigueur visant à ne pas subir les dégâts temporaires infligés par une exposition à une chaleur ou un froid excessif, ainsi qu'un bonus de circonstances de +4 aux jets de Constitution visant à ne pas subir les dégâts temporaires infligés par la soif et la faim.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, endurance. *Prix de vente* : 16 000 po. *Poids* : 500 g.

Casque de lien animal. Ce casque en peau de bête semble être de qualité médiocre. Une fois par jour, le porteur peut se lier via télépathie à un animal (et un seul) situé à portée de vue. Pendant l'heure qui suit, il peut alors communiquer mentalement avec cet animal, en envoyant et en recevant des messages. Le heaume offre aussi les effets d'un sort de *communication avec les animaux* pour la même période, afin que tous deux puissent se comprendre. Si la distance séparant l'animal et le porteur du heaume dépasse 1,5 km, la communication est interrompue jusqu'à ce que la durée arrive à son terme ou que l'animal revienne à portée. Le lien peut être établi avec un animal différent à chaque utilisation.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, communication avec les animaux. *Prix de vente* : 7 200 po. *Poids* : 1 kg.

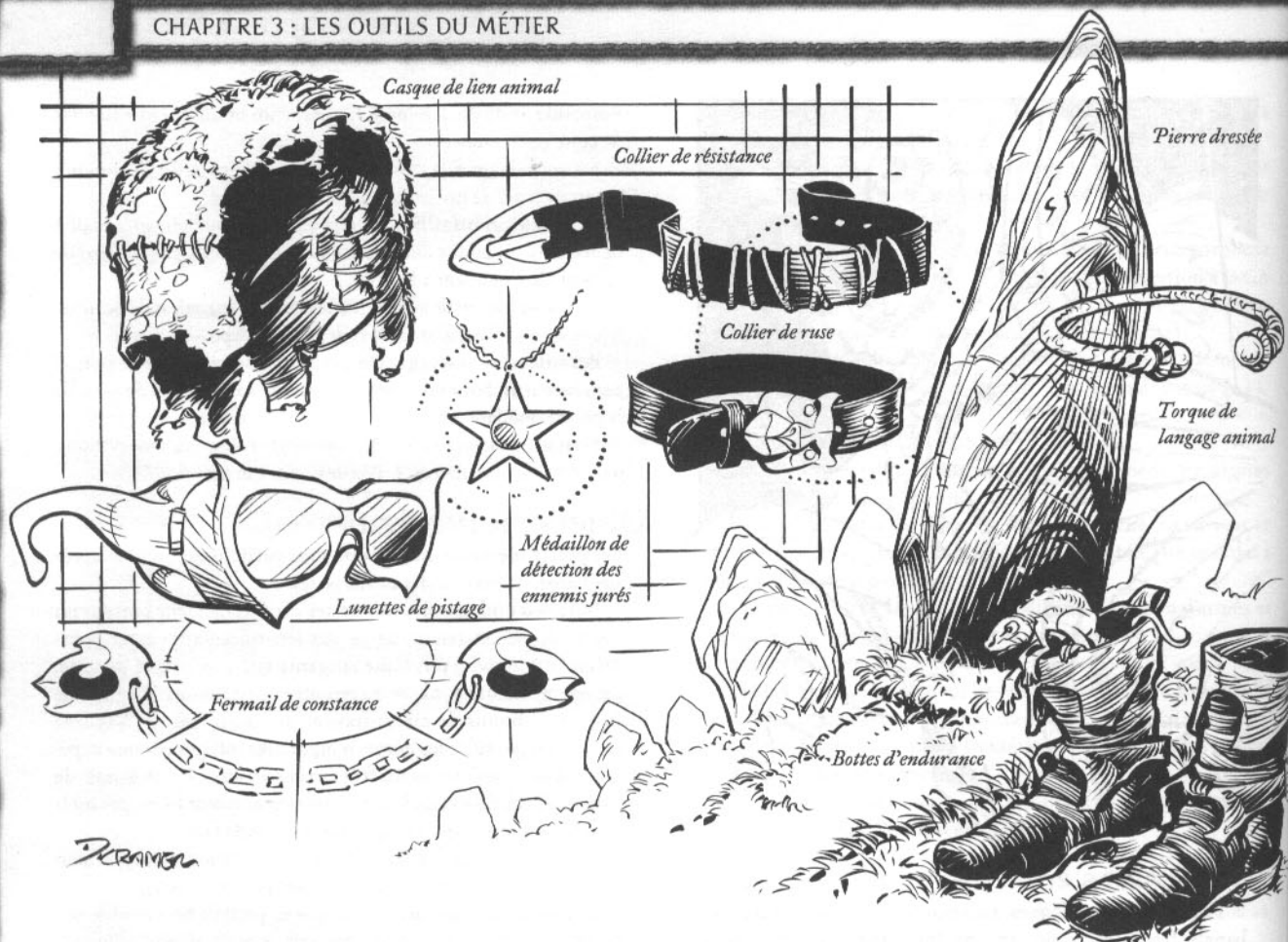
Collier de résistance. Ce collier s'adapte à la taille du cou de l'animal auquel on le met. Lorsqu'il le porte, l'animal bénéficie d'un bonus compris entre +1 et +5 aux jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Un animal ne peut porter qu'un seul collier à la fois.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, résistance. *Prix de vente* : 490 po (+1), 1 960 po (+2), 4 410 po (+3), 7 840 po (+4), 12 250 po (+5). *Poids* : 500 g.

Collier de ruse. Ce collier s'adapte à la taille du cou de l'animal auquel on le met. Lorsqu'il le porte, l'animal peut réaliser entre un et trois tours en plus de ceux qu'il connaît déjà. Le créateur du collier doit choisir les tours que le collier contient lors de sa fabrication. Un animal ne peut porter qu'un collier à la fois.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, tour animal (cf. chapitre 6). *Prix de vente* : 700 po (1 tour), 1 400 po (2 tours), 2 100 po (3 tours). *Poids* : 500 g.

Lunettes de pistage. Les lentilles de ces lunettes sont légèrement teintées de reflets vert et jaune. Elles offrent à leur porteur un bonus d'aptitude de +10 aux jets de Sens de la nature liés au pistage.



Niveau de lanceur de sorts : 3. Conditions : Création d'objets merveilleux, degré de maîtrise de 5 en Sens de la nature. Prix de vente : 2 000 po. Poids : —.

Médaille de détection des ennemis jurés. Cette chaînette et le médaillon en forme d'étoile qui y est attaché sont en argent massif. Quand l'un des ennemis jurés du porteur est à moins de 1,5 km, le médaillon se met à bourdonner légèrement. En se concentrant, il discerne la direction exacte de l'ennemi juré le plus proche et à portée.

Niveau de lanceur de sorts : 11. Conditions : Création d'objets merveilleux, *détection des ennemis jurés* (cf. chapitre 6). Prix de vente : 34 000 po. Poids : —.

Pierre dressée. Quand un druide lance un sort précis en touchant cet imposant obélisque de pierre, ses effets sont augmentés. Lors de sa fabrication, le créateur doit choisir le sort de druide qui sera affecté et le sacrifice (comme une vache ou une poignée de gemmes) qui permettra de l'activer. Par la suite, n'importe quel druide pourra utiliser le sort *fusion dans la pierre* pour fusionner dans la *Pierre dressée* et découvrir ces deux informations. Il lui suffit alors de faire le sacrifice nécessaire pour pouvoir activer le pouvoir de la pierre.

À partir de ce moment, lorsqu'il est en contact avec la pierre, il lance ce sort comme s'il était affecté par les dons de métamagie Extension d'effet, Extension de portée et Extension de durée. Comme chaque *Pierre dressée* n'affecte qu'un sort, elles sont généralement placées en cercle, à moins de 9 mètres de la suivante, de façon à ce qu'un druide puisse se déplacer jusqu'à une autre pierre pour lancer un sort différent chaque round. Le niveau de lanceur de sorts et le prix de vente d'une *Pierre dressée* (sans compter le transport) dépendent du niveau du sort qu'elle affecte, selon la table ci-dessous.

Niveau de sort	Niveau de lanceur de sorts	Prix de vente	Coût de création
0	5	10 676 po	5 338 po + 427 PX
1er	5	10 850 po	5 425 po + 434 PX
2e	5	12 600 po	6 300 po + 504 PX
3e	5	15 750 po	7 875 po + 630 PX
4e	7	20 300 po	10 150 po + 812 PX
5e	9	26 250 po	13 125 po + 1 050 PX
6e	11	33 600 po	16 800 po + 1 344 PX
7e	13	42 350 po	21 175 po + 1 694 PX
8e	15	49 700 po	24 850 po + 1 988 PX
9e	17	57 750 po	28 875 po + 2 310 PX

Niveau de lanceur de sorts : 5 (ou assez haut pour lancer le sort choisi). Conditions : Création d'objets merveilleux, *fusion dans la pierre*, faculté de lancer le sort choisi. Poids : 4 tonnes.

Torque de langage animal. Ce collier de fer battu n'affiche ni breloques ni fioritures. Son porteur peut utiliser un effet de *communication avec les animaux* à volonté.

Niveau de lanceur de sorts : 6. Conditions : Création d'objets merveilleux, *communication avec les animaux*. Prix de vente : 12 000 po. Poids : 500 g.

Fermail de constance. Cet objet à la forme d'une chaîne dorée de 8 centimètres de long ne fonctionne que lorsqu'il est attaché à une amulette, une veste ou un autre objet similaire. Le fermail empêche alors l'objet auquel il est attaché et lui-même d'être absorbés dans le corps de leur porteur lors d'une métamorphose (par exemple par *métamorphose provoquée* ou *forme animale*). L'objet protégé est toujours porté de la manière habituelle et utilisable normalement par la nouvelle forme du porteur. Par exemple, un druide portant un *charme de Sagesse* attaché à un *fermail de constance* peut utiliser *forme animale* pour devenir un loup, mais le *charme* et

le *fermail* conserveront leur apparence et leurs fonctions normales. Certaines formes peuvent être par nature dangereuses pour les objets. Par exemple, il serait malvenu de prendre la forme d'un élémentaire de Feu tout en gardant sur soi un *collier à boules de feu* opérationnel.

Niveau de lanceur de sorts : 5. Conditions : Création d'objets merveilleux, *métamorphose* ou *forme animale*. Prix de vente : 4 000 po. Poids : —.

LES INFUSIONS

" Cette forêt est notre demeure. Nous puisons nos forces dans es racines. Elle n'est pas pour vous, à moins que nous ne le décidions. "

— Vadiana

Depuis que les êtres pensants parcourent le monde, ils tirent profit des bienfaits de la nature qui s'étale devant eux. La science de l'herboristerie est née quand les cueilleurs humains et elfes ont découvert qu'ingérer les feuilles d'une certaine vigne pouvait aider à combattre les infections. Progressant à coup d'expérimentations au fil des ans et à travers les continents et les océans, elle a permis de trouver les remèdes cachés par la nature aux nombreuses maladies et affections du monde connu. Cette section présente une autre utilisation des herbes sous la forme d'infusions, des objets magiques qui peuvent servir de réceptacle à un sort.

Qu'est-ce qu'une infusion ?

Une infusion est un sort de magie divine placé dans un ensemble d'herbes préparées à cet effet. Elle fonctionne comme un parchemin, mais c'est un objet à activation par usage, c'est-à-dire que pour activer le sort, l'utilisateur doit ingérer l'herbe. Cela en fait un objet idéal pour le druide, qui peut ainsi en avoir discrètement plusieurs sur sa personne pour les consommer plus tard. Cela peut lui permettre d'utiliser des sorts lorsqu'il est sous *forme animale* et n'a plus les mains et la voix nécessaires à l'incantation ou l'utilisation de ces autres objets magiques.

Description physique

Les infusions prennent des apparences très variées, de simples baies rouges à une liasse de racines couvertes de terre. En général, elles prennent très peu de place et ont un poids négligeable, un sac en contenant une dizaine ne pèse que 500 grammes. Une infusion est assez fragile : une CA de 9, 1 point de résistance, une solidité de 0 et le jet de Force visant à en briser une a un DD de 6.

Activation

Au-delà de la simple ingestion de l'herbe, plusieurs autres étapes sont nécessaires à l'activation correcte d'une infusion.

Analyser la composition. Pour déterminer quel est le sort contenu dans une infusion, un personnage doit analyser sa composition. Cela nécessite un sort de *lecture de la magie* ou un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). Analyser une infusion ne l'active pas, à moins qu'il ne s'agisse d'une infusion maudite conçue à cet effet.

Bien sûr, il est possible d'activer une infusion sans avoir au préalable analysé sa composition. Dans ce cas, l'utilisateur ne saura pas quel est le sort contenu dans les herbes avant d'en ressentir les premiers effets.

Activer l'infusion. Pour tenter d'activer une infusion, il suffit de la manger. Il s'agit d'une action simple qui ne demande ni composante matérielle ni focaliseur. (Ils ont été fournis par son

créateur lors de la fabrication.) Certains sorts (comme *bois de fer*) ne ciblent que des objets. Dans ce cas, l'utilisateur doit avoir l'objet sous la main au moment de l'activation, ou le sort est gâché. Une infusion ne peut pas être administrée à une créature inconsciente.

Comme pour l'ingestion d'une potion, le fait de consommer une infusion suscite des attaques d'opportunité. En cas d'attaque réussie, l'utilisateur doit effectuer un jet de Concentration (DD égal à 10 + les dégâts subis). Un échec signifie que le personnage ne peut pas manger l'infusion ce round-ci. S'il le désire, l'adversaire peut diriger son attaque d'opportunité vers l'infusion plutôt que vers le personnage, la détruisant avec un coup au but (cf. *Attaquer un objet* dans le chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

Pour activer avec succès une infusion, son utilisateur doit remplir les conditions suivantes :

- Le sort contenu doit figurer sur la liste de sorts de sa classe (cf. chapitre 11 du *Manuel des Joueurs* pour la liste des sorts accessibles à chaque classe).
- Il doit posséder la valeur de caractéristique nécessaire pour lancer le sort (par exemple, une Sagesse de 15 pour lancer un sort de druide de 5^e niveau).
- Son niveau de lanceur de sorts doit être au moins égal à celui de l'infusion.

Si l'utilisateur remplit toutes ces conditions, le sort contenu dans l'infusion prend effet immédiatement après son absorption. Dans le cas contraire, l'infusion agit comme un poison contracté par ingestion. L'utilisateur doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts de l'infusion) ou devenir nauséux. Un deuxième jet de sauvegarde affichant le même DD doit être effectué une minute plus tard, et ses conséquences sont identiques en cas d'échec.

Déterminer l'effet. Un sort activé avec succès grâce à une infusion fonctionne comme un sort préparé et lancé de façon habituelle. Le niveau de lanceur de sorts d'une infusion est toujours égal au niveau minimum nécessaire pour lancer ce sort, à moins que le créateur ne soit issu d'une autre classe ou qu'il ne désire une autre valeur. Par exemple, un druide de niveau 12 peut préférer fabriquer une infusion de *colonne de feu* au niveau 12 de lanceur de sorts au lieu du minimum (niveau 7 de lanceur de sorts) pour en obtenir tous les avantages dépendant du niveau.

Puisque les infusions sont consommées pendant leur activation, elles ne peuvent être réutilisées.

Détermination aléatoire

Il est possible de déterminer aléatoirement la nature d'une infusion en utilisant les tables des parchemins de magie divine. Consultez pour cela le chapitre 8 du *Guide du Maître*.

Création des infusions

Le processus de création des infusions ressemble beaucoup à celui de l'écriture des parchemins. Le créateur a besoin d'une réserve d'herbes spécialement traitées dont le coût est compris dans celui de l'infusion, c'est-à-dire 25 po x le niveau du sort x le

Option : les druides alchimistes

Les druides sont généralement de piètres alchimistes, car l'Alchimie est pour eux une compétence d'autre classe. Cependant, s'il est logique qu'ils ne soient pas des spécialistes de la composition du feu grégeois, leur exposition constante aux dangers de la nature devrait leur permettre d'apprendre deux ou trois choses sur la fabrication des antidotes et d'autres substances utiles en milieu sauvage.

Si vous décidez d'utiliser cette option, les druides peuvent utiliser la compétence Artisanat (herboristerie) au lieu d'Alchimie pour fabriquer des bâtons fumi-gènes, des allume-feu, des antidotes et des sacoches immobilisantes. Le DD est alors le même que celui donné dans la description d'Alchimie et les règles de fabrication sont identiques à celles d'une utilisation habituelle d'Artisanat (cf. chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

niveau de lanceur de sorts. Ce dernier doit payer le prix total de l'infusion quel que soit le nombre de préparations de la même infusion qu'il a déjà effectué.

Le créateur doit avoir préparé le sort à placer dans l'infusion et doit fournir les composantes matérielles et les focaliseurs nécessaires. S'il faut sacrifier des PX pour lancer le sort, il doit payer ce coût au début de la fabrication en plus des PX nécessaires à l'infusion en elle-même. De même, les composantes matérielles (mais pas les focaliseurs) du sort sont consommées au début du processus. (Les focaliseurs utilisés lors de la création d'une infusion peuvent être réutilisés.) Le travail sur la création d'une infusion déclenche le sort préparé, le rendant inutilisable jusqu'à ce que le personnage se repose et récupère ses sorts. (C'est-à-dire que l'emplacement de sort est dépensé comme s'il avait été lancé normalement.)

La fabrication d'une infusion nécessite 1 journée de travail par 1 000 po du prix de base de l'infusion.

Don de création d'objets nécessaire : Création d'infusion.

TABLE 3-3 : PRIX DE BASE ET COÛT DE CRÉATION DES INFUSIONS

Niveau de sort	Prix de base	Coût de création
0	25 po	12 po + 5 pa + 1 PX
1er	50 po	25 po + 2 PX
2e	300 po	150 po + 12 PX
3e	750 po	375 po + 30 PX
4e	1 400 po	700 po + 46 PX
5e	2 250 po	1 125 po + 90 PX
6e	3 300 po	1 650 po + 132 PX
7e	4 550 po	2 275 po + 182 PX
8e	6 000 po	3 000 po + 240 PX
9e	7 650 po	3 825 po + 306 PX

Ce coût de création suppose que le créateur utilise le niveau de lanceur de sorts minimal.

Option : faire le travail soi-même

Un personnage à l'aise en milieu sauvage et possédant une connaissance approfondie des plantes est à même de cueillir et de préparer lui-même les composantes nécessaires à la création d'une infusion plutôt que de se fournir auprès d'un herboriste. Avec un peu de temps et d'énergie, un personnage maîtrisant les compétences Profession (herboriste) et Sens de la nature peut se passer de marchand et économiser quelques pièces d'or par la même occasion.

Rechercher et cueillir

Des infusions différentes nécessitent des herbes différentes. Il n'est pas surprenant que plus un sort soit de haut niveau, plus les herbes requises pour en faire une infusion soient rares et recherchées. Ainsi, non seulement l'herbe d'une *guérison suprême* est différente de celle d'un *soins légers*, mais elle est aussi plus difficile à trouver. Les herbes des sorts des plus hauts niveaux ne se trouvent probablement que dans les endroits les plus inaccessibles, et un long voyage peut être nécessaire pour les trouver.

On peut utiliser Sens de la nature pour rechercher une herbe tout en se déplaçant à la moitié de sa vitesse quotidienne à travers une zone boisée ou un autre type de milieu naturel. On effectue alors un jet de Sens de la nature (DD égal à 10 + deux fois le niveau du sort) à la fin de chaque jour passé en recherche. En cas de succès, le personnage a trouvé une quantité suffisante d'herbe pour faire une infusion du sort choisi. En cas d'échec, aucune plante utile n'a été trouvée. Lancer *détection de la faune* ou de la *flore* donne un bonus de circonstances de +2 à ce jet pour la journée.



Pendant une récolte de ce type, le personnage peut aussi chercher des plantes pour se nourrir, comme présenté dans la description de la compétence Sens de la nature, dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Jardiner et récolter

Bien que faire pousser ses propres plantes à infusion semble être une bonne idée, la vie d'un aventurier coïncide rarement avec les besoins d'un jardinier. S'occuper d'un jardin de plantes médicinales nécessite des heures de travail bloqué dans un endroit donné, ce que la plupart des aventuriers ne peuvent se permettre. Cependant,

un personnage décidé à déployer les efforts nécessaires pour tenir un jardin peut se reporter aux règles suivantes.

Une fois que le personnage a acquis un exemplaire des herbes nécessaires à une infusion (cf. *Rechercher et cueillir*, ci-dessus), il peut tenter de la cultiver. Un personnage seul peut s'occuper d'un nombre d'herbes égal au double de son degré de maîtrise de Sens de la nature. Dans de bonnes conditions, une plante de jardin peut être récoltée deux fois par an.

Pour s'assurer de la production de ses plantes, le personnage doit effectuer un jet de Sens de la nature ou de Profession (fermier) chaque semaine de culture, plus un jet supplémentaire de Sens de la nature au moment de la récolte. Le DD de ces jets visant à cultiver une plante est égal à la moitié du DD des jets nécessaires pour la trouver dans la nature (cf. *Rechercher et cueillir*, ci-dessus). En cas d'échec de 5 points ou plus, l'herbe fane et meurt. En cas d'échec de moins de 5 points, le jet final de Sens de la nature effectué pour récolter la plante subit un malus cumulatif de -1. Lors de la récolte, la plante donne suffisamment de doses pour un nombre d'infusions égal à la moitié du résultat du jet. En cas d'échec, la plante ne donne rien.

Il est possible d'engager un jardinier pour entretenir les plantes à sa place. Un jardinier compétent gagne 1 po par jour, soit à peu près 180 po par saison. (Cela ne comprend pas le coût d'acquisition de la plante à cultiver, ni le prix du terrain pour le jardin.) Un jardinier moyen peut cultiver deux herbes par saison, chacune produisant assez de ressources pour 1d4 infusions.



Un échec à n'importe quel moment indique qu'on ne réalise aucun progrès cette semaine. En cas d'échec de 5 points ou plus, les matériaux utilisés sont gâchés et l'on doit se procurer une autre dose fraîche de l'herbe.

Préparer

Avant qu'une herbe puisse être utilisée pour concevoir une infusion, elle doit être spécialement préparée. Certaines doivent subir un traitement ou être séchées, d'autres doivent être mises au four, cuites à la vapeur ou versées dans de l'huile ou de l'eau douce. Là encore, plus le niveau du sort est élevé, plus la préparation est difficile et complexe. Préparer une herbe pour une infusion nécessite un jet de Profession (herboriste).

Pour déterminer le temps nécessaire à la préparation d'une herbe, il faut d'abord trouver le prix de base de l'infusion grâce à la table 3-3 puis convertir cette valeur en pièces d'argent (1 po = 10 pa). On effectue alors un jet de Profession (herboriste), dont le DD est égal à 10 + deux fois le niveau du sort à infuser, et qui représente une semaine de travail. En cas de réussite, on multiplie le résultat du jet par le DD. Si le total est supérieur au prix de base de création (en pa), l'herbe est prête à recevoir le sort désiré. Si le total est inférieur, il représente les progrès obtenus cette semaine. On effectue alors un autre jet les semaines suivantes et, s'il réussit, on ajoute le résultat de ce jet multiplié par son DD au total précédent. Aussitôt que la somme des totaux hebdomadaires est égale ou supérieure au prix de l'objet en pièces d'argent, la préparation est achevée.

Variante : récompenser les efforts

Prendre le temps et faire l'effort de rechercher ou de jardiner des plantes, de les préparer et de les infuser avec un sort est un dur labeur. Il permet cependant au personnage d'être en phase avec la nature et ses bienfaits. Préparer une infusion entièrement par soi-même augmente son niveau de lanceur de sorts de +1. Cette augmentation n'affecte ni le prix de la création de l'infusion ni sa difficulté d'utilisation.

Variante : infusions sur mesure

Le monde fantastique de DUNGEONS & DRAGONS est rempli d'animaux, de créatures et de plantes reconnaissables et distinctes. Plutôt que de considérer qu'une infusion nécessite une herbe anonyme, on peut chercher un niveau de sort et son école sur la table suivante pour obtenir le nom de la plante requise.

TABLE 3-4 : INFUSIONS TAILLÉES SUR MESURE

Niveau de sort	Abjuration	Divination	Enchantement	Évocation	Illusion	Invocation	Néromancie	Transmutation	Universel
0	aubépine	souci	asperge (rac.)	thym	rose	origan	ricin	ciboulette	gui
1er	romarin	ginseng	genévrier (baie)	muscade	frêne (éco.)	chou potager	oreille d'homme	ail	
2e	marjolaine	sésame	faux jonc	benjoin	panais	crête-de-coq rouge	pissenlit	plantain majeur	
3e	douce-amère	camomille	muira puama	lucerne	huile de chaulmoogra	plantain	canéficier	grande consoude (rac.)	
4e	marrube blanche	cognassier	assa-foetida	vomiquier (fr.)	mélisse	muguet	digitale	trillie	
5e	impatience	angélique	grenadier	fénugrec	pensées	hysope	pain de coucou	mandragore	
6e	pied d'alouette	fenouil	scopolis	digitale pourpre	berberis	aralia à grappes	hellébore	langue de bœuf	
7e	roustonnier (éco.)	cardamome	aconit	marrube noire	petasite	gentiane d'automne	fénugrec	trachelium	
8e	aletris farineuse	langue de cyclope	belladone	herbe au dragon	folie-en-bouton	rue fétide	orteil-du-mort	feuille tremblante	
9e	galane en épis	gant de devin	pain de fée	crête-de-feu	toque	pédoncule de tertre	liane chasserresse (gr.)	mousse de fer	

éco. = écorce, rac. = racine, fr. = fruit, gr. = graine

CHAPITRE 4 : LES ANIMAUX

“ Des groupes de requins affamés tournent autour du château de corail du Seigneur de l'Écume. Il fait venir ces créatures à la terrible mâchoire jusqu'à sa demeure, puis les laisse rôder librement. Il ne prend pas la peine de les contrôler, il se trouve toujours quelque chose pour les retenir. ”

– Soveliss

Les animaux constituent l'une des plus grandes richesses que nous offre la nature. Ils nous donnent notre subsistance par leur lait, leurs œufs et leur chair même. Leur peau et leur cuir nous fournissent habits et protection. Ils peuvent aussi servir au transport de personnes ou de biens, aident au travail des champs et nous gardent même contre les prédateurs.

Ce chapitre commence par une discussion en profondeur sur la façon de choisir, d'acquérir et de s'occuper d'un compagnon animal, et de ce qu'un personnage peut attendre de cette relation. Plusieurs animaux sanguinaires nouveaux sont ensuite décrits. Enfin, une nouvelle catégorie d'animaux, les animaux légendaires, est présentée, sans oublier les caractéristiques de plusieurs créatures de cette catégorie.

LES COMPAGNONS ANIMAUX

Les druides et les rôdeurs entretiennent des relations plus riches et plus complexes avec les animaux que les autres personnages, mais même ainsi, les bases en sont inchangées. Ils ont beau être les gardiens de la nature, ils ont tout autant besoin que les autres de manger, et ils chassent parfois pour cela. C'est la loi de la nature. Les druides portent souvent l'armure de peau et les rôdeurs se servent régulièrement de chevaux ou d'autres créatures comme de montures ou de bêtes de somme. La différence fondamentale est que le druide et le rôdeur vouent un respect profond à la nature qui les entoure. Non seulement ils se consacrent à son étude à travers les compétences Connaissances (nature) et Sens de la nature, mais ils entretiennent aussi une relation toute particulière avec leurs compagnons animaux.

Les compagnons animaux représentent une partie importante du pouvoir d'un druide (et dans une moindre mesure, d'un rôdeur). Le druide n'a pas la versatilité des prêtres et lance moins de sorts qu'eux, mais son puissant compagnon animal compense cette différence dans une large mesure. Un compagnon animal peut servir de protecteur, de pisteur, d'éclairer, de monture et de guerrier, et parfois de tout cela en même temps. Il peut même être un ami capable d'offrir ses conseils grâce au sort *d'éveil*. D'ailleurs les dés de vie d'un compagnon animal peuvent égaler ceux d'un druide, même s'il part en aventure, alors que le niveau d'un compagnon d'armes et d'un suivant est toujours inférieur à celui du personnage qu'il accompagne.

Le loup est le compagnon animal le plus courant pour un druide de niveau 1. Il attaque aussi bien qu'un guerrier d'un niveau équivalent à ses dés de vie et il est aussi capable de pister. Cinq niveaux plus tard, le druide peut avoir un ours brun, dont les points de vie moyens s'élèvent à 51 et dont les trois attaques

peuvent potentiellement infliger jusqu'à 20 points de dégâts par round. Plus tard, le tigre sanguinaire affiche 120 points de vie en moyenne et inflige encore plus de dégâts avec ses attaques de griffes, de morsure, de bond, d'étreinte et de pattes arrière. Ainsi, quelles que soient leurs limitations par ailleurs, le potentiel des compagnons animaux est immense.

Chercher un animal

Un druide de niveau 1 commence le jeu avec un compagnon animal, mais pendant le reste de sa carrière d'aventurier il devra faire un peu plus d'efforts pour en obtenir de nouveaux, comme c'est le cas pour le rôdeur. La première étape est de choisir le type d'animal désiré parmi les options présentées dans le *Manuel des Monstres* ou dans le chapitre 1 de ce livre.

Avoir un compagnon animal est l'une des aptitudes de classe principale du druide et du rôdeur, et le MD ne devrait pas imposer de difficultés particulières à leur obtention. La façon de faire la plus simple est encore de permettre au personnage de trouver son compagnon pendant les quelques jours d'accalmie qui séparent deux aventures. Tant qu'il cherche dans un type de terrain où l'on peut trouver la race d'animal en question, il ne faut pas plus d'un ou deux jours pour en trouver un. (Bien sûr, il est impossible de trouver un lion dans les régions polaires, ou un requin sur la terre ferme.)

Si vous voulez faire jouer cette recherche, le druide ou le rôdeur doit réussir un jet de Sens de la nature (DD 10 pour la plupart des animaux) pour découvrir le territoire habituel de la créature, puis utiliser le don Pistage pour en localiser un spécimen. Le sort *détection de la faune et de la flore* permet au personnage de centrer sa recherche sur une espèce à portée. *Vision puissante*, un nouveau sort du chapitre 6, peut révéler le nombre de dés de vie exact d'un animal ciblé et donc permettre de savoir à l'avance si le personnage peut ou non s'en faire un ami. On considère qu'en utilisant Sens de la nature ou le sort *détection de la faune et de la flore*, un personnage a 30 % de chances de trouver un animal par jour passé dans un type de terrain et de climat correspondant à son habitat.

Si le MD souhaite centrer sa campagne sur certains héros et leurs quêtes, le groupe peut être motivé pour débusquer et investir l'ancre d'un ensorceleur maléfique ayant emprisonné des animaux à des fins diaboliques, ou secourir un ours de la cuisine d'un géant du givre avant qu'il ne finisse sur la table du dîner. Des quêtes de ce genre peuvent être intéressantes et donner au compagnon animal une place spéciale dans le groupe, mais il n'est certainement pas raisonnable de prendre du temps de jeu pour ce genre d'occupation si le personnage change de compagnon animal trop souvent.

Animaux supérieurs à la moyenne

Il est plus facile de considérer que le druide ou le rôdeur trouve toujours un animal pour compagnon qui soit dans la moyenne de sa race et dont les valeurs de caractéristique et les points de vie correspondent aux moyennes qui sont données dans le *Manuel des Monstres*. Mais toutes les créatures d'une espèce ne suivent pas la norme, affichant ainsi le plus souvent des points de vie au-dessus ou au-dessous de la moyenne ou même des valeurs de caractéristique différentes. Il existe des loups ayant 18 points de vie plutôt que 13, comme il existe des lions dotés d'une Force de 25 au lieu de 21. Bien qu'il soit plus simple de dire que tous les compagnons animaux sont dans la moyenne, il est de l'intérêt du personnage de rechercher les créatures supérieures à cette moyenne.

La façon la plus directe de le faire est de déterminer aléatoirement les points de vie et les valeurs de caractéristique des animaux rencontrés. Il est facile de tirer les points de vie et guère

Lectures préalables

Les livres de règles de DUNGEONS & DRAGONS renferment déjà beaucoup d'informations au sujet des compagnons animaux. La description du druide dans le *Manuel des Joueurs* en présente le concept. Le sort *amitié avec les animaux*, dans le chapitre 11 du même ouvrage, offre quelques renseignements supplémentaires. Enfin, l'encart sur les compagnons animaux dans le chapitre 2 du *Guide du Maître* poursuit sur le même sujet et présente les règles de dressage et d'apprentissage de tours.

compliqué de tirer les valeurs de caractéristique (cf. *Valeurs de caractéristiques des monstres* dans le chapitre 2 du *Guide du Maître*). Le désavantage de cette méthode est qu'elle implique un grand nombre de lancers de dés et qu'un personnage exigeant pourrait passer des jours et des jours à chercher le bon animal.

La meilleure solution est de ne pas révéler les points de vie ou les valeurs de caractéristique des animaux. Après tout, s'il est facile de repérer un animal malade, il est moins aisé de faire la différence entre deux animaux dont la valeur de Force diffère de 2 points. Et aucun animal n'accepterait une batterie de tests afin de déterminer s'il est digne d'être un compagnon avant que le personnage n'obtienne magiquement son amitié. Lancer *amitié avec les animaux* dans l'intention de tester l'animal par la suite est une violation des principes du sort, puisqu'il ne fonctionne que pour un utilisateur au cœur pur qui a vraiment l'intention d'être l'ami de l'animal. Ce n'est qu'après avoir passé des semaines ou des mois (2d4 semaines en moyenne) à l'aventure avec son compagnon que le MD peut révéler ses points de vie et ses valeurs de caractéristique. À ce moment, le personnage peut abandonner son animal et en chercher un autre s'il le souhaite. Cependant, faire ce tri trop régulièrement peut remettre en question la pureté des intentions du personnage.

Deux caractéristiques sont limitées. Tout d'abord, l'Intelligence d'un animal ne peut dépasser 2 sans une assistance magique. La plupart des mammifères, des lézards et des oiseaux ont une Intelligence de 2, alors que les serpents, les poissons et les animaux d'un ordre inférieur ont une Intelligence de 1. Enfin, un seul animal (le glouton) a un Charisme supérieur à 7, et aucun animal sanguinaire n'a un Charisme supérieur à 11.

Le lien

Le lien que crée le sort *d'amitié avec les animaux* n'est pas de nature magique. Il ne peut pas être dissipé, bien qu'un sort de *domination d'animal* ou quelque autre coercition magique puisse obliger l'animal à agir contrairement à la volonté du personnage. L'animal voit en lui un ami, un peu comme un compagnon de tanière ou un membre de la meute. Il peut réaliser que le personnage n'est pas d'une espèce semblable à la sienne, mais une véritable pensée consciente de ce type est au-delà des capacités de la majorité des animaux.

Comme l'indique l'encadré *Compagnons animaux* dans le chapitre 2 du *Guide du Maître*, un compagnon est tout de même un animal normal. Il ne peut pas comprendre le langage humain. À part pour suivre son ami et réaliser les tours qu'on lui a appris, il est incapable de comprendre des ordres. Un lien empathique existe entre un magicien et son familier ou entre un paladin et son destrier, mais pas entre un druide (ou un rôdeur) et son compagnon animal. Il est donc un éclairer médiocre, puisqu'il n'a aucun moyen de communiquer ce qu'il a pu observer, et même si c'était le cas, son Intelligence limitée l'empêcherait de savoir quoi regarder et comment l'analyser.

L'animal s'attend à ce que son ami lui procure de la nourriture et de l'eau ou lui laisse le temps d'en trouver par lui-même. De plus, bien que l'animal défende naturellement son ami et puisse aussi attaquer ses ennemis, il n'aime pas le combat. Bien que le druide ou le rôdeur accepte que la douleur fasse partie du combat au service du Bien ou pour la protection de la nature, ces concepts échappent totalement au lion, au faucon, ou au lézard qui vient de se faire frapper, blesser ou absorber son énergie vitale. L'animal s'attend à ce que son ami essaye d'assurer sa sécurité et une trop longue série de douloureux combats peuvent le lasser de ce traitement.

Humeur et attitude des animaux

Habituellement, un animal est contrôlé par le joueur du personnage dont il est le compagnon. Tant que le personnage remplit ses obligations et ses devoirs à son égard, c'est une façon naturelle de faire les choses. Cependant, s'il se passe quoi que ce soit pour compliquer ou mettre en doute cette amitié, le MD peut avoir à prendre les rênes et contrôler les réactions de l'animal.

Quand un personnage obtient l'amitié d'un animal grâce au sort *d'amitié avec les animaux*, son attitude change automatiquement pour devenir serviable (cf. chapitre 5 du *Guide du Maître*). Si le personnage inflige de mauvais traitements à son animal ou s'il l'expose à des situations dangereuses, sa loyauté s'en ressent et son attitude peut être modifiée par le MD vers amical, indifférent ou pire au fur et à mesure que la situation se détériore. Un animal simplement amical peut aider ou pas son ami selon les cas, et un animal indifférent n'en fera rien. Si l'animal devient inamical ou hostile, il cherchera la première occasion pour s'échapper ou se venger de son "ami" qui a si clairement abusé de sa confiance. Cependant, par une interprétation correcte et une utilisation judicieuse de la compétence *Empathie avec les animaux*, un personnage peut être à même de restaurer la confiance de son compagnon. Utilisez la table 5-4 du *Guide du Maître* pour déterminer le DD de ces jets.

L'animal n'entretient pas de lien particulier avec les autres aventuriers du groupe de son compagnon, et son attitude envers eux est initialement indifférente. Il ne les protège pas, à moins d'en avoir reçu l'ordre, mais il ne les attaque pas non plus sans provocation. L'interprétation des personnages et l'utilisation de la compétence *Empathie avec les animaux* peuvent changer son attitude envers les membres du groupe comme décrit dans le paragraphe précédent.

Limitations et problèmes

La présence d'un compagnon animal dans un groupe d'aventuriers peut poser toute une série de problèmes. Les animaux sauvages ne sont généralement pas acceptés dans les villes ou dans le fort d'un seigneur. La plupart des paysans en ont peur et voudront les chasser ou les abattre, comme s'il s'agissait d'un troll ou d'un griffon. Seuls les plus célèbres des druides et des rôdeurs peuvent espérer qu'une population urbaine accepte que leur compagnon sauvage arpente les rues, même avec des humanoïdes à leurs côtés.

La plupart des personnages évitent ce problème en demandant à leur compagnon de les attendre à l'extérieur de la ville. Un compagnon animal peut accepter une séparation de ce type tant qu'elle reste courte (moins d'une semaine) ou que le personnage vient régulièrement lui rendre visite. Bien sûr, laisser un animal sauvage libre dans la campagne proche pose d'autres problèmes. Il peut prendre les animaux domestiques des fermes environnantes, comme les vaches, les poules ou les chevaux, pour des proies de choix.

Les donjons constituent un autre environnement difficile. La majorité des animaux ne sont pas habitués aux souterrains (à part les chauves-souris, les crapauds, les lézards, les rats, les serpents et leurs versions sanguinaires). Les ours, qui vivent pourtant dans des

Le meilleur compagnon du personnage

Quel est le meilleur compagnon animal possible ? Il vaut toujours mieux essayer d'avoir le nombre maximal de dés de vie d'animaux compagnons permis et si possible de les investir tous dans un seul animal. Si l'on ne veut pas que l'animal soit une gêne pour le personnage, il doit avoir les meilleurs points de vie et bonus d'attaque possibles. La majorité des créatures magiques et des habitants des souterrains sont plus forts qu'un animal ayant autant de dés de vie. Il faut donc faire un effort pour qu'un compagnon animal reste compétitif. Cela dit, certains animaux font plutôt de meilleurs compagnons que d'autres. Un cheval peut paraître utile, mais il est sans doute aussi simple d'en acheter un. La règle générale est qu'en choisissant parmi les animaux accessibles, on ne peut manquer celui qui possède les meilleures capacités offensives. Selon les dés de vie, cela peut être un loup, un lion, un ours ou un tigre, ou encore leurs versions sanguinaires.

cavernes, ne sont pas de véritables créatures souterraines. Les animaux vivant sur la terre ferme ne sont pas prêts à s'aventurer dans un espace confiné comme un couloir de donjon et où le soleil ne brille jamais. Même si on peut convaincre un animal d'entrer dans un donjon, les fosses, les fortes pentes, les étroites corniches et autres obstacles d'un donjon sont presque infranchissables pour la plupart d'entre eux. Sans une aide magique comme *lévitation* ou la possibilité de voler, une créature, comme par exemple un tigre sanguinaire, pourrait facilement se trouver coincée dans les profondeurs de l'Outreterre. C'est pourquoi certains personnages préfèrent laisser leur compagnon animal à la porte des donjons. Une alternative est de lui apprendre le tour "calme" (cf. chapitre 2), qui relève sa propension à affronter l'environnement du donjon.

Nourriture et soins

Un personnage doit pourvoir aux besoins en eau et en nourriture de son animal, même pendant les aventures. La solution la plus évidente consiste bien sûr à transporter les denrées nécessaires. Le plus gros problème n'est alors pas l'argent, mais le poids. Une journée de fourrage pour un herbivore ne coûte que 5 pc et pèse 5 kg. Pour un animal carnivore, la viande coûte 5 pa et pèse également 5 kg. Chaque jour, un animal de taille M (qu'il soit herbivore ou carnivore) doit boire 4 litres d'eau, dont le poids est de 4 kg plus celui du contenant. Un animal de taille G boit au moins trois fois autant. Étant donnée la charge que peut accepter un cheval ordinaire, il est difficile de transporter plus de deux semaines de nourriture pour un compagnon animal. Pour les voyages particulièrement longs, un druide peut se rabattre sur *création d'eau* et *baie nourricière*. Une seule *baie nourricière* suffit pour sustenter un herbivore ou un carnivore de taille M. Il en faudra deux pour un animal de taille G et quatre pour un animal de taille TG. En dernier recours, il est aussi possible de convaincre un carnivore affamé de manger la chair d'un monstre abattu, plus particulièrement s'il s'agit d'un monstre primitif, d'un dragon, d'un géant, d'un humanoïde, d'une créature magique ou d'un humanoïde monstrueux.

L'autre alternative est de laisser l'animal paître ou chasser par lui-même. Comme un humain, un animal doit se nourrir au moins une fois tous les trois jours, sous peine de subir les effets de la faim (cf. chapitre 3 du *Guide du Maître*). Mettre un animal à paître ne nécessite aucun jet de compétence, seulement la présence d'une prairie ou d'un herbage. Pour trouver de l'eau ou chasser, un animal doit effectuer un jet de Sens de la nature (DD 10). En cas de succès, il trouve assez d'eau et de nourriture pour une journée. En cas d'échec, il ne trouve rien de comestible. Le jet se fait sans pénalité si l'animal est sur son terrain et sous le climat dont il est originaire. Dans le cas contraire, il subit un malus de circonstances d'au moins -4 et pouvant aller jusqu'à -8. Si l'animal se déplace de la moitié ou moins de sa vitesse sur terre ferme, il peut chercher sa nourriture pendant son déplacement. Sinon, il lui faut 4 heures par jour pour chasser.

Enfin, les animaux ne sont pas préparés à affronter des climats autres que les leurs. Ceux qui sont adaptés au froid, comme les

ours, sont mal à l'aise dans des déserts chauds. D'un autre côté, les animaux à sang froid comme les serpents et les lézards souffrent dans les régions froides. Quand il se trouve en dehors de son environnement d'origine, un animal doit effectuer des jets de Vigueur à intervalles réguliers pour éviter de subir des dégâts temporaires. Les règles sont les mêmes que celles relatives aux dangers liés à la chaleur ou au froid, dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*, si ce n'est que leur compétence de Sens de la nature ne leur fournit aucun bonus à ces jets de sauvegarde. Par contre, un personnage peut utiliser sa propre compétence pour leur conférer un bonus, comme indiqué dans la description de Sens de la nature dans le *Manuel des Joueurs*. En fin de compte, le personnage devra faire un choix : soit ramener son animal sous des cieux plus cléments, soit lui fournir la protection de sorts comme *endurance aux énergies destructives* pour éviter de le voir mourir.

Dépasser les limites

Souvent, la meilleure façon d'améliorer les capacités d'un compagnon animal et de vaincre certaines de ses limitations est d'utiliser des sorts ou des objets magiques.

Magie. *Morsure magique* et *morsure magique aggravée* augmentent les capacités de combat d'un compagnon animal. *Force du chêne*, *persistance des flots* et *vitesse du vent* augmentent l'une de ses valeurs de caractéristique au détriment d'une autre. *Croissance animale* bonifie ses facultés de combat en augmentant ses dés de vie, ses valeurs de Force et de Constitution, ses dégâts et ses points de vie. Enfin, *avatar de la nature* accroît le nombre de ses points de vie et lui octroie les effets d'un sort de *rapidité*, le transformant en une terrible machine de destruction. Les sorts de plus bas niveau, et tout spécialement *faveur de la nature*, sont bien adaptés à la création de baguettes. Reportez-vous au chapitre 6 pour découvrir la description des nouveaux sorts.

Barde. Les chevaux, les poneys, les lézards de monte et les chiens de selle acceptent généralement de porter une armure sous forme de barde, mais les animaux plus sauvages la refusent catégoriquement. En lui apprenant le tour "armure" (cf. chapitre 2), un personnage peut habituer n'importe quel animal au port de l'armure. Il existe des bardes correspondant à tous les types d'armure habituelle, y compris de maître ou magique, mais elles sont toujours plus coûteuses que celles destinées aux humains. Reportez-vous au chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* pour en apprendre davantage au sujet des bardes.

Communication. Prendre la forme d'un animal via *forme animale* ou *métamorphose* ne permet pas de parler son langage (du moins, pas sans le don Communication sous *forme animale*, décrit dans le chapitre 2). Le sort *communication avec les animaux* est l'un des meilleurs moyens de parler avec son compagnon animal, mais un *casque de lien animal* ou un *torque de langage animal* (cf. chapitre 3 pour la description de ces objets magiques) permet une communication constante. Une conversation directe permet de donner des ordres à la créature plus précisément que ne le permettent les tours, mais même ainsi, son Intelligence impose des contraintes sévères sur la qualité de la compréhension.

Loyauté. Le modificateur de Volonté des animaux est souvent médiocre. Aussi amical et loyal soit-il envers son ami druide ou rôdeur, un ennemi peut très facilement utiliser la magie pour le contrôler ou le dominer. Un druide prévoyant peut soit préparer des sorts (comme *dissipation de la magie* ou *apaisement des animaux*) pour neutraliser ce danger, soit mettre à son compagnon un *collier de résistance*.

Plus d'animaux. Le moyen le plus direct d'obtenir plus de compagnons animaux est de progresser comme druide ou

Élever son compagnon

Un moyen réaliste d'obtenir un animal supérieur à la moyenne consiste à l'élever soi-même depuis la naissance. Un animal qui ne manque jamais de nourriture et auquel on offre suffisamment d'exercice a de bonnes chances d'être plus fort, plus résistant et légèrement plus intelligent qu'un représentant moyen de son espèce. Pour refléter cela, le MD peut accorder à un animal élevé par un personnage depuis qu'il est petit un bonus de 2 points de vie par dé de vie, un bonus de 3 points de caractéristique (à répartir au choix du joueur) et la capacité d'apprendre un tour de plus par point d'Intelligence.

Élever un animal prend un an et nécessite un jet de Dressage (DD 15 + les dés de vie de l'animal). Aucun jet n'est requis si l'animal est déjà le compagnon d'un druide ou d'un rôdeur, mais il préfère le plus souvent attendre qu'il soit assez âgé pour être en mesure de lui être utile. Payer quelque chose pour élever l'animal à sa place est une solution plus raisonnable pour un aventurier. Un dresseur professionnel demande 250 po par dé de vie de l'animal pour l'élever.

Cette méthode d'acquisition d'un compagnon animal demande plus de temps qu'une simple recherche dans la nature, mais elle est utile pour les druides qui ne sont pas des aventuriers, qui gagnent lentement des niveaux et qui n'ont donc pas à changer de compagnon très souvent.

comme rôdeur, mais les objets magiques fournissent une autre solution. Un *anneau d'amitié avec les animaux* ajoute 12 dés de vie à sa limite, un second porte ce bonus à 24 et une *main merveilleuse* permet de porter un troisième anneau pour un total de 36 DV de compagnons animaux supplémentaires. Pour un prix de seulement 9 500 po par anneau et 7 200 po pour la *main merveilleuse*, ces objets offrent un excellent rapport puissance/prix.

Quel que soit le nombre total de dés de vie de compagnons animaux qu'un personnage puisse avoir, aucun d'entre eux ne peut dépasser son propre nombre de dés de vie. *C'est-à-dire qu'un druide de niveau 8 portant un *anneau d'amitié avec les animaux* peut se lier d'amitié avec deux lions sanguinaires (qui sont des créatures à 8 DV), mais pas avec un tigre sanguinaire (qui a 16 DV) ou n'importe quelle autre créature ayant plus de 8 DV. Ce qui n'empêche pas deux lions sanguinaires d'être particulièrement redoutables.

* Cette information prend le pas sur la description du sort *amitié avec les animaux* dans le *Manuel des Joueurs*.

Abandonner un compagnon

Il est normal de vouloir changer de compagnon animal de temps en temps, et cela ne s'accompagne d'aucun malus. Les raisons qui peuvent pousser à ce changement sont nombreuses. Par exemple, un druide peut souhaiter ne pas exposer un animal trop faible à des dangers importants ou il peut tout simplement avoir à traverser une région où son animal ne pourra pas survivre.

Le seul souci concerne la façon dont se passe cette séparation. Abandonner un animal en terre inconnue, voire pire, dans les profondeurs d'un donjon, est un acte maléfique. Même les druides d'alignement neutre ou mauvais sont révoltés à l'idée de trahir leur compagnon animal de cette façon.

Améliorer un compagnon

Certains personnages, récalcitrants à l'idée d'abandonner leur ami animal tous les niveaux, cherchent un autre moyen de traiter cette situation. Il y a longtemps, les druides ont développé un rituel magique dans ce sens précisément. Grâce à ce rituel, qui demande une journée entière d'incantation dans un lieu sacré ou une clairière naturelle, le contact du druide permet à un compagnon animal de gagner en force et en vigueur. Le druide perd

200 PX, comme s'il venait de lancer un sort affichant ce coût. Seuls les animaux ayant une indication de "puissance possible" dans leurs caractéristiques peuvent être améliorés de cette façon.

À la fin du rituel, les dés de vie de l'animal augmentent de +1. Il gagne donc de nouveaux points de vie et éventuellement un bonus aux jets d'attaque, si son nouveau total de dés de vie le permet. Le dé de vie supplémentaire peut aussi faire changer l'animal de catégorie de taille (cf. règles sur l'augmentation de taille dans l'introduction du *Manuel des Monstres*). En tant qu'animal, il ne gagne ni points de compétences ni dons.

Animaux éveillés

Éveil est un sort de druide de 5^e niveau. Puisqu'il offre une conscience et une intelligence humaine à l'animal visé, il change de type pour devenir une créature magique. Une fois qu'un compagnon animal bénéficie de ce sort, la relation qu'il entretient avec le druide est profondément affectée. En effet, il est maintenant suffisamment intelligent pour parler au moins une langue et n'a donc plus besoin de connaître des tours pour comprendre les souhaits de son maître. Le druide obtient ainsi une source de conseils et un confident en plus d'un protecteur et d'un serviteur. Bien sûr, en tant que créature pleinement consciente, un animal éveillé possède ses propres désirs et ambitions.

Bien que les créatures aussi intelligentes ne soient normalement pas affectées par *amitié avec les animaux*, un animal éveillé par un druide reste son compagnon aussi longtemps que celui-ci le traite avec respect (cf. ci-dessus). L'animal compte toujours dans les dés de vie de compagnons animaux dont le druide peut disposer à un moment donné. (Par exemple, un ours sanguinaire éveillé a soudainement 14 DV, mais il reste avec un druide niveau 12.) Tant que le druide ne dépasse pas de nouveau son compagnon en niveau, il est incapable d'obtenir de nouveaux compagnons animaux.

En règle générale, un animal éveillé continue de servir le druide, du moins tant qu'il reste l'un de ses compagnons. Quand le druide décide de se séparer de cet animal (en se liant d'amitié avec un autre), il le quitte promptement. L'animal reste en bons termes avec son ancien ami et peut l'aider de temps en temps, mais il ne l'accompagne pas dans ses aventures.

ANIMAUX SANGUINAIRES

	Crapaud sanguinaire Animal de taille P	Faucon sanguinaire Animal de taille M	Serpent sanguinaire Animal de taille G
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	5d8+10 (32 pv)	7d8+21 (52 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+6 (Dex)	+5 (Dex)
Vitesse de déplacement :	6 m	3 m, vol 24 m (moyenne)	6 m, escalade 6 m, nage 6 m
CA :	15 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle)	19 (+6 Dex, +3 naturelle)	18 (-1 taille, +5 Dex, +4 naturelle)
Attaques :	langue (+6 distance)	2 coups de serres (+9 corps à corps) et coup de bec (+4 corps à corps)	morsure (+10 corps à corps)
Dégâts :	langue poison	serres 1d4+1, bec 1d6	morsure 1d6+9 et poison
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 3 m (lové)/3 m
Attaques spéciales :	poison	-	étreinte, constriction (1d6+9), poison odorat
Particularités :	-	-	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +6, Vol +3	Réf +10, Vig +6, Vol +3	Réf +10, Vig +8, Vol +3
Caractéristiques :	For 6, Dex 14, Con 14, Int 2, Sag 14, Cha 7	For 12, Dex 22, Con 14, Int 2, Sag 14, Cha 10	For 22, Dex 20, Con 16, Int 1, Sag 12, Cha 10
Compétences :	Détection +11, Discrétion +16, Perception auditive +7, Saut +9	Déplacement silencieux +8, Détection +8*, Perception auditive +8	Détection +9, Discrétion +6, Équilibre +14, Escalade +14, Perception auditive +9
Dons :	-	Botte secrète (griffes, morsure)	-

Milieu naturel/climat :	régions chaudes ou tempérées (terre ferme et aquatique) ou souterrains	forêts, collines, plaines et montagnes	régions tempérées et chaudes (terre ferme et aquatique) ou souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou nuée (10–100)	solitaire ou couple	solitaire
Facteur de puissance :	2	2	4
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	5–6 DV (taille P), 7–10 DV (taille M)	5–8 DV (taille M), 9–12 DV (taille G)	8–12 DV (taille G), 13–16 (taille TG)
	Cheval sanguinaire Animal de taille G	Élan sanguinaire Animal de taille TG	Éléphant sanguinaire Animal de taille Gig
Dés de vie :	8d8+48 (84 pv)	12d8+60 (114 pv)	20d8+200 (290 pv)
Initiative :	+1 (Dex)	+0	+0
Vitesse de déplacement :	18 m	15 m	9 m
CA :	16 (–1 taille, +1 Dex, +6 naturelle)	15 (–2 taille, +7 naturelle)	20 (–4 taille, +14 naturelle)
Attaques :	2 sabots (+11 corps à corps) et morsure (+6 corps à corps)	coup (+14 corps à corps) et 2 sabots (+9 corps à corps) ; ou corne (+14 corps à corps)	coup (+26 corps à corps) et 2 pattes (+21 corps à corps) ; ou corne (+26 corps à corps)
Dégâts :	sabot 1d6+6, morsure 1d4+3	coup 2d6+7, sabot 2d4+3 ; corne 2d8+10	coup 2d8+15, pattes 2d8+7 ; corne 4d6+22
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/1,50 m	3 m x 6 m/3 m	6 m x 12 m/3 m
Attaques spéciales :	–	piétinement (2d8+10)	piétinement (4d6+22)
Particularités :	odorat	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +12, Vol +4	Réf +8, Vig +13, Vol +4	Réf +12, Vig +22, Vol +8
Caractéristiques :	For 22, Dex 13, Con 22, Int 2, Sag 14, Cha 10	For 24, Dex 11, Con 20, Int 2, Sag 11, Cha 6	For 40, Dex 10, Con 30, Int 2, Sag 14, Cha 8
Compétences :	Détection +8, Discrétion –3, Perception auditive +8	Détection +6, Discrétion –4, Perception auditive +6	Détection +8, Discrétion –12, Escalade +23, Perception auditive +8
Dons :	–	–	–
Milieu naturel/climat :	terre ferme	forêts, collines et montagnes tempérées ou froides	forêts et plaines chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou troupeau (6–30)	solitaire ou troupeau (6–30)	solitaire ou troupeau (6–30)
Facteur de puissance :	4	7	10
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	9–16 DV (taille G), 17–24 DV (taille TG)	13–16 DV (taille TG), 17–36 DV (taille Gig)	21–30 DV (taille Gig), 31–45 (taille C)

Les animaux sanguinaires sont des versions plus grandes, plus résistantes et plus agressives des animaux normaux. Ils ont souvent un aspect plus sauvage et primitif.

Cheval sanguinaire

Ces équidés sauvages et agressifs se déplacent en troupeau. Ils sont aussi rétifs à la domestication que les autres animaux sauvages. Un cheval sanguinaire peut se battre en portant un cavalier, mais celui-ci doit réussir un jet d'Équitation (DD 10) s'il veut attaquer lui aussi.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 260 kg, intermédiaire de 260 kg à 520 kg et lourde de 520 kg à 780 kg. Un cheval sanguinaire peut tirer jusqu'à 3,9 tonnes.

Crapaud sanguinaire

Ces petits amphibiens ont un régime alimentaire principalement composé d'insectes et sont rarement agressifs. Cependant, lorsqu'ils sont en groupe, leur venin devient redoutable.

Combat

Compétences. Un crapaud sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection, de Discrétion et de Perception auditive, et d'un bonus racial de +8 aux jets de Saut.

Engloutissement (Ext). Le crapaud sanguinaire peut essayer d'avaler un adversaire de taille TP ou inférieure qu'il a préalablement agrippé. Il lui faut pour cela réussir un jet opposé de lutte. Une fois englouti, cet adversaire subit 1d6 points de dégâts d'écrasement plus 1d4 points de dégâts d'acide à chaque round. Il peut sortir de l'estomac du crapaud en réussissant un jet opposé de lutte. Il se retrouve alors dans sa gueule, où un autre jet est nécessaire pour s'échapper. Il est aussi possible de découper le crapaud de l'intérieur avec des griffes ou une arme tranchante de taille TP. Il faut pour cela infliger 10 points de dégâts à l'estomac (CA 10). Un fois la créature passée par cette ouverture, les contractions musculaires la referment aussitôt. Une autre créature avalée doit alors se frayer un nouveau chemin.

Le gosier du crapaud peut contenir deux créatures de taille TP, quatre de taille Min ou encore huit de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crapaud sanguinaire doit d'abord réussir une attaque de langue. S'il assure sa prise, il peut essayer d'engloutir sa proie.



Poison (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 14), effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

Élan sanguinaire

Pendant la saison des amours, les élans sanguinaires mâles sont particulièrement imposants et agressifs. Leurs immenses bois peuvent faire jusqu'à 3,6 mètres de large et peser jusqu'à 3 tonnes. Lorsqu'il croit avoir affaire à un rival, un mâle tente de le repousser en réant sourdement et en frappant le sol. Si cela ne suffit pas, il charge tête baissée pour porter un méchant coup de corne de ses bois surdimensionnés, puis tente de piétiner. Les femelles n'ont pas de bois (et donc pas d'attaque de corne) et sont moins agressives que les mâles, du moins tant que les petits ne sont pas en danger. Au printemps, l'élan mâle perd ses bois et ne peut plus utiliser son attaque de corne avant qu'ils ne repoussent, à l'automne suivant.

Combat

Compétences. L'élan sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion.

Piétinement (Ext). Un élan sanguinaire peut piétiner des créatures de taille M ou moins, ce qui leur inflige automatiquement des dégâts de corne. Les adversaires qui décident de ne pas réaliser d'attaque d'opportunité contre lui peuvent effectuer un jet de Réflexes (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié.

Éléphant sanguinaire

Ces herbivores gigantesques sont assez capricieux et peuvent attaquer sans provocation. Ils sont parfois utilisés comme montures ou animaux de trait par les géants.

Combat

Piétinement (Ext). Un éléphant sanguinaire peut piétiner des créatures de taille G ou moins, ce qui leur inflige automa-

tiquement des dégâts de corne. Les adversaires qui décident de ne pas réaliser d'attaque d'opportunité contre lui peuvent effectuer un jet de Réflexes (DD 35) pour réduire les dégâts de moitié.

Faucon sanguinaire

Cet oiseau de proie est capable de tenir tête à des cochons, des moutons et même parfois de petits chevaux. Il préfère installer son aire dans des endroits isolés en altitude.

Les faucons sanguinaires font environ 1,50 mètre de long pour une envergure atteignant plus de 3 mètres.

Compétences. Le faucon sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection à la lumière du jour.

Serpent sanguinaire

Le serpent sanguinaire combine les dangers d'un serpent constricteur et d'un serpent venimeux. Il peut enserrer des adversaires de taille G ou inférieure.

Combat

Compétences. Le serpent sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection, de Discrétion et de Perception auditive, et un bonus racial de +8 aux jets d'Équilibre. Un serpent sanguinaire dont la Dextérité est supérieure à la Force peut utiliser son modificateur de Dextérité pour les jets d'Escalade.

Constriction (Ext). Un serpent sanguinaire inflige 1d6+9 points de dégâts à une créature de taille G ou inférieure s'il réussit un jet de lutte opposé.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent sanguinaire doit d'abord réussir une attaque de morsure. S'il assure sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Poison (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 16), effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution.

ANIMAUX LÉGENDAIRES

	Aigle légendaire Animal de taille P	Gorille légendaire Animal de taille M	Loup légendaire Animal de taille M
Dés de vie :	12d8+36 (90 pv)	13d8+39 (97 pv)	14d8+70 (133 pv)
Initiative :	+10 (Dex)	+3 (Dex)	+9 (Dex)
Vitesse de déplacement :	3 m, vol 30 m (moyenne)	12 m, escalade 6 m	18 m
CA :	25 (+1 taille, +10 Dex, +4 naturelle)	19 (+3 Dex, +6 naturelle)	24 (+9 Dex, +5 naturelle)
Attaques :	2 coups de serres (+20 corps à corps) et coup de bec (+15 corps à corps)	2 griffes (+19 corps à corps) et morsure (+14 corps à corps)	morsure (+19 corps à corps)
Dégâts :	serres 1d6+2, bec 1d8+1	griffe 1d8+10, morsure 2d6+5	morsure 2d6+10
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	–	éventration (2d8+15)	croc-en-jambe
Particularités :	–	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +18, Vig +11, Vol +7	Réf +11, Vig +11, Vol +7	Réf +18, Vig +14, Vol +6
Caractéristiques :	For 14, Dex 30, Con 16, Int 2, Sag 16, Cha 12	For 30, Dex 16, Con 16, Int 2, Sag 16, Cha 10	For 24, Dex 28, Con 20, Int 2, Sag 14, Cha 10
Compétences :	Détection +10*, Discrétion +14, Perception auditive +10	Déplacement silencieux +11, Détection +9, Escalade +19	Déplacement silencieux +12, Détection +10, Discrétion +13, Perception auditive +10, Sens de la nature +4*
Dons :	Botte secrète (serres, bec)	–	Botte secrète (morsure)
Milieu naturel/climat :	forêts, collines, plaines et montagnes	forêts et collines chaudes, et souterrains	forêts, collines, montagnes, plaines et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou couple	solitaire ou groupe (2–5)	solitaire ou troupe (5–8)
Facteur de puissance :	6	7	7
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	12–24 DV (taille P)	14–26 DV (taille M)	15–30 DV (taille M)
	Serpent légendaire Animal de taille G	Cheval légendaire Animal de taille G	Ours légendaire Animal de taille G
Dés de vie :	16d8+112 (184 pv)	18d8+144 (225 pv)	20d8+140 (230 pv)
Initiative :	+7 (Dex)	+2 (Dex)	+2 (Dex)
Vitesse de déplacement :	9 m, escalade 9 m, nage 9 m	24 m	15 m
CA :	22 (–1 taille, +7 Dex, +6 naturelle)	19 (–1 taille, +2 Dex, +8 naturelle)	21 (–1 taille, +2 Dex, +10 naturelle)
Attaques :	morsure (+19 corps à corps)	2 sabots (+21 corps à corps) et morsure (+16 corps à corps)	2 griffes (+27 corps à corps) et morsure (+22 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d8+12 et poison	sabot 2d6+9, morsure 1d6+4	griffe 2d6+13, morsure 4d6+6
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m (lové)/3 m	1,50 m x 3 m/1,5 m	1,50 m x 3 m/1,5 m
Attaques spéciales :	étréinte, constriction (1d8+12), poison	–	étréinte
Particularités :	odorat	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +17, Vig +17, Vol +7	Réf +13, Vig +19, Vol +8	Réf +14, Vig +19, Vol +9
Caractéristiques :	For 26, Dex 24, Con 24, Int 1, Sag 14, Cha 7	For 28, Dex 14, Con 26, Int 2, Sag 14, Cha 10	For 36, Dex 14, Con 24, Int 2, Sag 16, Cha 12
Compétences :	Détection +12, Discrétion +14, Équilibre +24, Escalade +18, Perception auditive +12	Détection +8, Discrétion –2, Perception auditive +8	Détection +8, Discrétion –2, Natation +18, Perception auditive +8
Dons :	–	–	–
Milieu naturel/climat :	régions tempérées et chaudes, terre ferme, aquatique et souterrains	terre ferme	forêts, collines, plaines et montagnes, ou souterrains
Organisation sociale :	solitaire	solitaire ou troupeau (6-30)	solitaire ou couple
Facteur de puissance :	8	8	9
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	17–32 DV (taille G)	19–36 DV (taille G)	21–40 (taille G)
	Tigre légendaire Animal de taille G	Requin légendaire Animal de taille TG	
Dés de vie :	26d8+182 (299 pv)	30d8+210 (345 pv)	
Initiative :	+4 (Dex)	+4 (Dex)	
Vitesse de déplacement :	15 m	nage 30 m	

CA :	23 (-1 taille, +4 Dex, +10 naturelle)	22 (-2 taille, +4 Dex, +10 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+29 corps à corps) et morsure (+24 corps à corps)	morsure (+29 corps à corps)
Dégâts :	griffe 2d6+11, morsure 2d8+5	morsure 2d8+13
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/1,50 m	3 m x 6 m/3 m
Attaques spéciales :	étreinte, bond, pattes arrières (2d6+5)	étreinte, engloutissement
Particularités :	odorat	odorat surdéveloppé
Jets de sauvegarde :	Réf +19, Vig +22, Vol +10	Réf +21, Vig +24, Vol +12
Caractéristiques :	For 32, Dex 18, Con 24, Int 2, Sag 14, Cha 10	For 28, Dex 18, Con 24, Int 1, Sag 14, Cha 6
Compétences :	Déplacement silencieux +13, Détection +7, Discrétion +7*, Natation +14, Perception auditive +5, Saut +15	Détection +9, Perception auditive +9
Dons :	-	-
Milieu naturel/climat :	forêts, collines, montagnes, plaines et souterrains	aquatique
Organisation sociale :	solitaire ou couple	solitaire ou banc (2-5)
Facteur de puissance :	10	10
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Puissance possible :	27-48 DV (taille G)	31-60 DV (taille TG)

Les animaux légendaires sont incroyablement forts, rapides et puissants. D'aucuns prétendent qu'ils ont reçu des capacités supérieures à celles des autres animaux afin d'agir comme les gardiens de la nature. Quelle que soit leur origine, ils sont excessivement rares.

Les animaux légendaires représentent l'étape suivante dans l'évolution de la puissance animale. Bien qu'ils soient de la même taille que leurs homologues ordinaires, ils leur sont sensiblement supérieurs, tout comme ils sont supérieurs à leurs versions sanguinaires. L'existence des animaux légendaires permet au compagnon animal du druide de conserver son utilité lorsqu'il arrive à haut niveau.

En effet, lorsque le druide progresse en niveau, son pouvoir magique et général augmente considérablement, mais l'attrait de son compagnon animal commence à pâlir en comparaison. Étant donnée la limitation imposée sur les dés de vie des compagnons animaux d'un druide partant à l'aventure (dont le total doit être égal ou inférieur à son propre niveau, mis à part au niveau 1 où il peut avoir 2 DV), il va finir par distancer son ami animal en terme de puissance. Il est aisé de constater ce phénomène en examinant le facteur de puissance des créatures disponibles. Par exemple, un druide de niveau 1 peut avoir un compagnon loup à 2 DV (une créature de FP 1), qui augmente amplement ses capacités globales de combat (et donc ses chances de survie). Au niveau 6, il peut avoir un compagnon animal de 6 DV, comme un ours brun, qui améliore encore sensiblement ses capacités, bien qu'il ne s'agisse que d'une créature de FP 4. Mais quand il atteint le niveau 16 et obtient un tigre sanguinaire de 16 DV comme compagnon animal, ce n'est plus qu'une créature de FP 8. En terme de niveau de rencontre, l'ajout d'une créature de FP 8 à un personnage de niveau 16 est négligeable. Le tigre sanguinaire n'est nullement un compagnon insignifiant, mais le druide n'en tire plus autant d'avantages que de ses premiers compagnons. Malheureusement, il perd aussi en flexibilité, car les animaux les plus solides sont aussi de taille G ou même TG. Faire entrer ces immenses créatures dans les couloirs exigus d'un donjon n'est pas une partie de plaisir.

Les animaux légendaires se rencontrent rarement ailleurs qu'aux côtés d'un druide ou d'un autre personnage de haut niveau. En fait, ils ne semblent exister que lorsque l'on a besoin d'eux. Ils sont créés à partir d'un animal ordinaire de leur race par le pouvoir de la nature (ou d'un dieu) quand un personnage de niveau approprié a besoin d'un compagnon. C'est ainsi que, alors qu'un druide de haut niveau part à la recherche d'un nouveau compagnon animal, la nature en met mystiquement un à sa disposition.

Les animaux légendaires sont considérés comme des animaux sanguinaires pour ce qui est de déterminer les sorts qui peuvent les affecter. Par exemple, un animal légendaire a droit à un jet de sauvegarde pour résister à un sort d'*apaisement des animaux*, comme y ont également droit les animaux sanguinaires.

Aigle légendaire

Paré de plumes blanches et jaunes, l'aigle légendaire a la réputation d'être un signe avant-coureur de bon temps et de bonheur. Comme tous les oiseaux de proie, c'est un carnivore qui chasse les autres oiseaux et les petits reptiles, serpents ou mammifères.

Compétences. *Un aigle légendaire bénéficie d'un bonus racial de +12 aux jets de Détection en plein jour.

Cheval légendaire

Les chevaux légendaires ne peuvent jamais être domestiqués, il faut donc gagner leur amitié. Les mythes parlent de héros montés sur ces créatures, mais même ces histoires se font très rares. Un cheval légendaire peut combattre en portant un cavalier, mais celui-ci doit réussir un jet d'Équitation (DD 10) s'il veut attaquer lui aussi.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 600 kg, intermédiaire de 600 kg à 1200 kg et lourde de 1200 kg à 1800 kg. Un cheval légendaire peut tirer jusqu'à 9 tonnes.

Gorille légendaire

Ce gorille ne se différencie pas de son cousin ordinaire par la couleur ou les motifs de son pelage, mais même un observateur



peu averti se rend vite compte qu'il est plus fort, plus rapide et plus résistant que la normale.

Combat

Les gorilles légendaires sont agressifs et défendent leur territoire avec acharnement.

Éventration (Ext). Si un gorille légendaire parvient à toucher son adversaire avec ses deux attaques de griffes, il lui déchire violemment l'abdomen, lui infligeant 2d8+15 points de dégâts.

Loup légendaire

Ce loup au regard menaçant et au pelage noir, blanc ou gris n'est généralement pas agressif envers les humanoïdes, sauf si la faim le pousse à attaquer.

Combat

Un loup légendaire rencontré seul peut soit se battre, soit fuir pour rassembler sa meute. Dans la mesure du possible, les loups légendaires chassent en groupe.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup qui parvient à toucher son adversaire à l'aide de son attaque de morsure peut tenter un croc-en-jambe au prix d'une action libre (cf. *Croc-en-jambe* dans le chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) sans avoir à effectuer une attaque de contact au corps à corps et sans susciter d'attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas réaliser de croc-en-jambe en retour.

Compétences. Un loup légendaire bénéficie d'un bonus racial de +2 aux jets de Déplacement silencieux, de Détection et de Perception auditive, et d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion. *Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 aux jets de Sens de la nature pour pister via son odorat.

Ours légendaire

Malgré sa grande force, l'ours légendaire attaque rarement les humains. Son régime alimentaire est principalement constitué de plantes et de poissons.

Combat

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours légendaire doit d'abord réussir une attaque de griffe.

Requin légendaire

Le requin légendaire chasse tout ce qui peut être mangé dans l'océan.

Combat

Engloutissement (Ext). Le requin légendaire peut tenter d'avaler un adversaire de taille G ou moins qu'il a préalablement agrippé. Il lui faut pour cela réussir un jet opposé de lutte. Une fois englouti, cet adversaire subit 2d8+13 points de dégâts d'écrasement, plus 1d8+4 points de dégâts d'acide à chaque round. Il peut sortir de l'estomac du requin en réussissant un jet opposé de lutte. Il se retrouve alors dans sa gueule, où un autre jet est nécessaire pour s'échapper. Il est aussi possible de découper le requin de l'intérieur avec des griffes ou une arme tranchante de taille TP. Il faut pour cela infliger 50 points de dégâts à l'estomac (CA 18). Un fois la créature passée par cette ouverture, les contractions musculaires la referment aussitôt. Une autre créature avalée doit percer son propre passage.

Le gosier du requin peut contenir deux créatures de taille G, trois de taille M, quatre de taille P, huit de taille TP, seize de taille Min ou encore 32 de taille I ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le requin légendaire doit d'abord réussir une attaque de morsure. S'il assure sa prise, il peut essayer d'engloutir sa proie.

Odorat surdéveloppé (Ext). Grâce à son odorat, le requin légendaire peut détecter la présence de créatures dans un rayon de 56 mètres et celle de sang dans l'eau à une distance de 1,5 km.

Serpent légendaire

Ce puissant serpent constrictor doté d'une morsure empoisonnée est fréquemment rencontré dans les lacs, les rivières et les cours d'eau. Il n'attaque que lorsqu'il est agressé.

Combat

Compétences. Le serpent légendaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection, de Discrétion et de Perception auditive, et d'un bonus racial de +16 aux jets d'Équilibre. Un serpent légendaire dont la Dextérité est supérieure à la Force peut utiliser son modificateur de Dextérité pour les jets d'Escalade.

Constriction (Ext). Un serpent légendaire inflige 1d8+12 points de dégâts à une créature de taille G ou inférieure s'il réussit un jet de lutte opposé.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent légendaire doit d'abord réussir une attaque de morsure. S'il assure sa prise, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

Poison (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 25), effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution.

Tigre légendaire

Le tigre légendaire est le plus agressif et dangereux des prédateurs terrestres du royaume animal. Il mesure entre 2,40 et 3 mètres et peut atteindre un poids de 300 kg.

Combat

Bond (Ext). Si le tigre légendaire bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut réaliser une attaque à outrance bien qu'il ait déjà effectué une action de déplacement.

Compétences. Un tigre légendaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. *Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux jets de Discrétion passe à +16.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre légendaire doit d'abord réussir une attaque de morsure. S'il assure sa prise, il peut alors attaquer avec ses pattes arrières.

Pattes arrières (Ext). Le tigre légendaire peut réaliser deux attaques (+29 corps à corps) de pattes arrières contre un adversaire agrippé, pour 2d6+5 points de dégâts chacune. Il peut aussi exploiter cette attaque lorsqu'il utilise son pouvoir de bond.

CHAPITRE 5 : CLASSES DE PRESTIGE

"Oui, oui, c'est moi le célèbre tueur du dracosire-démon Korthos. Soyez impressionnés et dégagez de là."

– Le chasseur de dragon Jalyn

Présentées dans le *Guide du Maître*, les classes de prestige sont des classes de personnage qui imposent des conditions auxquelles il faut satisfaire. À moins qu'il ne soit précisé le contraire, le personnage doit respecter toutes les règles concernant le multiclassage s'il veut intégrer une classe de prestige.

ARCHER SYLVAIN

Une flèche vole depuis le sommet d'une montagne et frappe par surprise le destrier d'un paladin. Ce dernier ne cache pas sa surprise lorsque son compagnon s'écroule au sol. Cet infortuné chevalier vient de pénétrer sur le territoire d'un archer sylvain ; il ne s'en sortira peut-être pas vivant.

L'archer sylvain est un personnage patient, attentif, calme et mortellement précis. C'est un tueur discret qui opère de très loin, et dont les flèches frappent leur cible sans coup férir de bien plus loin que celles des autres archers. Il possède en effet de nombreux pouvoirs magiques qui renforcent la précision de ses traits.

À cause de leur vigilance, de leur dextérité, de leur patience et de leur affinité avec l'arc, les elfes de presque toutes les classes de personnage font d'excellents archers sylvains. Pendant longtemps, les elfes n'ont entraîné à ces techniques que les leurs, mais on a récemment vu des demi-elfes, des halfelins et des humains gonfler les rangs de cette classe de prestige.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir archer sylvain, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Classes de prestige spéciales

Trois des classes présentées dans ce chapitre – le chasseur d'ennemis, le roi de la nature et le seigneur des animaux – suivent une règle spéciale. Chacune d'entre elle requiert une spécialisation qui définit le but du personnage. Par exemple, un personnage qui devient chasseur d'ennemis doit sélectionner un ennemi mortel. Ce choix définit sa classe ; celui qui hait les gobelins devient un chasseur de gobelins. De même, un seigneur des animaux qui partage un lien avec les chats devient un seigneur des chats. Un roi de la nature qui s'est concentré sur le désert devient un roi du désert.

TABLE 5-1 : ARCHER SYLVAIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Facteur de portée supplémentaire (+3 m/niveau), flèches acérées
2	+2	+3	+0	+0	Arme magique, camouflage réduit (-10%), science du critique des projectiles (+1)
3	+3	+3	+1	+1	Formé à l'utilisation du poison
4	+4	+4	+1	+1	Viser (+2)
5	+5	+4	+1	+1	Tir infallible (1/jour)
6	+6	+5	+2	+2	Camouflage réduit (-20%)
7	+7	+5	+2	+2	Science du critique des projectiles (+2), tir infallible (2/jour)
8	+8	+6	+2	+2	Viser (+4)
9	+9	+6	+3	+3	Tir infallible (3/jour)
10	+10	+7	+3	+3	Camouflage réduit (-30%), coup au but

Déplacement silencieux : degré de maîtrise de 4.

Détection : degré de maîtrise de 4.

Discrétion : degré de maîtrise de 4.

Dons : Arme de prédilection (n'importe quel arc ou arbalète), Tir à bout portant, Tir de loin.

Compétences de classe

Les compétences de l'archer sylvain (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (fabrication d'arc) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Fouille (Int), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'archer sylvain :

Armes et armures. L'archer sylvain n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'au port de l'armure. Tous les pouvoirs relatifs aux armes de cette classe de prestige s'appliquent uniquement aux armes à projectiles à distance que le personnage sait manier.

Flèches acérées (Ext). Au niveau 1, tout projectile tiré par l'archer sylvain se comporte comme s'il avait la propriété spéciale acérée, en plus de toutes les autres propriétés qu'il pourrait avoir. Ainsi, une flèche normale tirée par un archer sylvain inflige désormais un coup critique sur un 19 ou un 20 au jet d'attaque. Cet effet ne se cumule pas avec une autre propriété spéciale acérée.

Facteur de portée supplémentaire (Ext). À chaque niveau d'archer sylvain, le facteur de portée des armes à projectiles du personnage bénéficie d'un bonus de +3 mètres, ajouté après que tous les autres multiplicateurs aient été pris en compte. Ainsi, un archer sylvain de niveau 10 avec le don Tir de loin, a un facteur de portée de 84 mètres avec une arbalète lourde ($[36 \times 1,5] + 30$).

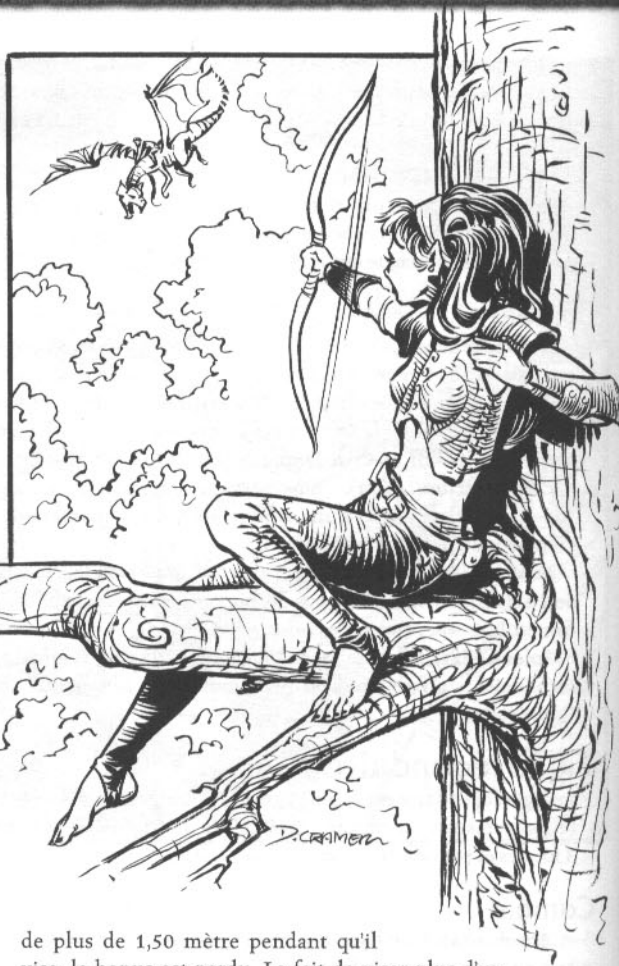
Camouflage réduit (Ext). Au niveau 2, l'archer sylvain voit sa chance de rater un individu camouflé réduite de -10%. Sa chance de rater une cible bénéficiant d'un camouflage partiel conséquent (50%) est donc de 10%, et non plus de 20%. Ce bonus augmente de -10% tous les quatre niveaux d'archer sylvain. Quel que soit ce bonus, la chance de rater un individu camouflé ne descendra jamais en dessous de 0.

Arme magique (Mag). Au niveau 2, le personnage peut, une fois par jour, produire un effet identique à celui d'un sort d'arme magique lancé par un prêtre du niveau de l'archer sylvain. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les armes à projectiles.

Science du critique des projectiles (Ext). Au niveau 2, le multiplicateur aux dégâts en cas de coup critique de toutes les armes à projectiles maniées par l'archer sylvain augmente de +1. Les dégâts d'une flèche normale tirée par un archer sylvain sont ainsi quadruplés en cas de coup critique. Au niveau 7, le multiplicateur aux dégâts en cas de coup critique augmente une nouvelle fois de +1.

Formé à l'utilisation du poison (Ext). Au niveau 3, l'archer sylvain peut utiliser le poison sans aucun risque de s'empoisonner (cf. *Des risques de l'utilisation du poison* dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Viser (Ext). Au niveau 4, l'archer sylvain bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque contre une cible immobile, à condition qu'il ait consacré une action complexe à la viser. Si la cible bouge



de plus de 1,50 mètre pendant qu'il vise, le bonus est perdu. Le fait de viser plus d'un round ne procure aucun bonus supplémentaire. Le bonus de l'archer sylvain passe à +4 au niveau 8.

Tir infailible (Sur). Au niveau 5, l'archer sylvain peut, une fois par jour, relancer un jet d'attaque qu'il vient de faire avec une arme à projectiles. Il doit conserver ce résultat, même s'il est plus mauvais que le précédent. L'archer sylvain peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 10. On ne peut recourir à ce pouvoir qu'une seule fois par jet d'attaque.

Coup au but (Mag). Au niveau 10, le personnage peut, une fois par jour, produire un effet identique à celui d'un sort de *coup au but* lancé par un prêtre du niveau de l'archer sylvain. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les armes à projectiles.

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.

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

TABLE 5-2 : BERSERKER FRÉNÉTIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Frénésie (1/jour), obstination
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	Inspirer la frénésie (1/jour)
7	+7	+2	+5	+2	Frénésie (4/jour)
8	+8	+2	+6	+2	Frénésie (+10 en Force), inspirer la frénésie (2/jour)
9	+9	+3	+6	+3	Frénésie (5/jour)
10	+10	+3	+7	+3	Frénésie (aucune fatigue), inspirer la frénésie (3/jour), attaque en puissance suprême

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 semblent les en empêcher. Les lanceurs de sorts et les moines ne sont quasiment jamais attirés par cette classe de prestige.

Dés de vie : d12.

Conditions

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

Alignement : ne pas être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +6.

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

Compétences de classe

Les compétences du berserker frénétique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de berserker frénétique :

Armes et armures. Le berserker frénétique n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'au port de l'armure.

Frénésie (Ext). À partir du niveau 1, le personnage peut entrer dans une rage frénétique pendant le combat. Dans cet état, il gagne temporairement +6 en Force, et bénéficie d'une attaque supplémentaire par round qui s'effectue avec le bonus de base maximal (cet effet ne se cumule pas avec le sort *rapidité*). Il subit dans le même temps un malus de -4 à la CA, et encaisse 2 points de dégâts temporaires par round. Une frénésie dure 3 rounds + modificateur de Constitution. S'il le souhaite, le personnage peut, une fois par round et au prix d'une action libre, y mettre un terme prématurément. Pour ce faire, il doit réussir un jet de Sagesse (DD 20). Les effets de ce pouvoir se cumulent avec ceux de rage de berserker.

Le personnage peut entrer en frénésie une fois par jour au niveau 1, et une fois de plus par jour tous les niveaux impairs. La transformation réclamant une action libre, il ne peut donc s'y livrer que pendant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Si le personnage subit des dégâts d'une attaque, d'un sort, d'un piège ou de toute autre source, il entre automatiquement en frénésie au début de sa prochaine action, tant qu'il lui reste une utilisation quotidienne de ce pouvoir. Pour éviter d'entrer automatiquement en frénésie, le personnage doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + points de dégâts encaissés depuis sa dernière action) au début de sa prochaine action.

Pendant sa frénésie, le personnage est incapable d'utiliser ses compétences et aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, comme se déplacer silencieusement, lancer des sorts, boire une potion, activer un objet magique ou lire un parchemin. Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat, des dons de création d'objets, de métamagie et de Talent (si ce dernier est lié à une compétence requérant patience ou concentration). En revanche, il peut utiliser son pouvoir inspirer la frénésie (voir plus loin) normalement.

Pendant sa frénésie, le personnage doit attaquer ceux qu'il perçoit comme des ennemis au mieux de ses capacités. Lorsqu'il n'a plus d'ennemi en vue, il attaque la créature la plus proche de lui (déterminée aléatoirement si plusieurs individus se trouvent à équidistance), et combat cet adversaire sans se soucier des sentiments qu'il éprouve pour lui ou de son état de santé.

Quand la frénésie s'arrête, le personnage se sent fatigué (-2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce qu'il entre de nouveau en frénésie. Au niveau 8, le personnage gagne temporairement +10 en Force (et non plus +6) quand il entre en frénésie. Au niveau 10, il n'est plus fatigué quand la frénésie s'arrête, mais il subit toujours les dégâts temporaires pendant toute la durée de ce pouvoir.

Obstination. Au niveau 1, le personnage gagne le don Obstination.

Enchaînement suprême. Au niveau 2, le berserker frénétique peut effectuer un pas de placement entre deux attaques lorsqu'il utilise le don Enchaînement ou Succession d'enchaînements. Le personnage ne pouvant effectuer qu'un seul pas de placement par round, il ne peut donc pas utiliser cette aptitude s'il a déjà effectué un pas de placement pendant le round.

Frénésie immortelle (Ext). Au niveau 4, tant qu'il est en frénésie, le personnage peut continuer à combattre même si ses points de vie descendent à 0 ou en dessous. Quand la frénésie s'arrête, les effets des blessures s'appliquent normalement. Ce pouvoir n'empêche pas la mort causée par des effets de sort tels que *désintégration* ou *exécution*.

Science de l'attaque en puissance. À partir du niveau 5, le berserker frénétique bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de dégâts au corps à corps par tranche de 2 points de malus qu'il inflige à ses jets d'attaque avec le don Attaque en puissance.

Inspirer la frénésie (Sur). À partir du niveau 6, le personnage peut inspirer la frénésie à ses alliés, quand il est lui-même dans cet état. Tous les alliés situés dans un rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient des avantages et inconvénients de la frénésie, comme s'ils avaient eux-mêmes ce pouvoir. Ceux qui ne souhaitent pas être affectés ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + niveau de berserker frénétique + modificateur de Charisme) pour y résister. La frénésie des alliés dure 3 rounds + modificateur de Constitution du berserker frénétique. Ils n'ont pas besoin de rester dans un rayon de 3 mètres autour du personnage pour bénéficier de ce pouvoir.

Le berserker frénétique peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 6, et une fois de plus par jour tous les niveaux pairs. En revanche, il ne peut s'en servir qu'une fois par rencontre.

Attaque en puissance suprême. Au niveau 10, le berserker frénétique bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de dégâts au corps à corps par tranche de 1 point de malus qu'il inflige à ses jets d'attaque avec le don Attaque en puissance. Cette aptitude ne se cumule pas avec Science de l'attaque en puissance.

CAVALIER DES VENTS

Le cavalier des vents est un spécialiste du combat monté, mais sa monture n'a rien d'ordinaire. En effet, la créature qu'il monte est au moins inhabituelle et souvent rare, quelquefois même bizarre. Même si un cavalier des vents expérimenté peut monter tout ce qui court, nage ou vole, le représentant typique de cette classe de prestige s'arrête à une sorte de monture précise, qui est sa préférée.

Certains cavaliers des vents ne sont rien de plus que des aventuriers fanfarons et arrogants en quête d'une bonne bagarre. Leur fierté est peut-être justifiée si l'on considère les montures vers lesquelles ils se tournent. Beaucoup, cependant, sont simplement heureux de s'asseoir à une table et de conter l'exploit les ayant conduits à faire l'acquisition de leur monture et les aventures qu'ils ont vécues depuis, quel que soit celui qui paie le coup à boire. Le cavalier des vents classique partage joyeusement sa connaissance de ses différentes montures avec tous ceux qui souhaitent chevaucher de telles créatures.

Étant donné que les compétences qu'ils développent varient autant que les pouvoirs et la nature de leur monture, ces personnages sont d'un genre très indépendant. Il est donc rare qu'ils forment ou appartiennent à un groupe étroitement lié. Même un paladin entreprenant une carrière de cavalier des vents a tendance à être un chevalier errant.



Toutes les races ont produit des individus appartenant à cette classe, même si elle est plus particulièrement populaire parmi les humains et les géants. Les rôdeurs, les paladins et les barbares font d'excellents cavaliers des vents, car ils remplissent aisément les conditions de cette classe de prestige.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir cavalier des vents, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Connaissances (nature) : degré de maîtrise de 6.

Dressage : degré de maîtrise de 8.

Équitation : degré de maîtrise de 8.

Dons : Combat monté.

Spécial : doit posséder une monture.

Compétences de classe

Les compétences du cavalier des vents (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con),

TABLE 5-3 : CAVALIER DES VENTS

Niveau de Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+2	Estimation de monture, monture de prédilection, lien empathique, maîtrise de la monture (4 DV)	0	-	-	-
2	+2	+0	+3	+3	Assistance à la monture, don de la monture 1	1	-	-	-
3	+3	+1	+3	+3	Don supplémentaire, guérison de la monture	1	0	-	-
4	+4	+1	+4	+4	Maîtrise de la monture (8 DV)	1	1	-	-
5	+5	+1	+4	+4	Don de la monture 2, amitié de la monture	1	1	0	-
6	+6	+2	+5	+5	Maîtrise de la monture (12 DV)	1	1	1	-
7	+7	+2	+5	+5	Don supplémentaire, lien avec la monture	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+6	Maîtrise de la monture (16 DV)	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+6	Don de la monture 3, chance de la monture	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+7	Maîtrise de la monture (toutes)	2	2	2	1

Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de cavalier des vents. En ce qui concerne les aptitudes et pouvoirs décrits ci-dessous, une monture est une créature qui se conforme aux critères de la partie *Qu'est-ce qu'une monture ?* (cf. plus bas).

Armes et armures. Le cavalier des vents est formé à manier de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Il est également formé au port de toutes les armures.

Sorts : Le cavalier des vents peut lancer quelques sorts de magie divine. Pour ce faire, il doit avoir une Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde de tels sorts est quant à lui égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du cavalier des vents. Quand la table 5-3 indique qu'il a droit à 0 sort d'un niveau donné (comme 0 sort de 1^{er} niveau au niveau 1), cela signifie qu'il a juste droit aux sorts en bonus que lui confère éventuellement sa valeur de Sagesse. Le cavalier des vents prépare et lance ses sorts comme un druide, mais il doit les choisir dans la liste donnée plus bas.

Estimation de monture (Ext) : Au niveau 1, le cavalier des vents est capable de comparer deux montures du même type et de préciser au premier coup d'œil laquelle est la meilleure (la plus forte, la plus rapide, la plus intelligente, la plus endurante, etc.). S'il le souhaite, il peut également établir une comparaison point par point des deux créatures. En passant 1 round à les examiner, il peut déterminer celle qui dispose de la plus haute valeur dans une caractéristique de son choix. Après un deuxième round d'inspection, un cavalier des vents familier de ce type de créature peut également déterminer si la valeur de caractéristique de chacune des montures est dans la moyenne, supérieure ou inférieure aux critères de la race en question. Après un troisième round d'examen, il est capable de dire jusqu'où va cette valeur de caractéristique, à savoir si le modificateur attendu est de 4 points supérieur ou inférieur à la moyenne de l'espèce. Ce pouvoir d'estimation ne produit jamais d'évaluation chiffrée. Le MD doit donc décrire les conclusions du cavalier des vents.

Monture de prédilection. Le personnage désigne l'une des montures qu'il a déjà montées. Celle-ci devient alors sa monture de prédilection. Cette créature ne saurait être un compagnon lié d'une quelconque manière (comme un familier, un destrier de paladin ou un compagnon animal) à qui que ce soit d'autre. En outre, si sa valeur d'Intelligence est supérieure ou égale à 3, elle doit aussi donner son accord pour que débute cette relation. Par contre, le cavalier des vents peut utiliser tous les moyens qui lui semblent bons pour obtenir cet accord : la compétence Diplomatie, la corruption ou même la persuasion magique, mais la créature doit être d'accord.

Le cavalier des vents doit passer trois jours au moins à entraîner sa monture de prédilection avant de bénéficier d'un quelconque avantage. Ensuite, la créature gagne les avantages figurant dans la table 5-4, selon le niveau du cavalier des vents. Elle conserve son type et n'acquière aucun autre avantage que ceux figurant dans la table. Cependant, on la considère comme un compagnon lié au regard du pouvoir *délier* (cf. classe de prestige de saccageur dans ce chapitre).

TABLE 5-4 : MONTURE DU CAVALIER DES VENTS

Niveau du cavalier des vents	Dés de vie supplémentaires	Bonus d'armure naturelle	Ajustement de Force
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Niveau du cavalier des vents. Celui du personnage uniquement. Si la monture est victime d'une absorption de niveau, considérez-la comme celle d'un cavalier de niveau moindre.

Dés de vie supplémentaires. Il s'agit de d8 supplémentaires, auxquels on applique normalement le modificateur de Constitution. Souvenez-vous que les DV supplémentaires augmentent également le bonus de base à l'attaque et les jets de sauvegarde de base de la monture.

Armure naturelle. Le nombre qui s'ajoute au bonus d'armure naturelle de la créature.

Ajustement à la Force. Ajoutez ce chiffre à la valeur de Force de la monture.

Le cavalier des vents ne peut avoir qu'une seule monture à la fois et chacun des intéressés peut rompre cette relation sans aucun problème. Une fois celle-ci dénoncée, la monture perd tous les avantages acquis selon la table 5-4. Si la monture de prédilection est le cheval de guerre d'un paladin, les règles figurant dans l'encadré *Le destrier du paladin* du *Manuel des Joueurs* supplantent celles données ici.

Lien télépathique (Sur). Le cavalier des vents dispose d'un lien télépathique avec sa monture de prédilection. Ce pouvoir fonctionne comme le lien que le paladin entretient avec son destrier (cf. *Paladin* dans le chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*).

Maîtrise de la monture. Au niveau 1, le cavalier des vents bénéficie d'un bonus de +2 aux jets visant à ne pas être désarçonné lorsqu'il est sur sa monture de prédilection. De plus, il peut monter n'importe quel type de monture dotée 4 dés de vie ou moins en profitant de tous les avantages de sa compétence d'Équitation. Il ne subit donc pas le malus de -2 quand il utilise cette compétence avec un autre animal, ni le malus de -5 si la créature est très différente de sa monture habituelle. Les dés de vie des montures auxquelles ce dernier malus s'applique augmentent avec le niveau du cavalier des vents : 8 DV au niveau 4, 12 DV au niveau 6, 16 DV au niveau 8 et n'importe quel type de monture au niveau 10.

Assistance à la monture (Ext). Au niveau 2, le personnage peut assister sa monture de l'une ou l'autre des façons suivantes par utilisation du pouvoir. Il peut d'abord se servir des règles de coopération et d'aide à autrui (cf. chapitre 4 et chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) afin que sa monture bénéficie d'un bonus de +4 (doubler le chiffre habituel) à la classe d'armure ou sur un jet d'attaque, de compétence ou de caractéristique. Il peut également lui octroyer un bonus d'aptitude de +3 mètres en vitesse de déplacement pendant 1 round complet. L'assistance à la monture s'utilise une fois par round, au prix d'une action simple.

Don de la monture. Au niveau 2, le cavalier des vents peut accorder à sa monture un don extrait de la liste mise à disposition ci-dessous. Celui-ci ne compte pas dans le nombre normal de dons auquel elle peut prétendre, bien qu'il soit nécessaire de satisfaire toutes les conditions de ce don. Pour conférer un don supplémentaire, le cavalier des vents doit passer un mois à entraîner sa monture. Il peut ainsi accorder un autre don au niveau 5 et un troisième au niveau 9. Ceux-ci requièrent le même temps d'exercices que le premier et le personnage ne peut entraîner qu'une seule monture à la fois.

TABLE 5-5 : DD DU JET DE DRESSAGE DE L'ENTRAÎNEMENT DES MONTURES

Créature	Exemple	Tâche apparentée	DD
Animal domestique d'une espèce qui est généralement utilisée comme monture	Cheval	Enseigner des tours	15
Animal domestique d'une espèce qui n'est généralement pas utilisée comme monture	Chien	Enseigner des tours inhabituels	20
Animal sauvage	Tigre	Élever un animal sauvage	20+ DV de l'animal
Monstre primitif	Tyrannosaure	Dresser un monstre primitif	25+ DV de l'animal
Toute autre créature dotée d'une Intelligence de 2 ou moins*	Charognard rampant	Dresser un monstre primitif	25+ DV de l'animal

* Cavalier des vents uniquement

Don supplémentaire. Aux niveaux 3 et 7, le cavalier des vents choisit un don supplémentaire dans la liste donnée ci-après. Celui-ci ne compte pas dans le nombre normal de don auquel il peut prétendre, mais il n'en reste pas moins nécessaire de satisfaire aux conditions qu'il impose.

Guérison de la monture (Ext). Au niveau 3, le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux jets de Premiers secours qu'il effectue sur une créature de la même espèce que sa monture actuelle, et d'un bonus de +2 au regard des créatures capables de lui servir de monture (cf. plus bas).

Amitié de la monture. Au niveau 5, le cavalier des vents bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets d'Empathie avec les animaux et de Diplomatie quand il traite avec des créatures de la même espèce que sa monture actuelle, et d'un bonus de +2 quand il traite avec des créatures capables de lui servir de monture (cf. plus bas).

Lien avec la monture (Sur). Au niveau 7, le cavalier des vents est capable d'établir un lien télépathique (cf. ci-dessus) avec toute créature qu'il chevauche depuis au moins 1 heure tant que la valeur d'Intelligence de celle-ci est supérieure ou égale à 1. Il ne peut développer qu'un seul lien à la fois avec une créature autre que sa monture de prédilection.

Chance de la monture (Sur). Au niveau 9, le cavalier des vents peut, au prix d'une action libre, conférer à n'importe quelle monture un bonus de chance aux jets de sauvegarde. Celui-ci est égal au bonus de Charisme du personnage et s'applique à

toute monture située dans un rayon de 18 mètres avec laquelle il dispose d'un lien télépathique.

Dons supplémentaires du cavalier des vents

Les cavaliers des vents et les montures choisissent leurs dons supplémentaires parmi les listes qui suivent :

Dons des cavaliers des vents : Ambidextrie, Arme de prédilection*, Arme en main, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Botte secrète*, Combat en aveugle, Combat monté, Esquive, Expertise du combat, Maniement des armes exotiques, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science du critique*, Tir à bout portant.

Dons des Montures : Arme de prédilection*, Attaque en puissance, Attaque en vol**, Attaques multiples**, Attaque réflexe, Botte secrète*, Capture**, Combat en aveugle, Course, Endurance, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Robustesse des dragons**, Robustesse des géants**, Robustesse des nains**, Science de l'initiative, Science du critique*, Science du vol**, Vigilance, Vigueur surhumaine, Virage sur l'aile**, Vol stationnaire, Volonté de fer.

*Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais il s'applique à un type d'arme différent à chaque fois.

** Décrit dans le chapitre 2 du présent ouvrage.

Sorts de cavalier des vents

Les cavaliers des vents choisissent leurs sorts parmi la liste suivante :

1^{er} niveau – alarme, apaisement des animaux, communication avec les animaux, détection du poison, endurance aux énergies destructives, regain d'assurance, repérage, résistance, tour d'animal*.

2^e niveau – armure de mage, endurance, faveur de la nature*, flacon de fumée*, morsure magique, protection contre les projectiles, protection d'autrui, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives.

3^e niveau – guérison de destrier, neutralisation du poison, passage sans traces, coursier fantôme, protection contre les énergies destructives.

4^e niveau – arme magique supérieure, liberté de mouvement, morsure magique aggravée, répulsif.

* Nouveaux sorts décrits dans le chapitre 6 du présent ouvrage.

Anciens cavaliers des vents

Un personnage qui maltraite intentionnellement l'une des montures qu'il a eues perd tous ses pouvoirs de classe de prestige et sa monture de prédilection met immédiatement fin à leur relation. Tant qu'il n'aura pas fait acte de pénitence (cf. sort *pénitence* dans le *Manuel des Joueurs*), les créatures de la même espèce que sa dernière monture de prédilection le traiteront avec animosité. Cela se traduit par un malus racial de -4 dans le cadre des interactions avec celles-ci et un malus racial de -2 en ce qui concerne les créatures capables de lui servir de monture.

Qu'est-ce qu'une monture ?

On ne saurait se contenter de sauter en selle et de monter n'importe quelle créature, même quand on dispose de la compétence *Équitation* pour ce type de créature. Une monture doit donc présenter toutes les caractéristiques suivantes :

- Être capable de porter son cavalier de manière normale et bien le vouloir. Ainsi, un chameau dressé à l'aide de la compétence *Dressage* pour porter un cavalier en est capable et fait preuve de bonne volonté. Un tigre peut en être capable, mais ne pas le vouloir. Un géant peut le vouloir, mais ne pas en être vraiment capable. Une créature intelligente dont l'alignement diffère sensiblement de celui du personnage est peu encline à le faire.
- Être au moins d'une catégorie de taille supérieure au personnage. En outre, une monture volante ne peut pas porter plus que sa charge légère dans les airs. C'est un changement par rapport au *Manuel des Monstres*, qui stipule que la charge transportable d'une créature volante est égale à la limite de sa charge intermédiaire.
- Afficher un FP inférieur ou égal au niveau du personnage -3. Si la monture vole, son FP ne doit pas être supérieur au niveau du personnage -4.

Tout animal ou monstre primitif peut être dressé à l'aide de la compétence *Dressage* afin de porter un cavalier, selon les règles décrites dans le *Manuel des Joueurs*. De plus, le cavalier des vents peut utiliser cette compétence pour dresser n'importe quel

AUTRES DONS DE MONTURE

Le MD peut décider d'autoriser d'autres dons pour les montures. Ceux qui sont donnés dans la description de la classe de prestige de cavalier des vents sont issus des livres de règles de base et du présent ouvrage. Vous pouvez éventuellement y ajouter les suivants.
De Chair et d'Acier : Assaut en puissance, Attaque coordonnée, Coups vicieux, Science du renversement, Pancrace, Vision aveugle sur 1,50 m.

Les Gardiens de la Foi : Châtiment supplémentaire.

D'ombre et de lumière : Pied Léger, Vélocité.

autre type de créature dotée d'une Intelligence de 2 ou moins à porter un cavalier. La tâche et le DD du jet de Dressage sont donnés dans la table 5-5.

Toute créature qui ne relève pas du type animal est considérée comme un monstre primitif dans le cadre de ce jet, quelque soit son véritable type. Les formes de dressage présentées nécessitent deux mois d'entraînement, comme précisé dans la description de la compétence.

Une créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 3 ou plus n'a aucun besoin de jet de Dressage pour apprendre à porter un cavalier. Si elle désire servir de monture, elle est capable de déterminer d'elle-même la façon dont elle doit se mouvoir pour supporter la charge supplémentaire, dont elle doit interpréter les ordres de direction de son cavalier, etc. Elle a cependant besoin d'au moins une semaine d'entraînement en compagnie d'un cavalier avant de se comporter comme une monture.

CHANGE-FORME

Le change-forme n'a pas de réelle apparence précise. En revanche, il se drapé de celle qui semble être la plus appropriée à un moment donné. Tandis que d'autres basent très largement leur identité sur leur aspect extérieur, le change-forme se sent en réalité le plus proche de sa véritable nature par ses transformations. L'idée de son moi est par nécessité fondée non pas sur sa forme extérieure, mais sur son âme, qui est véritablement la seule chose constante à son sujet. C'est la force intérieure de cette âme qui lui permet de prendre n'importe quelle forme et de rester le même à l'intérieur.

Dans les premiers temps, le change-forme ne se risque à prendre que des formes d'humanoïdes et d'animaux familiers. Cependant, au fur et à mesure qu'il se familiarise avec son absence de forme, il opte pour des formes toujours plus étranges. Ensuite, il finit par se connaître si bien qu'il se sent aussi bien dans la peau d'un type de créature complètement différent que dans la sienne. À ce moment, son passé, voire sa race, passent au second plan, puisque son aspect extérieur n'a plus aucune importance pour lui.

La voie du change-forme est idéale pour un magicien, quelle que soit sa race, qui a expérimenté le changement de forme et en veut davantage. Un tel personnage peut être une grande force du Bien ou du Mal dans le monde. Un change-forme mauvais est une menace terrible, car il peut être n'importe où, sous n'importe quelle forme. Les mêmes adversaires peuvent se rencontrer encore et encore, sous une forme ou une autre, sans jamais se rendre compte qu'ils se trouvent en réalité face à un ennemi unique et dénuée d'apparence.

Dés de vie : ds.



Conditions

Pour devenir change-forme, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Dons : Endurance, Vigilance.

Sorts : faculté de lancer des sorts de 3^e niveau.

Spécial : transformation – connaître le sort *métamorphose* ou disposer d'un pouvoir de transformation naturelle, de *changement de forme*, de *forme animale*, de *métamorphose* ou de *modification d'apparence*.

Compétences de classe

Les compétences du change-forme (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag) et Sens

TABLE 5-6 : CHANGE-FORME

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	<i>Forme animale suprême</i> 1/jour (taille P ou M, humanoïde de)
2	+1	+3	+3	+0	<i>Forme animale suprême</i> (animal, humanoïde monstrueux)
3	+2	+3	+3	+1	<i>Forme animale suprême</i> 3/jour (taille G ou TP, monstre primitif, plante)
4	+3	+4	+4	+1	<i>Forme animale suprême</i> (géant, vermine)
5	+3	+4	+4	+1	<i>Forme animale suprême</i> 5/jour (taille Min, créature magique)
6	+4	+5	+5	+2	<i>Forme animale suprême</i> (aberration, vase), aisance surnaturelle
7	+5	+5	+5	+2	<i>Forme animale suprême</i> 7/jour (taille TG, dragon)
8	+6	+6	+6	+2	<i>Forme animale suprême</i> (mort-vivant, créature artificielle)
9	+6	+6	+6	+3	<i>Forme animale suprême</i> 9/jour (taille I, élémentaire, Extérieur)
10	+7	+7	+7	+3	<i>Forme animale suprême</i> (taille Gig), forme changeante

de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le change-forme n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Forme animale suprême (Mag). Dès le niveau 1, le change-forme est capable de prendre l'apparence d'une autre créature. Ce pouvoir fonctionne comme celui de *forme animale*, à l'exception de ce qui suit. Quand il gagne des niveaux, le personnage est capable de prendre la forme de créatures issues d'autres types que celui d'animal (cf. table 5-6 pour plus de détails). Ceci dit, il n'a pas le droit de choisir une forme qui possède normalement plus de DV que lui. Au moment de la transformation, il désigne les éléments de son équipement qui vont se fondre dans sa nouvelle forme et ceux qui ne changent pas. L'équipement toujours visible change de taille pour s'adapter à la nouvelle forme, mais conserve ses fonctions. Par contre, le change-forme ne peut pas utiliser celui-ci, à moins qu'il n'ait un appendice approprié ou quelque moyen magique de compenser ce manque. Tout élément d'équipement qui est séparé de son porteur reprend sa forme originelle.

Au niveau 1, le change-forme est limité à des formes humanoïdes de taille P et M. Par la suite, il peut utiliser sa *forme animale suprême* deux fois de plus par jour et par tranche de 2 niveaux au-delà du premier. Le panel de tailles et de types de créature augmente selon la table 5-6. Quand il gagne le pouvoir de prendre une forme de mort-vivant au niveau 8, il peut devenir intangible s'il choisit une créature de ce sous-type.

Si le change-forme possède déjà la particularité de *forme animale* d'une autre classe, il peut décider de convertir ses transformations quotidiennes en utilisations supplémentaires de *forme animale suprême*, sur une base de une pour une. Il peut aussi mêler les avantages de deux pouvoirs comme il l'entend, afin d'en tirer le meilleur parti. Ainsi, un Dru8/change-forme 1 dispose de 4 utilisations quotidiennes de *forme animale suprême* et il peut user de ce pouvoir pour se transformer en humanoïde de taille G (car un druide de niveau 8 est capable de se transformer en créature de taille G et un change-forme de niveau 1 peut adopter la forme d'un humanoïde). De la même manière, un Dru8/change-forme 2 peut se transformer en humanoïde monstrueux de taille G si tel est son désir.

Aisance surnaturelle. Au niveau 6, le pouvoir de *forme animale suprême* du personnage devient surnaturel plutôt que magique. On l'utilise toujours au prix d'une action simple et il peut être annulé par une *zone d'antimagie*, mais son utilisation ne suscite plus d'attaque d'opportunité et ne requiert jamais de jet de Concentration.

Forme changeante. Au niveau 10, le change-forme atteint l'apogée de ses talents de transformation. À partir de ce moment-là, il peut utiliser sa *forme animale suprême* 1 fois par round, au prix d'une action de mouvement, autant de fois par jour qu'il le souhaite. Il appartient désormais au type de métamorphe lorsqu'il s'agit de déterminer les effets et objets magiques capables de l'affecter. En outre, il bénéficie de la vision dans le noir (18 mètres), qui reste active quelle que soit sa forme.

Enfin, le change-forme ne subit plus les malus de caractéristiques dues à l'âge et n'est plus sujet au vieillissement magique. Les malus dus au vieillissement qu'il a déjà subis restent en place. Les bonus quant à eux continuent de s'accumuler et il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure arrive.

CHASSEUR D'ENNEMIS

Le chasseur d'ennemis n'a qu'un seul but dans la vie : tuer ses ennemis mortels. Il est prêt à tous les sacrifices et à braver tous les dangers pour l'emporter sur eux. Son corps est anormalement résistant aux coups qu'ils lui portent, quant à sa lame, elle est réputée pour signer leur arrêt de mort. Même si sa haine viscérale ne connaît aucune limite, ni aucune fin, elle n'est en aucun cas irréfléchie ou imprudente. Il vit pour mettre un terme à l'existence de ses ennemis mortels, mais évite autant que possible de se sacrifier bêtement.

Toutes les créatures, bonnes ou mauvaises, peuvent suivre les traces du chasseur d'ennemis. Certaines chasseront les humains ou les célestes, d'autres les rejetons corrompus des profondeurs. Les PNJ de cette classe sont de féroces alliés contre les implacables adversaires dévoués à la destruction des proches des PJ.

Un personnage peut choisir cette classe de prestige plusieurs fois. En revanche, il doit à chaque fois sélectionner un nouvel ennemi mortel et recommencer au niveau 1. Les niveaux des différentes classes de chasseur d'ennemis ne se cumulent pas en ce qui concerne les aptitudes de classe liées au niveau.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir chasseur d'ennemis, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +7.

Dons : Arme de prédilection (au choix), Pistage.

Langue : celle de la race de l'ennemi mortel (s'il y en a une).

Spécial : le personnage doit avoir choisi un ennemi juré.

Compétences de classe

Les compétences du chasseur d'ennemis (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Détection (Sag), Équitation (Dex), Escalade



TABLE 5-7: CHASSEUR D'ENNEMIS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Ennemi mortel, rancune (+1d6)
2	+1	+3	+3	+0	Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 3/-
3	+2	+3	+3	+1	Rancune (+2d6)
4	+3	+4	+4	+1	Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 5/-, résistance à la magie de l'ennemi mortel
5	+3	+4	+4	+1	Rancune (+3d6)
6	+4	+5	+5	+2	Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 7/-
7	+5	+5	+5	+2	Rancune (+4d6)
8	+6	+6	+6	+2	Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 9/-
9	+6	+6	+6	+3	Rancune (+5d6)
10	+7	+7	+7	+3	Attaque mortelle, réduction des dégâts de l'ennemi mortel 11/-

(For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Sens de la nature (Sag). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chasseur d'ennemis :

Armes et armures. Le chasseur d'ennemis n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'au port de l'armure.

Ennemi mortel. Au niveau 1, le personnage choisit un type de créatures parmi ses ennemis jurés sur lequel il reporte toute sa haine. Ce choix irréversible définit le type de chasseur d'ennemis qu'il est (chasseur d'orques, de géants, etc.).

Rancune (Sur). Au niveau 1, le personnage peut, une fois par round, asséner un puissant coup à son ennemi mortel. Pour ce faire, il doit annoncer laquelle de ses attaques sera une attaque rancunière avant de lancer les dés. Les dégâts supplémentaires de cette attaque se montent à 1d6 points au niveau 1 ; ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le chasseur d'ennemis obtient un coup critique, les dégâts propres à l'attaque rancunière ne sont pas multipliés, mais ils s'appliquent même si l'ennemi mortel est immunisé aux coups critiques.

Le chasseur d'ennemis peut infliger des dégâts temporaires plutôt que des dégâts normaux quand il porte une attaque rancunière à mains nues ou avec une matraque. En revanche, il ne peut pas infliger de dégâts temporaires avec une arme infligeant des dégâts normaux, même s'il subit le malus de -4 au jet d'attaque.

Réduction des dégâts de l'ennemi mortel (Ext). Au niveau 2, le personnage acquiert le pouvoir réduction des dégâts 3/- contre les attaques portées par son ennemi mortel. Ce pouvoir, qui augmente de +2/- tous les niveaux pairs, ne peut jamais réduire les dégâts en dessous de 0, et ne se cumule avec aucune autre réduction des dégâts.

Résistance à la magie de l'ennemi mortel (Ext). Au niveau 4, le personnage bénéficie d'une résistance à la magie de 15 + niveau de chasseur d'ennemis contre les sorts et pouvoirs magiques de son ennemi mortel qui cherchent à l'affecter directement. Ce pouvoir se cumule avec toute autre forme de résistance à la magie possédée par le chasseur d'ennemis.

Attaque mortelle (Ext). Au niveau 10, le personnage peut porter une attaque mortelle à son ennemi mortel quand ce dernier est privé de son bonus de Dextérité à la CA (qu'il en ait un ou non). Ce pouvoir est en tout point identique à l'attaque mortelle de l'assassin (cf. *Guide du Maître* page 30), à ceci près que le chasseur d'ennemis ne doit pas réussir une attaque sournoise infligeant des dégâts, mais une attaque de corps à corps.

DOMPTEUR DE MONSTRES

La capacité de se lier à des animaux ouvre de nouvelles perspectives pour certains druides et rôdeurs. En explorant et en renforçant les liens qu'ils entretiennent avec leurs compagnons animaux, ils peuvent non seulement améliorer la vie des créatures, mais également la leur.

Bien qu'un personnage qui adopte cette classe soit appelé un dompteur de monstres, le nom n'est pas forcément très approprié puisqu'il ne maîtrise ni ne dompte ou ne domestique ses compagnons. Grâce à sa magie et son souci permanent de ceux dont il a la charge, il les rend en fait plus forts et intelligents. Il peut même converser avec eux d'égal à égal.

Cette classe convient en tout premier lieu aux druides et aux rôdeurs. Un membre d'une autre classe pourrait trouver la voie du dompteur un peu longue à son goût, mais il est impossible d'adopter cette classe de prestige sans développer au préalable une relation profonde avec un animal. Les dompteurs de monstres apparaissent au sein de toutes les races. Cependant, les elfes, les demi-elfes et les gnomes sont les plus enclins à choisir cette classe du fait de leur affinité avec la nature, contrairement aux nains par exemple. La philosophie d'un dompteur de monstres est compatible avec tous les alignements.



Contrairement à la plupart des druides, les dompteurs de monstres vivent généralement aux abords de la civilisation. Certains PNJ issus de cette classe dissimulent la relation spéciale qu'ils entretiennent avec les animaux et les monstres primitifs en trouvant un emploi dans un cirque ou un zoo. Plus généralement, ils adoptent des créatures qui sont menacées par les populations d'humanoïdes en augmentation, les protégeant ainsi de toute atteinte. Lorsque ces créatures ont grandement souffert entre les mains d'humanoïdes, les dompteurs de monstres peuvent également chercher à châtier les coupables.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir dompteur de monstres, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Empathie avec les animaux : degré de maîtrise de 10.

Dons : Talent (Empathie avec les animaux).

Sorts : faculté de lancer *amitié avec les animaux*.

Compétences de classe

Les compétences du dompteur de monstres (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Connaissance des sorts (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers Secours (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag), Sens de l'orientation (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le dompteur de monstres n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. Au niveaux 3, 6 et 9, le dompteur de monstres gagne de nouveaux sorts quotidiens, comme s'il avait gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts à laquelle il appartenait avant d'adopter cette classe de prestige. Il ne gagne cependant pas les autres avantages que cette classe lui aurait apportés (options supplémentaires de *changement de forme*, *métamagie*, dons de création d'objets magiques, etc.). S'il avait plus d'une classe de lanceur de sorts, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de dompteur de monstres lui permet de progresser, tant en nombre de sorts quotidiens qu'en niveau de jeteur de sorts.

Maîtrise animale. Dès le niveau 1, le personnage peut disposer de compagnons animaux dont le nombre total de DV ne saurait être supérieur à deux fois son niveau de dompteur de monstres + son niveau de lanceur de sorts en ce qui concerne *amitié avec les animaux*. Par exemple, un Dru7/dompteur de monstres 3 peut avoir jusqu'à 20 DV de compagnons animaux. Aucun de ces animaux ne peut avoir plus de DV que le dompteur de monstres.

Intelligence. Grâce au contact permanent qu'ils entretiennent avec le dompteur de monstres, les animaux compagnons deviennent plus intelligents que la moyenne de leur espèce. Lorsque le personnage est de niveau 1, leur valeur d'Intelligence monte à 4 et leur type devient alors « créature magique ». Cette valeur d'Intelligence augmente de 2 points par tranche de 2 niveaux de classe de dompteur de monstres au-delà du premier. L'amélioration permet au compagnon de suivre des instructions plus complexes qu'auparavant. Le dompteur peut également enseigner trois tours par point d'Intelligence que possède l'animal (cf. encadré *Compagnons animaux*, dans le chapitre 2 du *Guide du Maître*, et le chapitre 2 du présent ouvrage pour plus d'informations sur l'entraînement des animaux).

Lien télépathique (Sur). Au niveau 2, le dompteur de monstres développe un lien qui lui permet de communiquer via télépathie avec ses compagnons animaux, jusqu'à une distance maximale de 1,5 kilomètre. Les protagonistes se comprennent comme si un sort de *communication avec les animaux* avait été lancé. Bien entendu, l'intelligence reste un facteur qui entre en ligne de compte au regard du contenu de telles conversations, et les incompréhensions sont toujours possibles.

Lien de sang. Au niveau 3, chacun des compagnons du dompteur de monstres bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux jets s'effectuant à l'aide de 1d20 quand le personnage est menacé. Ce bonus demeure aussi longtemps que la menace est imminente et apparente.

Armure naturelle. Toujours au niveau 3, chacun des compagnons du dompteur de monstres bénéficie d'un bonus d'altération de +2 à son armure naturelle. Celui-ci passe à +4 au niveau 6 et à +6 au niveau 9.

Sens animaux (Sur). Au niveau 4, le dompteur de monstres peut entendre par les oreilles ou sentir par le nez du compagnon qu'il a désigné. Au niveau 7, il peut également voir par l'intermédiaire de ses yeux. Le dompteur peut activer ses sens animaux au prix d'une action simple et il reste conscient des événements qui l'entourent.

Communication avec le maître (Ext). Toujours au niveau 4, le dompteur de monstres acquiert le pouvoir de communiquer verbalement avec ses compagnons animaux, en usant d'un langage qui lui est propre. Les créatures autres que ses compagnons ne peuvent comprendre cette forme de communication sans le concours de la magie.

TABLE 5-8 : DOMPTEUR DE MONSTRES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+2	+2	+0	<i>Maîtrise des animaux</i> , Int 4	
2	+1	+3	+3	+0	Lien télépathique	
3	+2	+3	+3	+1	Lien de sang, Int 6, armure naturelle +2	+1 niveau dans la classe existante
4	+3	+4	+4	+1	Sens animaux (ouïe, odorat), communication avec le maître	
5	+3	+4	+4	+1	<i>Maîtrise des monstres primitifs</i> , Int 8	
6	+4	+5	+5	+2	Armure naturelle +4, transfert de jet de sauvegarde	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+5	+5	+2	Sens animaux (vue), Int 10, transfert d'effet magique	
8	+6	+6	+6	+2	<i>Injonction aux semblables</i>	
9	+6	+6	+6	+3	Int 12, <i>maîtrise des créatures magiques</i> , armure naturelle +6	+1 niveau dans la classe existante
10	+7	+7	+7	+3	Inspiration héroïque	

FLÉAU DES INFIDÈLES

Maîtrise des monstres primitifs (Mag). Au niveau 5, le dompteur de monstres peut utiliser le sort *amitié avec les animaux* pour affecter les monstres primitifs en plus des animaux, quelle que soit la valeur d'Intelligence de la cible. Les compagnons primitifs comptent dans le total des DV des compagnons du dompteur, tout comme les animaux.

Transfert de jet de sauvegarde. Quand le dompteur de monstres atteint le niveau 6, ses compagnons peuvent, au choix, utiliser ses jets de sauvegarde de base ou les leurs, sélectionnant à chaque fois la valeur la plus avantageuse.

Transfert de sort. Au niveau 7, le dompteur de monstres peut faire en sorte que les sorts qu'ils lancent sur lui-même affectent également un compagnon de son choix situé dans un rayon de 1,50 m. Un sort d'une durée autre qu'instantanée cesse de l'affecter s'il s'éloigne de plus de 1,50 m du personnage, sans qu'il reprenne si le compagnon revient dans la zone d'effet par la suite. De plus, le dompteur de monstres peut lancer un sort dont la cible est le " lanceur de sorts " (ou le « personnage ») sur un de ses compagnons (comme s'il s'agissait d'un sort de contact) plutôt que sur lui-même. Le compagnon et le personnage peuvent même partager les sorts qui n'affectent normalement pas les créatures du type du compagnon.

Injonction aux semblables (Mag). Quand le dompteur de monstres parvient au niveau 8, ses compagnons peuvent user d'*injonction*, en qualité de pouvoir magique et à volonté, sur les autres membres de leur espèce. Ce pouvoir affecte uniquement les créatures dont les DV sont inférieurs à ceux de ce compagnon. Chaque animal peut utiliser ce pouvoir 1 fois par jour par tranche de 2 niveaux du dompteur de monstres et il fonctionne comme le sort *injonction* (pour les besoins de celui-ci, le compagnon animal se fait comprendre).

Maîtrise des créatures magiques (Mag). Au niveau 9, le dompteur de monstres peut user du sort *amitié avec les animaux* pour influencer les créatures magiques en plus des animaux et des monstres primitifs, quelle que soit l'Intelligence de la cible. Les compagnons magiques valent le double dans le total de DV auquel a droit le dompteur. Par exemple, une cockatrice dotée de 5 DV compte comme un compagnon à 10 DV.

Inspiration héroïque (Sur). Au niveau 10, le dompteur de monstres peut conférer des capacités de combat supplémentaires à tous ses compagnons situés dans un rayon de 10 mètres. Un compagnon inspiré gagne +2 DV (2d10 qui offrent des pv temporaires supplémentaires), un bonus d'aptitude de +2 aux attaques et un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Appliquez le modificateur de Constitution du compagnon à chaque DV (le cas échéant). Ces DV supplémentaires comptent comme des DV normaux lorsqu'il s'agit de déterminer les effets de sorts comme *sommeil*. Le dompteur de monstres peut inspirer ses compagnons 1 fois par jour, pendant 5 rounds. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel d'enchantement qui affecte l'esprit.

Le fléau des infidèles est le chef d'une tribu xénophobe. Il rejette le monde extérieur pour préserver les coutumes de son peuple qu'il compte bien conserver telles quelles à tout jamais. Seul parmi ses compatriotes à voir les possibilités qu'offre le monde extérieur, il considère que le progrès est dangereux. Permettre à son peuple d'évoluer les menacerait sûrement, et compromettrait sa position de chef. Comme les visiteurs amènent avec eux le danger du changement, ils doivent mourir. Et quelle meilleure façon de mourir, sinon en étant sacrifié au nom de la religion de sa tribu ?

Chaque sacrifice renforce et récompense le fléau des infidèles et sa tribu. Les visiteurs et les ennemis capturés sont habituellement sacrifiés, mais un criminel ferait tout aussi bien l'affaire (ou même un innocent, mais c'est plus risqué).

Bien qu'il soit souvent impitoyable, le fléau des infidèles est néanmoins respecté par sa tribu, qu'il protège, soigne et dirige en retour d'une absolue loyauté. Les druides sont les personnages les plus à même d'embrasser ce style de vie, bien que des prêtres, des rôdeurs de haut niveau et des adeptes peuvent aussi adopter cette classe de prestige. La tribu d'un fléau des infidèles comprend souvent des guerriers, des rôdeurs, des barbares, des bardes et des ensorceleurs, mais les autres classes ne sont pas les bienvenues.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir fléau des infidèles, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne pas être bon.

Intimidation : degré de maîtrise de 4.

Connaissances (religion) ou Connaissances (nature) : degré de maîtrise de 6.

Dons : Prestige, Volonté de fer.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins du 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du fléau des infidèles (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Sens de la nature (Sag), Sens de l'orientation (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

TABLE 5-9 : FLÉAU DES INFIDÈLES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	<i>Bûcher funéraire, énérgumène</i>	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+3	+3	<i>Protection du foyer, sacrifice</i>	+1 niveau dans la classe existante
3	+2	+1	+3	+3	<i>Secrets de la pierre</i>	+1 niveau dans la classe existante
4	+3	+1	+4	+4	<i>Détection de loyauté</i>	+1 niveau dans la classe existante
5	+3	+1	+4	+4	<i>Sacrifice majeur</i>	+1 niveau dans la classe existante
6	+4	+2	+5	+5	<i>Homme d'osier</i>	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+2	+5	+5	<i>Feu de joie</i>	+1 niveau dans la classe existante
8	+6	+2	+6	6	<i>Champ d'aversion</i>	+1 niveau dans la classe existante
9	+6	+3	+6	+6	<i>Énérgumène de groupe</i>	+1 niveau dans la classe existante
10	+7	+3	+7	+7	<i>Sacrifice de groupe</i>	+1 niveau dans la classe existante

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de fléau des infidèles :

Armes et armures. Le fléau des infidèles n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'au port de l'armure.

Sorts. À chaque fois qu'il gagne un niveau dans cette classe de prestige, le fléau des infidèles acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels que de nouvelles utilisations quotidiennes de *forme animale*, des dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Son niveau de lanceur de sorts est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un fléau des infidèles, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de fléau des infidèles afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Énergumène (Mag). Au niveau 1, le fléau des infidèles peut inspirer une forme mineure de rage de berserker à un des suivants (cf. *Suivants* dans le chapitre 2 du *Guide du Maître*) avec lequel il partage la même religion. Ce dernier gagne un bonus de +2 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +1 à ses jets de Volonté. Pour le reste, cet effet est en tout point identique à la rage de berserker. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par niveau de fléau des infidèles.

Bûcher funéraire (Mag). Au niveau 1, le fléau des infidèles peut, une fois par jour, provoquer un brusque incendie sur une zone de 1,50 m. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 + niveau de fléau des infidèles + modificateur de Sagesse), ou encaisser 1d4 points de dégâts par niveau de fléau des infidèles.

Protection du foyer (Mag). Au niveau 2, le personnage peut exécuter un rituel de 8 heures au terme duquel il désigne une zone de 1,50 mètre de rayon par niveau de fléau des infidèles. Ce foyer devient alors une *zone de vérité* permanente à laquelle le fléau des infidèles est immunisé. Il ne peut y avoir qu'un seul foyer à la fois.

Sacrifice (Sur). Au niveau 2, le fléau des infidèles peut, une fois par jour, sacrifier n'importe quel humanoïde en lui portant un coup de grâce directement au cœur. Ce rituel augmente son niveau de lanceur de sorts effectif de +2 pendant 1 heure, et ce pour tous ses sorts. S'il sacrifie un de ses suivants, il doit effectuer un jet de Diplomatie (DD 20). En cas d'échec, tous les autres suivants désertent. Cet effet ne se cumule pas avec les bonus conférés par les pouvoirs sacrifice majeur et sacrifice de groupe (voir plus loin).

Secrets de la pierre (Mag). Au niveau 3, le fléau des infidèles peut, au prix d'une action libre, connaître le sort affecté à toute *pierre dressée* (cf. chapitre 3) située dans un rayon de 30 mètres autour de lui, ainsi que le sacrifice nécessaire pour l'activer.

Détection de la loyauté (Mag). Au niveau 4, le fléau des infidèles peut apprécier la sincérité d'un de ses suivants. Si cet individu a grossièrement violé le code de conduite que le personnage a établi, ou a agi de manière opposée à ses buts et ses orientations dans les dernières 24 heures, il est démasqué (aucun jet de sauvegarde, mais la résistance à la magie s'applique). Le fléau des infidèles bénéficie alors d'un bonus de circonstances de +5 à ses jets de Diplomatie s'il sacrifie ce dernier. L'utilisation de *détection de la loyauté* ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Sacrifice majeur (Sur). Ce pouvoir obtenu au niveau 5 est similaire à celui de sacrifice, à ceci près qu'il augmente le niveau de lanceur de sorts du fléau des infidèles de +4 pendant 1 heure, et qu'il nécessite le sacrifice d'une créature intelligente de 5 DV ou plus. Cet effet ne se cumule pas avec les bonus conférés par les pouvoirs sacrifice et sacrifice de groupe (voir plus loin).



Homme d'osier (Mag). Au niveau 6, le fléau des infidèles apprend à créer un totem sacrificiel piégé. Ce pouvoir reproduit les mêmes effets que le sort *mur d'épines*, à quelques exceptions près. Les ronces prennent une forme humanoïde couvrant environ 3 m., et haute de 3 mètres par niveau de fléau des infidèles. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone quand l'*homme d'osier* apparaît ont droit à un jet de Réflexes (DD 10 + niveau de fléau des infidèles + modificateur de Sagesse), pour éviter d'être pris dans son corps, à peu près à mi-hauteur. Les pouvoirs de *bûcher funéraire* et de *feu de joie* sont considérés comme des feux magiques pour ce qui est d'enflammer l'*homme d'osier*. Ils infligent cependant des dégâts normaux aux individus pris à l'intérieur, à chaque round, jusqu'à ce que le totem sacrificiel soit détruit par le feu (cf. description du sort *mur d'épines* dans le *Manuel des Joueurs*) ou qu'ils réussissent à en sortir. On ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par jour.

Feu de joie (Mag). Ce pouvoir obtenu au niveau 7 fonctionne comme *bûcher funéraire*, à ceci près qu'il affecte une zone de 3 m.

Champs d'aversion (Mag). Au niveau 8, le fléau des infidèles peut, une fois par jour, protéger son foyer avec un *champ d'aversion*. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *aversion*, à ceci près que la cible du sort est le foyer défini par le personnage, et que la durée du sort est de 24 heures.

Énergumène de groupe (Mag). Au niveau 9, ce pouvoir similaire à *énergumène* permet au fléau des infidèles d'affecter jusqu'à 10 suivants à la fois.

Sacrifice de groupe (Sur). Ce pouvoir obtenu au niveau 10 est similaire à celui de sacrifice, à ceci près qu'il augmente le niveau de lanceur de sorts du fléau des infidèles de +2 par humanoïde sacrifié (maximum +10) dans les 10 rounds. Cet effet ne se cumule pas avec les bonus conférés par les pouvoirs sacrifice et sacrifice majeur (voir plus haut).

GÉOMANCIEN

Le prêtre atteint un niveau de pouvoir supérieur. Le magicien ne fait confiance qu'aux tomes les plus anciens. Le druide se tourne vers la nature pour ses sorts. Pour le géomancien cependant, toutes les magies ne sont qu'une seule et même chose.

La géomancie est l'art de canaliser l'énergie magique de nombreuses sources au travers de la terre. Un géomancien fait des recherches comme un magicien, prie comme un prêtre ou chante comme un barde, mais il lance des sorts comme seul sait le faire un géomancien. Chez lui (au sommet d'une montagne, au fond d'une forêt, voire dans l'océan), il tisse de puissants liens avec la terre même. Les sorts qu'il lance par leur intermédiaire sont des reflets de sa force de volonté. Au fil de sa progression, les efforts visant à rassembler la magie via la terre le forcent à payer un tribut physique, ce qui explique qu'il ressemble toujours plus à la terre et à ses créatures.

Seuls les personnages disposant de plus d'une classe de lanceur de sorts peuvent devenir géomancien. Les combinaisons les plus populaires sont le druide/ensorceleur et le druide/magicien. Les prêtres possédant des pouvoirs de magie profane peuvent également adopter cette classe de prestige, et ceux qui ont accès aux domaines de la Faune et de la Flore sont les plus enclins à le faire. Un barde ou un rôdeur qui se tourne vers une seconde classe davantage orientée vers la magie peut aussi choisir de devenir géomancien.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir géomancien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissances (mystères) : degré de maîtrise de 6.

Connaissances (nature) : degré de maîtrise de 6.

Sorts : faculté de lancer les sorts de magie divine et de magie profane de 2^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences de géomancien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag), Scrutation (Int), Sens de l'orientation (Sag) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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



Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le géomancien n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. À chaque niveau, le géomancien gagne des sorts, comme s'il avait gagné un niveau dans une des classes de lanceur de sorts auxquelles il appartenait avant d'adopter cette classe de prestige. Il ne gagne cependant pas les autres avantages que cette classe lui aurait apportés (options supplémentaires de *forme animale*, métamagie, dons de création d'objets magiques, etc.). Comme le personnage possède plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir géomancien, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de géomancien lui permet de progresser, tant en nombre de sorts quotidiens qu'en sorts connus.

TABLE 5-10 : GÉOMANCIEN

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Changement 1, versatilité magique 0	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+3	+3	Changement 1, lignes telluriques +1, versatilité magique 1	+1 niveau dans la classe existante
3	+2	+1	+3	+3	Changement 2, versatilité magique 2	+1 niveau dans la classe existante
4	+3	+1	+4	+4	Changement 2, versatilité magique 3	+1 niveau dans la classe existante
5	+3	+1	+4	+4	Changement 3, versatilité magique 4	+1 niveau dans la classe existante
6	+4	+2	+5	+5	Changement 3, lignes telluriques +2, versatilité magique 5	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+2	+5	+5	Changement 4, versatilité magique 6	+1 niveau dans la classe existante
8	+6	+2	+6	+6	Changement 4, versatilité magique 7	+1 niveau dans la classe existante
9	+6	+3	+6	+6	Changement 5, versatilité magique 8	+1 niveau dans la classe existante
10	+7	+3	+7	+7	Changement 5, lignes telluriques +3, versatilité magique 9	+1 niveau dans la classe existante

Versatilité magique. Au niveau 1, le géomancien apprend à mêler magie divine et magie profane. Il acquiert et prépare néanmoins ses sorts conformément à chacune de ses classes. Cependant, quand il les lance, il peut mêler les paramètres d'incantation de l'ensemble de ses sorts afin de tirer le meilleur parti de ceux dont le niveau est inférieur ou égal à sa valeur de versatilité magique. Ainsi, au titre de géomancien de niveau 4, le personnage peut lancer ses sorts d'ensorceleur ou de magicien de 3^e niveau sans risque d'échec en raison de son armure. L'interdiction des armures métallique du druide s'applique cependant toujours aux druides/géomanciens, car cette restriction vient plus d'un serment rituel que d'une limitation pratique.

Le géomancien peut utiliser son bonus de Sagesse pour fixer le DD des jets de sauvegarde de ses sorts de magie profane, ou son bonus de Charisme ou d'Intelligence (celui qu'il utiliserait normalement dans le cadre de ses sorts de magie profane) pour déterminer le DD des jets de sauvegarde de ses sorts de magie divine. Quand un sort requiert une composante matérielle profane ou un focaliseur divin, le personnage emploie indifféremment l'un des deux. Un prêtre/géomancien qui possède également des niveaux de magicien, d'ensorceleur ou de barde peut spontanément convertir tout sort divin ou profane du niveau approprié qu'il a mémorisé (mais pas un sort de domaine) en sort de soins ou de blessures de niveau inférieur ou égal. Il doit néanmoins être capable de lancer ces sorts en tant que prêtre.

Changement. Lentement, le géomancien devient de plus en plus proche de la nature. À chaque niveau de cette classe, choisissez un changement de stade approprié (cf. *Changement*, ci-dessous).

Lignes telluriques. Au niveau 2, le personnage apprend à créer des liens magiques avec un type de milieu naturel précis qu'il a sélectionné parmi la liste suivante : aquatique, collines, désert, forêt, marécages, montagnes ou plaines. Dans ce milieu naturel, le niveau effectif de lanceur de sorts du géomancien augmente de +1. Au niveau 6, puis au niveau 10, il choisit un nouveau milieu naturel dans lequel il bénéficie du bonus (+1), sans quoi il augmente son efficacité de +1 dans le précédent milieu naturel.

Changement

Il s'agit là d'une évolution graduelle vers une autre forme naturelle. Ceux qui vivent ce phénomène acquièrent des caractéristiques animales et végétales au fil du temps. Il est également possible de considérer le changement comme une variante de règle pour les druides de haut niveau qui passent toute leur existence loin de la civilisation. Dans ce cas, à la discrétion du MD bien entendu, ce phénomène pourra les affecter une fois tous les dix ans.

Le changement est divisé en différents stades. Il faut en choisir un au stade 1 la première fois que le personnage vit le phénomène. Le deuxième changement relève également du stade 1. On ne passe au stade suivant que lorsque l'on a acquis deux changements du précédent. Par exemple, un changement du stade 4 ne peut être choisi qu'après avoir sélectionné deux changements du stade 1, deux du stade 2 et deux du stade 3. Il est cependant possible d'opter pour un changement d'un stade inférieur à son maximum quand on le souhaite. Par exemple, si votre personnage affiche deux changements de stade 1, vous avez la possibilité, si vous le souhaitez, d'en choisir un troisième au lieu d'en sélectionner un de stade 2.

Les changements de stade 1 n'ont aucun effet sur le jeu. Chacun des changements des niveaux suivants font bénéficier le géomancien de pouvoirs extraordinaires permanente. Le bonus de Force s'applique aux attaques naturelles, sauf dans le cas du poison et de l'acide.

Stade 1

1. Des taches de léopard apparaissent sur le corps du personnage.
2. Le personnage développe une queue de chat.
3. Le personnage a des plumes (mais pas d'ailes).
4. Les sourcils du personnage deviennent verts et broussailleux.
5. Les cheveux du personnage constituent un enchevêtrement de vigne.
6. Le corps du personnage se couvre de poils fins et soyeux.
7. La peau du personnage devient verte et se couvre d'écaillés.
8. Les fleurs fanent quand le personnage les touche.
9. La voix du personnage ressemble à celles d'un chien, mais elle demeure intelligible.
10. Des zébrures apparaissent sur le corps du personnage.

Stade 2

1. Une petite bosse de chameau apparaît dans le dos du personnage. Celui-ci peut se passer d'eau pendant 5 jours.
2. Le personnage a une fourrure blanche, semblable à celle d'un ours polaire. Vous bénéficiez d'un bonus de +8 aux jets de Discrétion dans les environnements neigeux.
3. La plante des pieds du personnage devient aussi collante que celle d'un lézard. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'Escalade.
4. Le personnage est aussi rapide qu'un élan. Sa vitesse de déplacement augmente de 1,50 m sur la terre ferme.
5. Le personnage est aussi attirant qu'une dryade. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Diplomatie.
6. Le personnage est aussi gracieux qu'un chat. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'Équilibre.
7. Des feuilles capables de faire la photosynthèse poussent sur le corps du personnage. Dès lors, il peut remplacer sa nourriture par 1 heure de lumière du soleil par jour. Cependant, il a toujours besoin de la même quantité d'eau qu'avant.
8. Le sang du personnage coule aussi lentement que de la sève. La vitesse des dégâts progressifs, comme ceux infligés par *décomposition* (cf. chapitre 6), est réduite de moitié.
9. Les yeux du personnage deviennent aussi perçants que ceux d'un rat. Il gagne la vision nocturne.
10. La peau du personnage s'adapte comme celle d'une pieuvre. Il peut changer de couleur pour se fondre dans son environnement, ce qui le fait bénéficier d'un bonus de +4 aux jets de Discrétion.

Stade 3

1. Des andouillers sortent du front du personnage. Il bénéficie d'une attaque de corne qui inflige 1d6 points de dégâts.
2. Des épines poussent sur le corps du personnage. Ses attaques à mains nues infligent des dégâts perforants, et les créatures qui le frappent à l'aide d'armes naturelles subissent 1d3 points de dégâts par attaque réussie.
3. Le personnage peut user de constriction comme un serpent. Il inflige 1d3 points de dégâts s'il arrive à maintenir sa prise sur une créature de sa taille ou plus petite.
4. Le personnage est capable de tisser une toile comme une araignée. Celle-ci peut lui servir à capturer des proies, comme cela est décrit dans le *Manuel des Monstres*, mais elles ne peuvent lui servir d'attaque.
5. Le personnage dispose de branchies. Il peut respirer dans l'air comme dans l'eau.
6. Les yeux du personnage sont aussi perçants que ceux d'un aigle. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Détection en plein jour.

7. Les yeux du personnage sont aussi perçants que ceux d'une chouette. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Détection au crépuscule et dans l'obscurité.
8. Des serres de faucon poussent au bout des doigts du personnage. Il gagne le don Botte secrète [griffes] et peut porter deux attaques de griffes par round, chacune infligeant 1d3 points de dégâts.
9. La bouche du personnage s'allonge comme celle d'un crocodile. Il gagne une attaque de morsure qui inflige 1d6 points de dégâts.
10. Des griffes de lion poussent aux pieds du personnage. Il peut effectuer deux attaques de pattes arrières, chacune infligeant 1d4 points de dégâts s'il parvient à assurer sa prise.

Stade 4

1. Le personnage dispose d'un dard acide semblable à celui d'une fourmi géante. Il peut piquer et infliger 1d4 points de dégâts perforants et 1d4 points de dégâts d'acide.
2. Le personnage a la capacité d'effectuer l'attaque de croc-en-jambe du loup. S'il parvient à toucher son adversaire avec une attaque naturelle, il peut tenter de le faire tomber au prix d'une action libre. Reportez-vous au loup du *Manuel des Monstres*.
3. Le personnage peut être pris de rage comme un glouton. S'il subit des dégâts, il peut donc être pris d'une rage de berserker comme un barbare de niveau 1 (cf. *Barbare* dans le *Manuel des Joueurs*), ou bénéficier d'un niveau supplémentaire dans une classe proposant la particularité de rage de berserker, mais seulement en ce qui concerne la détermination des avantages de la rage.
4. Le personnage a la férocité du sanglier. Il continue de se battre sans malus, même s'il est hors de combat ou mourant.
5. Le personnage peut user d'étreinte comme un ours. Il gagne donc le pouvoir du même nom, tel que celui-ci est décrit dans l'introduction du *Manuel des Monstres*.
6. Le personnage peut bondir comme un léopard. S'il arrivez à sauter sur un adversaire durant le premier round de combat, il peut effectuer une attaque à outrance, et ce même s'il a déjà réalisé une action de mouvement.
7. Les mains du personnage sont aussi puissantes que celles d'un gorille. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Force visant à briser les objets.
8. Les mâchoires du personnage sont aussi puissantes que celles d'une belette. Il peut s'accrocher à un adversaire s'il parvient à le mordre et inflige 1d3 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il lâche prise. Il ne bénéficie plus cependant de son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il est ainsi cramponné.
9. Le personnage projeter un nuage d'encre comme un calmar. Dans l'eau, il émet un nuage d'encre noire de 3 mètres de côté, une fois par minute, au prix d'une action libre. Celui-ci fournit un camouflage total et ceux qui sont pris à l'intérieur subissent les effets de l'obscurité totale.
10. Le nez du personnage est aussi fin que celui d'un limier. Il gagne le don Odorat (cf. chapitre 2).

Stade 5

1. Une corne de licorne pousse sur le front du personnage. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison et d'une attaque de corne qui inflige 1d8 points de dégâts.
2. Le personnage a des ailes de plumes ou de chauve-souris dans le dos. Il bénéficie d'une vitesse de déplacement en vol égale à 18 mètres.
3. Le personnage peut se rouler en boule comme un hérisson. Quand il est dans cette position, il bénéficie d'un bonus d'armure

naturelle de +4 à la CA, mais il ne doit alors ni bouger ni attaquer. Rouler en boule ou reprendre une position normale comptent comme des actions simples.

4. Le personnage est aussi gracieux qu'un pixie. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
5. Comme le ver de terre, le personnage sent les vibrations du sol. Il a conscience de tout ce qui est en contact avec le sol dans les 9 mètres.
6. Les canines du personnage exsudent du poison. S'il parvient à mordre un adversaire, celui-ci doit effectuer un jet de Vigueur contre le poison (DD égal à 10 + moitié du niveau du personnage + son modificateur de Constitution). Les dégâts initiaux s'élèvent à 1d12 points de dégâts temporaires de Dextérité ; les dégâts secondaires sont de 1d4 points de dégâts temporaires de Dextérité.
7. Les sens du personnage sont aussi aiguisés que ceux d'une chauve-souris. Il acquiert le don Vision aveugle (cf. chapitre 2).
8. Les pieds du personnage s'élargissent comme ceux d'un éléphant. Il gagne le pouvoir de piétinement, tel qu'il est décrit dans le *Manuel des Monstres*, qui inflige 2d4 points de dégâts contondants. Le DD du jet de Réflexes est égal à 10 + moitié du niveau du personnage + son modificateur de Force.
9. Le personnage se déplace comme un guépard. Une fois par heure, il peut décréter une action de charge afin de se déplacer à 10 fois sa vitesse normale.
10. La peau du personnage se transforme en écorce d'arbre. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA).

INVESTIGATEUR

Quand les voleurs et les assassins frappent dans la nuit, les citoyens se demandent toujours si quelqu'un pourra remonter la piste des malfaiteurs et résoudre le crime. Lorsqu'un investigateur est sur l'affaire, ils peuvent dormir sur leurs deux oreilles.

L'investigateur se spécialise dans la résolution des mystères. En utilisant tout un arsenal de compétences et de pouvoirs spécialisés dans la découverte d'indices, il évalue et écarte les possibilités jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une : la vérité. La règle de la preuve à laquelle il souscrit (cf. encadré) l'empêche d'utiliser ses dons pour arriver à la vérité en employant des moyens déloyaux. En outre, elle exige qu'il se concentre sur les faits tangibles. Bien sûr, une fois le mystère résolu, il reste fort à parier que le coupable refusera d'être déféré devant la justice. Il est donc aussi important que l'investigateur connaisse des techniques de combat.

Les combattants et les guerriers constituent le gros des forces de police d'une ville, mais les investigateurs ont souvent fait leurs armes en tant que rôdeurs ou roubards. La vaste majorité des rôdeurs qui choisissent cette classe de prestige sont des rôdeurs urbains (cf. chapitre 1). Les magiciens, les ensorceleurs, les prêtres et les bardes font de très bons investigateurs, même s'ils pensent que la règle de la preuve limite leur capacité à découvrir la vérité. Les elfes trouvent ce style de vie particulièrement gratifiant, car il met en avant l'esprit et démontre très franchement la supériorité de l'intellect. Les gnomes et les halfelins affichent le talent inquisiteur nécessaire à cette carrière, et ils constituent souvent une police locale efficace, dans un monde où leur taille les aurait autrement desservis.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir investigateur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne pas être mauvais.

Connaissances (au choix) : degré de maîtrise de 4.

Fouille : degré de maîtrise de 8.

Renseignements : degré de maîtrise de 4.

Dons : Pistage.

Spécial : L'investigateur doit honorer la règle de la preuve (cf. encadré). S'il renonce à ce code, il perd toutes les particularités de cette classe de prestige jusqu'à ce qu'il reprenne son entraînement pendant six mois avec les autorités locales.

Compétences de classe

Les compétences de l'investigateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Dex), Connaissances (au choix) (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha), Saut (For) et Sens de l'orientation (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'investigateur.

Armes et armures. L'investigateur est formé au maniement des armes courantes et au port des armures légères.

Entraînement du guet. Au niveau 1, l'investigateur bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de Détection, Fouille, Perception Auditive et Psychologie.

Expertise du combat. Au niveau 2, l'investigateur gagne le don Expertise du combat, quelle que soit sa valeur d'Intelligence.

Spécialité obsessionnelle. Toujours au niveau 2, l'investigateur est en quête perpétuelle d'informations sur un sujet donné, au point que cela tourne à l'obsession. Choisissez une compétence de Connaissances liée à sa spécialité. Le personnage bénéficie dès lors



d'un bonus égal à son niveau d'investigateur aux jets de Connaissances liés à cette spécialité.

Profil (Ext). Encore au niveau 2, l'investigateur peut dresser le portrait d'un individu accusé d'un crime. S'il s'acquitte d'un jet de Renseignements (DD 15) alors qu'il parle avec le témoin d'un crime, il dessine une image mentale assez grossière du malfaiteur, même si ce témoin ne l'a pas vu. S'il le souhaite, il peut essayer de coucher cette image sur le papier en utilisant la compétence Artisanat (peinture). Une description verbale ou visuelle confère un bonus d'intuition de +2 aux jets de Renseignements suivants, par exemple lorsque le personnage a à faire aux témoins du crime ou à des personnes liées au coupable.

Interrogatoire coopératif. Au niveau 3, quand il réussit un jet de Bluff contre un individu, l'investigateur confère automatiquement à autrui un bonus de circonstances de +4 à un jet

TABLE 5-11 : INVESTIGATEUR

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+2	Entraînement du guet
2	+1	+3	+0	+3	Expertise du combat, spécialité obsessionnelle, profil
3	+2	+3	+1	+3	Interrogatoire coopératif, désarmement supérieur
4	+3	+4	+1	+4	Augure déductif 1 fois/jour, synergie de compétences
5	+3	+4	+1	+4	Pas de malus de dégâts temporaires, détection des passages secrets
6	+4	+5	+2	+5	Localisation d'objet
7	+5	+5	+2	+5	Augure déductif 2 fois/jour, science des dégâts temporaires
8	+6	+6	+2	+6	Médecine légale
9	+6	+6	+3	+6	Détection du mensonge, localisation de créature
10	+7	+7	+3	+7	Augure déductif 3 fois/jour, connaissance instantanée

d'intimidation contre ce même individu pendant 1 round. Quand l'investigateur réussit un jet d'intimidation, il peut octroyer un bonus de circonstances similaire de +4 au jet de Bluff à quelqu'un d'autre. (Deux investigateurs peuvent se soutenir de cette manière pendant de nombreux rounds.)

Désarmement supérieur. Toujours au niveau 3, on considère que l'investigateur est armé quand il tente un désarmement. En outre, il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque destinés à désarmer son adversaire.

Augure déductif (Mag). L'investigateur peut demander un indice au sujet d'un mystère, d'une énigme ou d'un piège. Au prix d'une action simple, le joueur fait une supposition qui peut se révéler vraie ou fautive, du type : " Le demi-orque l'a fait ", ou " Si je tire le levier rouge, la porte s'ouvre ". Le MD lance 1d100 sans en dévoiler le résultat (chances de succès égales à 70 % + 1 % par niveau d'investigateur). En cas de réussite, il dit au joueur si sa supposition est fondée ou erronée, mais il ne précise pas en quoi la réponse est correcte. En cas d'échec, il ne livre aucune information. Le MD est toujours libre de décider que l'investigateur n'a pas assez d'informations pour formuler sa supposition, mais dans ce cas, la tentative ne compte pas dans le nombre auquel il a droit quotidiennement. L'investigateur peut tenter d'utiliser ce pouvoir 1 fois par jour au niveau 4, plus une fois par tranche de 3 niveaux dans cette classe.

Synergie de compétences (Ext). Au niveau 4, le personnage choisit l'une des combinaisons de compétences suivantes : Bluff/Renseignements, Bluff/Diplomatie, Déguisement/Renseignements, Détection/Crochetage, Détection/Désamorçage/sabotage, Détection/Fouille, Diplomatie/Renseignements, Discrétion/Déplacement silencieux, Escalade/Déplacement silencieux, Perception auditive/Détection, Perception auditive/Lecture sur les lèvres, Psychologie/Détection ou Renseignements/Psychologie. S'il possède au moins 5 degrés de maîtrise dans chacune des compétences de la combinaison, il bénéficie d'un bonus de synergie de +2 aux jets impliquant les deux.

Pas de malus de dégâts temporaires (Ext). Au niveau 5, l'investigateur peut infliger des dégâts temporaires à l'aide d'une arme qui inflige des dégâts normaux sans subir le malus de -4 aux jets d'attaque.

Détection des passages secrets (Ext). À partir du niveau 5, l'investigateur qui passe à moins de 1,50 m d'une porte secrète ou dissimulée a le droit de tenter un jet de Fouille automatique pour la remarquer, comme s'il l'avait cherchée activement. Les elfes bénéficient en outre d'un bonus d'intuition de +2.

Localisation d'objet (Mag). Au niveau 6, le personnage peut produire un effet de *localisation d'objet* lancé comme par un ensorceleur de même niveau.

Science des dégâts temporaires (Ext). Au niveau 7, l'investigateur ajoute son bonus d'Intelligence aux dégâts temporaires qu'il inflige, mais uniquement quand il réalise une attaque n'infligeant que des dégâts temporaires.

Médecine légale (Sur). S'il réussit un jet de Détection (DD 20), un investigateur de niveau 8 ou plus peut saisir les causes du décès de n'importe quel cadavre qu'il examine. Si on lui en laisse le temps, il peut « faire 20 » sur son dé. En cas de succès, il sait ce qui a causé la mort, la taille et la force approximative de l'auteur et toute autre information clé que le MD souhaite livrer.

Détection du mensonge (Mag). Au niveau 9, l'investigateur peut produire un effet de *détection du mensonge* lancé comme par un ensorceleur de même niveau. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Localisation de créature (Mag). Au niveau 9, l'investigateur peut produire un effet de *localisation de créature* lancé comme par un ensorceleur de même niveau, et ce 1 fois par jour.

Connaissance instantanée (Sur). Une fois par jour, un investigateur de niveau 10 peut faire un jet d'Intelligence (DD 20). Il peut ne pas « faire » 10 ou 20 sur son jet. En cas de réussite, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +10 à un jet de Connaissances au choix. S'il ne possède pas le moindre degré de maîtrise dans ladite compétence, il peut tout de même effectuer un jet inné.

LIMIER

Un roi bandit attaque les caravanes. Un ogre pille les fermes au nord. Un ensorceleur a enlevé le fils du maire et le retient prisonnier quelque part dans les marais. Et malgré leurs efforts, les soldats du roi ne s'en sortent pas. Les citoyens terrifiés n'ont plus qu'une solution, et elle n'est pas donnée : ils en appellent au limier.

Celui-ci traque les malfaiteurs et les amène devant la justice. Les limiers de bas niveau s'en remettent à leurs sens affûtés et à leur entraînement lorsqu'ils pistent leurs proies. Au fur et à mesure qu'ils gagnent en expérience, leur détermination leur procure des pouvoirs surnaturels, qui les rendent pratiquement impossibles à arrêter.

La plupart des limiers travaillent pour de l'argent (beaucoup de préférence), mais certains acceptent de remplir des missions au nom de la justice, de la vengeance, ou du plaisir. Quand l'un d'entre eux accepte un contrat, il n'abandonnera pas tant que l'affaire ne sera pas réglée, ce qui intervient quand la cible est appréhendée, ou quand cette dernière ou le limier meurt.

Bien que certains limiers laissent des cartes de visite, ou même des marques au fer rouge sur leurs cibles, la plupart ne les tuent pas s'ils en ont la possibilité. Ils préfèrent à la place les neutraliser et les ramener. Pour les personnages d'alignement bon, cette pratique satisfait une croyance profonde en la justice. Pour ceux d'alignement neutre ou mauvais, cela assure un flot de revenus constant, quand ils doivent rattraper les mêmes cibles, encore et encore, lorsque ces dernières s'évadent de prison.

Les barbares et les rôdeurs font les meilleurs limiers, mais les bardes, druides, guerriers et roublards peuvent aussi exceller dans ce rôle. Occasionnellement, un paladin endosse ce manteau, mais jamais pour de l'argent. La plupart des membres de cette classe sont humains, bien que des elfes et des demi-elfes s'accrochent parfois de ce style de vie. Certains des meilleurs limiers sont des humanoïdes comme les gnolls, les hobgobelins et les gobelours.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir limier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Déplacement silencieux : degré de maîtrise de 4.

Renseignements : degré de maîtrise de 4.

Sens de la Nature : degré de maîtrise de 4.

Dons : Course, Pistage.

Compétences de classe

Les compétences du limier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Contrefaçon (Dex), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

TABLE 5-12 : LIMIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Cible, détermination, pas de malus de dégâts temporaires
2	+2	+3	+0	+0	Mort ou vif, pistage accéléré, sur le qui-vive
3	+3	+3	+1	+1	Garder le rythme, infatigable
4	+4	+4	+1	+1	Rapide comme le vent, science des dégâts temporaires
5	+5	+4	+1	+1	Fracasement, pistage sans traces
6	+6	+5	+2	+2	Localisation de créature, résistance à la scrutation
7	+7	+5	+2	+2	Détection de l'invisibilité, fracture
8	+8	+6	+2	+2	Résistance aux dégâts temporaires
9	+9	+6	+3	+3	Résistance aux barrières magiques
10	+10	+7	+3	+3	Orientation

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

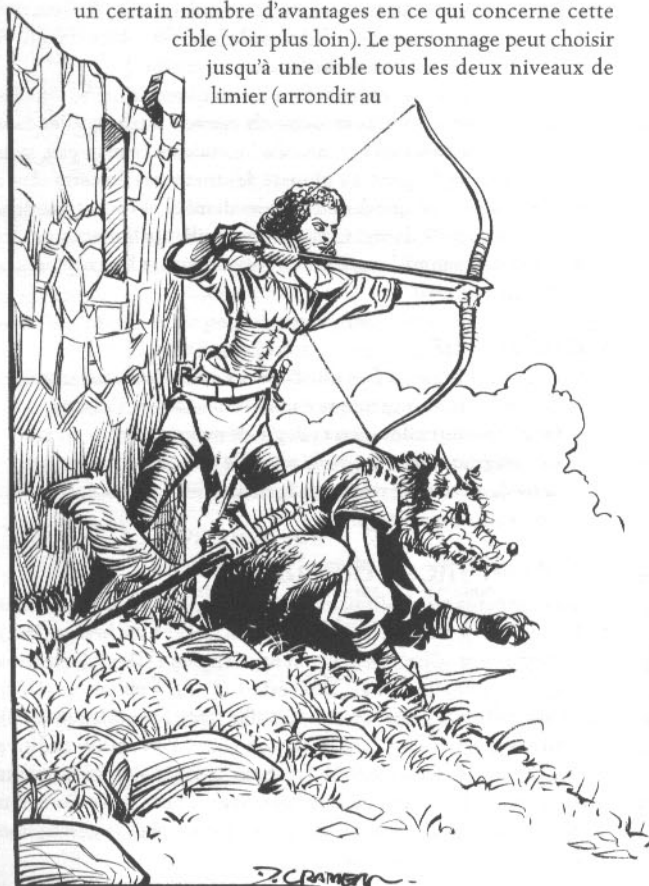
Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de limier :

Armes et armures. Le limier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères.

Détermination (Ext). Au niveau 1, le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition égal à son niveau de limier, à ses jets de Détection, Renseignements et Sens de la nature effectués pour localiser sa cible (voir ci-dessous).

Cible (Ext). Au niveau 1, le limier peut désigner un humanoïde comme "cible". Pour ce faire, il doit se concentrer sur un ennemi à portée de vue, ou bien sur le portrait ou la description de quelqu'un qui n'est pas encore son ennemi, pendant 10 minutes. Toute interruption l'oblige à reprendre sa concentration depuis le début. Une fois qu'il a terminé, le limier acquiert un certain nombre d'avantages en ce qui concerne cette cible (voir plus loin). Le personnage peut choisir jusqu'à une cible tous les deux niveaux de limier (arrondir au



supérieur), à condition que ces cibles se trouvent les unes à côté des autres pendant qu'il se concentre (aucune ne peut être séparée d'une autre par plus de 9 mètres). Par exemple, un limier de niveau 6 pourrait choisir comme cible un groupe de trois gobelours, mais pas un gobelours à un bout du royaume et un troll à un autre. Si le personnage choisit une nouvelle cible avant d'avoir appréhendé la précédente, cette dernière perd son statut de cible, et le limier perd un nombre de PX égal à ceux qu'il aurait gagnés pour avoir ramené la créature. Le limier peut utiliser ce pouvoir une fois par semaine.

Pas de malus de dégâts temporaires (Ext). Au niveau 1, le limier peut infliger des dégâts temporaires avec une arme de corps à corps, sans pour autant subir le malus de -4 au jet d'attaque.

Mort ou vif (Ext). Au niveau 2, le limier apprend à infliger des dégâts temporaires au bon moment, et à éviter ainsi de tuer sa cible. Immédiatement après avoir donné un coup qui devrait normalement faire passer sa cible en points de vie négatifs, le limier peut convertir les dégâts normaux infligés par cette attaque en dégâts temporaires, avant qu'ils ne fassent effet. Le personnage ne peut pas utiliser ce pouvoir quand il est en rage de berserker, ni pendant le round qui suit la fin de cette frénésie.

Pistage accéléré. Au niveau 2, le limier ne subit plus le malus de -5 à ses jets de Sens de la nature quand il traque une cible à vitesse normale.

Sur le qui-vive (Ext). Au niveau 2, le limier peut, au prix d'une action libre, désigner une action (simple, complexe ou de mouvement) qu'une cible prise au dépourvu pourrait effectuer. Si cette dernière accomplit effectivement cette action dans les 10 minutes, le personnage a droit à une attaque d'opportunité contre elle, avec une arme de corps à corps ou à distance qu'il a en main à ce moment. Cette attaque compte dans le total d'attaques d'opportunité auxquelles le personnage a droit pendant le round.

Garder le rythme (Ext). Au niveau 3, le personnage lancé sur la piste d'une cible peut augmenter sa vitesse de déplacement de +1,50 mètre par niveau de limier. Néanmoins, ce pouvoir ne lui permet pas de dépasser la vitesse de déplacement de sa cible.

Infatigable (Ext). Au niveau 3, le limier lancé sur la piste d'une cible bénéficie du pouvoir réduction des dégâts 5/- contre les dégâts temporaires encaissés au cours d'une marche forcée.

Science des dégâts temporaires (Ext). Au niveau 4, le limier ajoute son modificateur d'Intelligence à tous les jets de dégâts infligeant uniquement des dégâts temporaires.

Rapide comme le vent (Sur). Au niveau 4, le limier ignore la pénalité d'armure à ses jets de Déplacement silencieux et Discrétion. De plus, il ne subit plus le malus de -5 à ces mêmes jets lorsqu'il se déplace à une vitesse qui se situe entre la moitié et la totalité de sa vitesse de déplacement.

Pistage sans traces (Sur). Au niveau 5, le limier peut pister une créature qui bénéficie du sort *passage sans traces* ou d'un effet

similaire. Il subit néanmoins un malus de circonstances de -10 à ses jets de Sens de la nature.

Fracassement (Sur). Au niveau 5, le limier peut détruire un objet qui se trouve entre lui et sa cible, si cette dernière se trouve dans les 30 mètres. Ce pouvoir est en tout point identique à un sort de *fracassement* lancé par un ensorceleur du niveau du limier.

Résistance à la scrutation (Ext). Au niveau 6, le personnage bénéficie d'une résistance à la magie de 10 + niveau de limier contre les sorts de divination. Ce pouvoir est cumulable avec toute autre forme de résistance à la magie possédée par le limier, qui inclut des sorts de divination.

Localisation de créature (Mag). Au niveau 6, le personnage peut, une fois par jour, produire un effet identique à celui d'un sort de *localisation de créature* lancé par un ensorceleur du niveau du limier.

Fracture (Sur). Au niveau 7, le limier peut utiliser son pouvoir de fracassement pour détruire des portions équivalentes en poids d'objets plus grands, comme des murs ou des portes, quelle que soit la construction.

Détection de l'invisibilité (Sur). Ce pouvoir obtenu au niveau 7 est en tout point identique au sort *détection de l'invisibilité*, à ceci près qu'il est actif en permanence et qu'il ne révèle que les cibles du limier.

Résistance aux dégâts temporaires. Au niveau 8, le limier acquiert le pouvoir réduction des dégâts 20/+3 contre les dégâts temporaires.

Résistance aux barrières magiques (Ext). Au niveau 9, le personnage bénéficie d'une résistance à la magie de 15 + niveau de limier contre les barrières magiques (*mur de force*, *enchevêtrement*, *mur prismatique*, et les sorts du même type).

Orientation (Mag). Au niveau 10, le personnage peut, trois fois par jour, produire un effet identique à un sort d'*orientation* lancé par un druide du niveau du limier.

Organisation : les limiers

“ Les yeux... J'ai vu ses yeux avant qu'il ne bondisse. C'était tout. Il n'avait pas de corps avant d'être sur moi. S'il avait voulu me tuer, j'aurais été aussi impuissant qu'un bébé. ”

– Tordek, à propos de sa rencontre avec un limier

L'organisation connue sous le nom des limiers se consacre à retrouver les gens et à les amener devant la justice (ou au destin qui les attend, quel qu'il soit). Certains limiers traquent uniquement les criminels, d'autres travaillent exclusivement pour ceux qui peuvent s'offrir leurs services. Les chefs de l'organisation n'ont que faire de telles considérations, leur seule préoccupation est d'entretenir sa réputation.

Le recrutement des limiers se fait uniquement par invitation. Les candidats potentiels sont choisis par les chefs de l'organisation dans la liste des traqueurs repérés par des membres au cours de leurs pérégrinations. Le candidat est suivi discrètement par un limier pendant un certain laps de temps. S'il démontre la ferveur et les talents nécessaires pour devenir limier, on lui offre une chance de faire ses preuves. S'il repère le limier qui le suit, il est pratiquement sûr de rejoindre l'organisation.

Pour devenir limier, le candidat potentiel doit réussir à traquer un membre de l'organisation considérablement plus expérimenté que lui. Ce dernier lui complique la tâche en multipliant les fausses pistes, en racontant des histoires inventées de toutes pièces aux gens du cru, et même en engageant des bandits pour lui tendre une embuscade. Toute aide reçue par le candidat du limier qu'il traque met un terme à l'épreuve d'admission. La seule façon pour le candidat de rejoindre l'organisation consiste à trouver sa cible.

Les limiers peuvent accepter n'importe quel contrat. Certaines missions leur sont confiées par des clients qui les engagent sans même passer par l'organisation, d'autres proviennent des informations transmises par d'autres limiers. La compétition est féroce au sein de l'organisation. On se réjouit à l'idée de réussir là où un autre limier a échoué, et on ne manque aucune occasion de raconter ses exploits pour pousser ses confrères à faire mieux. Les limiers unissent parfois leurs forces, mais la plupart du temps ils travaillent seuls ou avec des indépendants. Ceci explique certainement pourquoi la rumeur se répand aussi vite quand plusieurs limiers s'associent pour traquer un ennemi particulièrement insaisissable.

Malgré cette rivalité, quand une cible est trop dangereuse pour risquer qu'elle passe à travers les mailles du filet, le limier peut proposer une “ prime franche ” à ses confrères. Cela signifie que quiconque appréhende sa cible rafle la mise. Le fait de proposer des primes franches n'a jamais aucune incidence sur la réputation des membres de l'organisation.

Les limiers n'apprécient pas de reverser tout ou partie de leurs bénéfices à qui que ce soit, l'organisation ne réclame aucune contribution financière à ses membres. L'organisation ne possède également aucun édifice ou forteresse, car aucun limier ne souhaite se restreindre à une seule et même base d'opérations.

Comme la plupart des cibles des limiers sont humaines, les rôdeurs qui ont rejoint l'organisation et choisi cette race comme ennemi juré bénéficient d'un avantage certain. Il n'y a donc rien de surprenant à ce qu'autant de limiers soient des non-humains. Les différences d'alignement entrent rarement en ligne de compte dans la constitution d'équipes de limiers. On prétend même qu'il est courant pour un elfe bon et un gnoll mauvais de travailler ensemble, car à eux deux, ils peuvent s'adapter à n'importe quel type de société. Le gouffre qui existe entre leurs alignements respectifs n'est tout simplement pas aussi large que le pont de leurs objectifs communs.

MAÎTRE D'ARMES EXOTIQUES

Un guerrier ne se résume pas à ses épées et à ses haches, comme pourra vous le confirmer le premier maître d'armes exotiques venu. Spécialiste des armes les plus insolites de son monde, il a assimilé toutes les subtilités du maniement des shuriken, du siangham, du fléau double et de l'arbalète de poing. Entre ses mains, ces armes deviennent de véritables instruments de destruction.

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.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir maître d'armes exotiques, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dons : Maniement des armes exotiques (trois armes au choix).

Spécial : faculté d'entrer en rage de berserker.

Compétences de classe

Les compétences du maître d'armes exotiques (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int) et Profession (Sag).

TABLE 5-13 : MAÎTRE D'ARMES EXOTIQUES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Maniement partiel d'armes exotiques (+2)
2	+2	+0	+3	+0	Maniement partiel d'armes exotiques (+4)
3	+3	+1	+3	+1	Armes de jet improvisées, maîtrise des armes exotiques
4	+4	+1	+4	+1	Arme de prédilection exotique, armes de corps à corps improvisées
5	+5	+1	+4	+1	Science des armes improvisées, Spécialisation exotique

Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître d'armes exotiques :

Armes et armures. Le maître d'armes exotiques n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est habitué au port de l'armure.

Maniement partiel d'armes exotiques. Au niveau 1, le personnage subit un malus de -2 à ses jets d'attaque (et non de -4) quand il utilise une arme exotique au maniement de laquelle il n'est pas formé. Ce malus passe à -1 au niveau 2.

Maîtrise des armes exotiques. Au niveau 3, le personnage est formé au maniement de tous les types d'armes exotiques.

Armes de jet improvisées. Au niveau 3, le maître d'armes exotiques peut utiliser des outils d'artisan pour élaborer une arme de jet à partir de n'importe quel objet (rocher, branche, arme de corps à corps, etc.) qu'il peut soulever. Ce processus prend au moins une heure, voire plus si les conditions sont vraiment difficiles. Les caractéristiques de l'arme improvisée sont les suivantes : facteur de portée 3 m, dégâts 1d6/x2. À part

le personnage, automatiquement formé au maniement de cette arme de jet improvisée, tous ceux qui l'utilisent subissent le malus de -4 au jet d'attaque à moins d'acquérir le don Maniement des armes exotiques. La plupart des objets infligent des dégâts contondants, les objets affilés font des dégâts perforants.

Arme de prédilection exotique. Au niveau 4, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme exotique. Ce bonus ne se cumule pas avec celui procuré par le don Arme de prédilection.

Armes de corps à corps improvisées. Au niveau 4, le maître d'armes exotiques peut utiliser des outils d'artisan pour élaborer une arme de corps à corps à partir de n'importe quel objet (rocher, branche, arme de jet, etc.) qu'il peut soulever. Ce processus prend au moins une heure, voire plus si les conditions sont vraiment difficiles. Les caractéristiques de l'arme improvisée sont les suivantes : dégâts 1d6/x2. À part le personnage qui sait automatiquement manier cette arme de corps à corps improvisée, tous ceux qui l'utilisent subissent le malus de -4 au jet d'attaque à moins d'acquérir le don Maniement des armes exotiques. La plupart des objets infligent des dégâts contondants, les objets affilés font des dégâts perforants. Les objets longs, comme les échelles, ont une allonge conforme à leur longueur ; ceux avec de nombreuses protubérances,



comme les chaises, permettent au maître d'armes exotiques de bénéficier d'un bonus de +2 à ses jets de désarmement.

Spécialisation exotique. Au niveau 5, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de dégâts lorsqu'il utilise une arme exotique. Dans le cas d'une arme à distance, le bonus aux dégâts ne s'applique que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Ce bonus ne se cumule pas avec celui procuré par le don Spécialisation martiale.

Science des armes improvisées. Au niveau 5, le maître d'armes exotiques peut élaborer une arme de jet ou de corps à corps qui inflige 2d6 points de dégâts. Pour le reste, cette aptitude est en tout point identique aux aptitudes armes de jet improvisées et armes de corps à corps improvisées (voir plus haut).

MAÎTRE DES VASES

S'écoulant des fissures et crevasses de donjons, voici une substance monochromatique et corrompue dont les aventuriers ne souhaitent pas croiser le chemin. C'est quand ils contournent la moisissure jaune que le limon vert s'égoutte du plafond. Bien souvent, de telles abominations jaillissent naturellement, mais quelquefois, elles sont placées là à dessein, par le maître des vases.

Cette classe n'est pas faite pour les individus stables. En effet, elle implique des relations avec des créatures qui ne s'apparentent à rien de connu. Contrairement aux "âmes sœurs" du seigneur des animaux, les compagnons du maître des vases n'ont rien à dire. Personne n'a à ce jour développé un sort de *communication avec les vases*. Ou si quelqu'un l'a fait, les vases n'ont rien répondu. Étant donné que les membres de cette classe de prestige respirent tout sauf la confiance, la grande majorité d'entre eux ont peu d'amis intelligents et encore moins d'invités. Ils ont donc tendance à marmonner et à beaucoup parler tout seuls.

Les personnages issus de toutes les classes de lanceurs de sorts peuvent devenir des maîtres des vases, mais ceux-ci comptent dans leurs rangs principalement des druides, des magiciens et – bizarrement – des bardes. Les assassins, déjà maîtres des poisons, trouvent les avantages de cette classe de prestige hautement compatibles avec leur profession. Par contre, les prêtres ont tout intérêt à penser à ce que leurs ouailles pourraient dire avant d'emprunter cette voie. Les disciples d'un prêtre de Vecna trouveront ce dernier futé de devenir un maître des vases, tandis que ceux d'un prêtre de Pélor se chercheront assurément un nouveau chef spirituel. D'un point de vue racial, les demi-orques et les gnomes sont davantage faits pour cette classe que les elfes et les demi-elfes, dont beaucoup se considèrent trop raffinés pour ce genre de vile classe

de prestige. Les drows constituent bien entendu des exceptions, car ils en sont les créateurs. Le premier des maîtres des vases était certainement un elfe noir, mais la façon dont cette magie sortit des entrailles de la terre demeure un mystère, qu'il vaudrait de toute façon mieux ne pas élucider.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître des vases, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alchimie : degré de maîtrise de 4.

Natation : degré de maîtrise de 4.

Dons : Vigueur surhumaine.

Sorts : faculté de lancer les sorts de magie divine ou profane de 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du maître des vases (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Connaissance des sorts (Int), Déguisement (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le maître des vases n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. Au niveau 2, et tous les niveaux pairs de maître des vases par la suite, le personnage gagne des sorts, comme s'il avait gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts à laquelle il appartenait avant d'adopter cette classe de prestige. Il ne gagne cependant pas les autres avantages que cette classe lui aurait apportés (options supplémentaires de *forme animale*, métamagie, dons de création d'objets magiques, etc.). S'il avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir maître des vases, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de maître des vases lui permet de progresser, tant en nombre de sorts quotidiens qu'en sorts connus.

Contact de vase mineur (Sur). Au niveau 1, les mains du maître des vases sécrètent un type précis de vase. Choisissez l'un d'entre eux dans la table ci-dessous. Au prix d'une



TABLE 5-14 : MAÎTRE DES VASES

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+0	+0	+2	+0	Contact de vase mineur 1	
2	+1	+0	+3	+0	Malus de -1 en Charisme, <i>globe de vase 1/jour</i> , visage glissant	+1 niveau dans la classe existante
3	+2	+1	+3	+1	Contact de vase mineur 2	
4	+3	+1	+4	+1	Malus de -2 en Charisme, <i>globe de vase 2/jour</i> , malléabilité	+1 niveau dans la classe existante
5	+3	+1	+4	+1	Contact de vase majeur 1	
6	+4	+2	+5	+2	Malus de -3 en Charisme, <i>globe de vase 3/jour</i> , anatomie indiscernable	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+2	+5	+2	Contact de vase majeur 2	
8	+6	+2	+6	+2	Malus de -4 en Charisme, <i>globe de vase 4/jour</i> , vague de limon	+1 niveau dans la classe existante
9	+6	+3	+6	+3	Contact de vase majeur 3	
10	+7	+3	+7	+3	Malus de -5 en Charisme, <i>globe de vase 5/jour</i> , fusion avec la vase	+1 niveau dans la classe existante

action d'attaque à outrance, le personnage peut réaliser une attaque de contact au corps à corps dont les effets sont décrits dans la table qui suit. Le maître des vases peut utiliser ce pouvoir aussi souvent qu'il le désire. Au niveau 3, il peut choisir un type de contact de vase mineur supplémentaire.

En outre, le maître des vases est immunisé contre les effets de ce type particulier de vase, même s'ils prennent la forme d'un contact de vase mineur réalisé par un autre membre de cette classe. Ainsi, un personnage doté du contact de vase mineur d'une moisissure brune est immunisé contre les effets de toutes les moisissures brunes. Ce pouvoir ne confère aucune résistance spéciale face aux effets similaires à ceux du type de vase sélectionné. Le personnage pris en exemple ci-dessus sera toujours sujet aux dégâts temporaires du froid en provenance d'autres sources, comme un climat très rigoureux.

Options de contact de vase mineur

Type	Dégâts/effets
Champignons phosphorescents	Les zones touchées émettent une douce lueur violette semblable à un sort de <i>lumière</i> , jusqu'à ce que la substance soit essuyée
Gelée ocre	1d4 points de dégâts étourdissants et 1d6 + niveau du maître des vases points de dégâts temporaires d'acide infligés à la chair seulement
Moisissure brune	1d6 + niveau du maître des vases points de dégâts temporaires de froid infligés à la chair
Vase grise	1d6 + niveau du maître des vases points de dégâts temporaires d'acide infligés à la chair, au métal ou au bois

Globe de vase (Mag). Le maître des vases peut lancer un globe constitué de la même matière que le contact de vase gagné précédemment, le facteur de portée étant de 3 mètres. On considère qu'il s'agit d'un projectile à impact. Il peut lancer un globe de vase par round. (Un personnage attaque avec un projectile à impact comme s'il effectuait une attaque de contact à distance. Les coups au but infligent des dégâts directs, comme le montre la table ci-dessus. Toutes les créatures situées dans un rayon de 1,50 m encaissent 1 point de dégâts d'aspersion. Pour plus de détails, reportez-vous à *Projectiles à impact* dans le chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Ce pouvoir est utilisable une fois par jour au niveau 2, puis une fois de plus tous les niveaux pairs.

Visage glissant (Sur). Au niveau 2, le personnage apprend à modeler les traits de son visage et bénéficie ainsi d'un bonus d'aptitude égal à son niveau de maître des vases aux jets de *Déguisement*.

Malléabilité (Sur). Au niveau 4, le maître des vases peut compresser son corps de telle façon qu'il arrive à rentrer dans une fissure de quelques centimètres de large seulement. Par contre, il ne peut s'agrandir dans un espace qui offre une résistance, comme une armure occupée par exemple.

Contact de vase majeur (Sur). Aux niveaux 5, 7 et 9, le personnage choisit un type de contact de vase majeur dans la table ci-dessous, ou dans celle des contacts mineurs. Ce pouvoir est identique au contact de vase mineur décrit ci-dessus.

Options de contact de vase majeur

Type	Dégâts/effets
Cube gélatineux	Jet de Vigueur (DD 15) ou paralysé pendant un nombre de rounds égal à 1d6 + niveau du maître des vases
Pouding noir	2d6 + niveau du maître des vases points de dégâts d'acide infligés à la chair, au métal et au bois
Limon vert	1d6 points de dégâts temporaires en Constitution et 1d6 + niveau du maître des vases points de dégâts d'acide infligés au métal ou au bois
Moisissure jaune	2d4 points de dégâts temporaires de Constitution à la chair (Vigueur, DD 15, ...)

Anatomie indiscernable (Sur). Au niveau 6, il devient difficile de discerner l'anatomie du maître des vases. Traitez tous les coups critiques et les attaques sournoises comme s'il portait une armure investie de la propriété spéciale de *défense légère*.

Vague de limon (Mag). Au niveau 8, le maître des vases peut utiliser ce pouvoir (cf. chapitre 6) une fois par jour, comme si le sort avait été lancé par un druide de niveau 13.

Fusion avec la vase. Au niveau 10, le maître des vases est aussi gluant que les créatures qu'il apprécie tant. Son type change pour celui de vase en ce qui concerne les objets magiques et effets qui peuvent l'affecter. Il gagne le don *Vision aveugle* (version basée sur l'ouïe, cf. chapitre 2) et est immunisé contre les attaques de flanc, le poison, la paralysie, le sommeil, l'étourdissement et tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantômes, mirages et moral). De plus, il est immunisé contre la *métamorphose provoquée*, mais il conserve tous les pouvoirs de métamorphose dont il disposait auparavant.

MAUVAIS ŒIL

"Ne croisez pas le regard du chaman qui a le mauvais œil". Tel est l'avertissement des citadins qui ont croisé le chemin d'un personnage issu de cette classe de prestige. Malheureusement, l'intrépide aventurier moyen entend rarement ce genre de conseil à temps. Le mauvais œil profite de cette ignorance et surprend ses victimes par la puissance de son regard. Nombre d'entre eux infligent des malédictions qui pourchassent leur proie comme la peste. Les plus puissants peuvent susciter la peur, provoquer un sommeil magique ou asservir leurs cibles tels des esclaves, le tout d'un simple regard.

Le mauvais œil n'existe pas parmi les peuplades civilisées. On ne le trouve que dans les tribus de gobelins, d'ogres et d'orques. Avant d'emprunter la voie du mauvais œil, ces individus étaient des adeptes servant de sorcier guérisseur à leur tribu. Ils assument aussi souvent le rôle de chef, car après tout, qui oserait les contredire ?

Le mauvais œil moyen est un crétin maléfique dénué de tout code moral. La vaste majorité d'entre eux haïssent les humains, les elfes, les nains et les autres races civilisées. Un mauvais œil neutre n'en est pas moins dangereux, en particulier quand le bien-être de sa tribu est menacé

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir mauvais œil, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race/type : humanoïde monstrueux, géant, gobelinoïde ou humanoïde primitif, comme orque ou gnoll.

Alignement : ne pas être bon.

Connaissances (mystères) : degré de maîtrise de 10.

Connaissance des sorts : degré de maîtrise de 8.

Sens de la nature : degré de maîtrise de 10.

Sorts : faculté de lancer éclair en qualité de sort de magie divine.

Compétences de classe

Les compétences du mauvais œil (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Connaissance des sorts (Int), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Scrutation (Int, compétence réservée) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le mauvais œil n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. À chaque niveau de mauvais œil, le personnage gagne des sorts, comme s'il avait gagné un niveau dans la classe de lanceur de sorts à laquelle il appartenait avant d'adopter cette classe de prestige. Il ne gagne cependant pas les autres avantages que cette classe lui aurait apportés (options supplémentaires de forme animale, métamagie, dons de création d'objets magiques, etc.). S'il avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir mauvais œil, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de mauvais œil lui permet de progresser, tant en nombre de sorts quotidiens qu'en sorts connus.

Imprécation (Mag). Au niveau 1, le mauvais œil bénéficie d'une attaque de regard. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1 et deux fois par jour au niveau 2. Il gagne ensuite une utilisation supplémentaire par tranche de deux niveaux de mauvais œil.



TABLE 5-15 : MAUVAIS ŒIL

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+0	+2	Imprécation 1 fois/jour	+1 niveau dans la classe existante
2	+2	+0	+0	+3	Sort supplémentaire, imprécation 2 fois/jour	+1 niveau dans la classe existante
3	+3	+1	+1	+3	Imprécation : maladie	+1 niveau dans la classe existante
4	+4	+1	+1	+4	Sort supplémentaire, imprécation 3 fois/jour	+1 niveau dans la classe existante
5	+5	+1	+1	+4	Imprécation : terreur	+1 niveau dans la classe existante
6	+6	+2	+2	+5	Sort supplémentaire, imprécation 4 fois/jour	+1 niveau dans la classe existante
7	+7	+2	+2	+5	Imprécation : sommeil	+1 niveau dans la classe existante
8	+8	+2	+2	+6	Sort supplémentaire, imprécation 5 fois/jour	+1 niveau dans la classe existante
9	+9	+3	+3	+6	Imprécation : charme	+1 niveau dans la classe existante
10	+10	+3	+3	+7	Sort supplémentaire, imprécation 6 fois/jour	+1 niveau dans la classe existante

Ce pouvoir est activé au prix d'une action simple et dure un nombre de rounds égal au niveau du mauvais œil. À chaque round, son attaque de regard fonctionne automatiquement contre une créature située dans un rayon de 9 mètres et le regardant (l'attaquant ou interagissant avec lui). Toute cible qui détourne les yeux a 50 % de chances d'éviter son regard, mais il bénéficie alors d'un camouflage de 50 % (20 % de chances de le rater). Une cible peut également choisir de fermer les yeux ou de se retourner, ce qui la protège de l'imprécation, mais le mauvais œil bénéficie dans ce cas d'un camouflage total au regard de celle-ci (50 % de chances de le rater).

Une cible affectée doit réussir un jet de Volonté (DD égal à 10 + niveau de mauvais œil + modificateur de Sagesse), sous peine de subir un malus d'altération de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence. Ces effets sont permanents jusqu'à ce que l'un des sorts suivants soit lancé sur la victime : annulation d'enchancement, délivrance des malédictions, miracle, souhait ou souhait limité. Il s'agit d'un effet d'Enchantement qui ne saurait être dissipé.

Une imprécation n'affecte pas les morts-vivants et ne s'étend au-delà du plan où se trouve le mauvais œil. Celui-ci est sujet aux effets de son propre regard en cas de reflet, mais il peut tenter un jet de sauvegarde pour s'en protéger.

Sort supplémentaires. Au niveau 2, le mauvais œil ajoute un nouveau sort de son choix à sa liste de sorts. Celui-ci doit provenir de la liste destinée aux ensorceleurs et aux magiciens, et être d'un niveau que le personnage est capable de lancer. Il prépare donc ce nouveau sort au niveau où il apparaît sur la liste des magiciens et ensorceleurs. Enfin, il gagne un nouveau sort supplémentaire pour chaque tranche de deux niveaux de mauvais œil.

Imprécation : maladie (Mag). Au niveau 3, le mauvais œil peut utiliser son attaque de regard pour infliger une maladie débilitante. Ce pouvoir fonctionne comme celui d'imprécation (cf. ci-dessus), sauf que la cible doit réussir un jet de Vigueur au lieu d'un jet de Volonté pour y résister. L'effet précis est décrit ci-dessous. Cette maladie compte dans le nombre total d'imprécations qu'un mauvais œil peut lancer quotidiennement.

La victime est complètement dominée par la douleur et la fièvre. Ainsi, elle se déplace à la moitié de sa vitesse normale, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de circonstances de -2 aux jets d'attaque. Ces effets sont permanents jusqu'à ce qu'un des sorts suivants soit lancé sur la victime : annulation d'enchancement, délivrance des malédictions, miracle, souhait ou souhait limité. Il s'agit d'un effet de Nécromancie qui ne peut être dissipé.

Imprécation : terreur (Mag). Au niveau 5, le mauvais œil peut utiliser son attaque de regard pour engendrer la peur. Ce pouvoir fonctionne comme celui d'imprécation (cf. ci-dessus), mais la cible est sous l'influence d'un sort de terreur. Il s'agit d'un effet mental, d'Enchantement et de coercition, qui compte dans la

limite d'utilisations quotidiennes du pouvoir d'imprécation du mauvais œil.

Imprécation : sommeil (Mag). Au niveau 7, le mauvais œil peut utiliser son attaque de regard pour générer un effet de sommeil. Ce pouvoir fonctionne comme l'imprécation (cf. ci-dessus). L'effet dure 10 minutes par niveau de mauvais œil et la cible est frappée par un sort de sommeil. Il s'agit d'un effet mental, d'Enchantement et de coercition, qui compte dans la limite d'utilisations quotidiennes du pouvoir d'imprécation du mauvais œil.

Imprécation : charme (Mag). Au niveau 9, le mauvais œil peut utiliser son attaque de regard pour générer un effet de charme-monstre. Ce pouvoir fonctionne comme l'imprécation (cf. ci-dessus). L'effet dure 1 jour par niveau de mauvais œil et la cible est frappée par sort de charme-monstre. Si le mauvais œil croise son propre regard, il tombe est affecté par un sort d'immobilisation de monstre. Il s'agit d'un effet mental, d'Enchantement et de charme, qui compte dans la limite d'utilisations quotidiennes du pouvoir d'imprécation du mauvais œil.

ŒIL DE GRUUMSH

La plupart des gens pensent avoir vu le pire de ce que les orques peuvent produire, lorsqu'un barbare orque en rage de berserker franchit le sommet d'une colline. Du moins, jusqu'à ce qu'ils aient vu un barbare orque borgne en rage de berserker franchir le sommet d'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 tous leur œil droit pour que leur vision réduite compense celle 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 serveurs de leur dieu tutélaire. Pour devenir un œil de Gruumsh, le candidat doit tout d'abord savoir manier la double hache d'orque et ne s'encombrer d'aucun code moral qui puisse entrer en conflit avec la volonté de Gruumsh. Il doit ensuite accomplir un rituel douloureux et sanglant au cours duquel il doit s'arracher l'œil droit. S'il émet le moindre son 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 orques laissent pourtant entendre que des barbares d'autres races auraient choisi cette voie. Bien sûr, ce pourrait fort bien être des légendes, colportées 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 (avec l'accord du MD, un personnage d'une autre race qui a grandi dans une tribu orque peut également adopter cette classe de prestige).

Alignement : chaotique mauvais, chaotique neutre ou neutre mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +6.

Dons : Arme de prédilection (hache double d'orque), Maniement des armes exotiques (hache double d'orque).

Spécial : le personnage doit être un adorateur de Gruumsh et 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 avec son œil droit.

Compétences de classe

Les compétences de l'œil de Gruumsh (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'œil de Gruumsh :

Armes et armures. L'œil de Gruumsh est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Combat en aveugle. Au niveau 1, l'œil de Gruumsh gagne le don Combat en aveugle.

Suivre aveuglement les ordres. Au niveau 1, le personnage peut, au prix d'une action simple, conférer un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté des orques et demi-orques situés dans un rayon de 9 mètres autour de lui, qui ne sont pas d'alignement bon, et dont le nombre de DV est inférieur à son niveau d'œil de Gruumsh. Ceux qui s'opposent ouvertement aux ordres de l'œil de Gruumsh perdent immédiatement ce bonus. Les effets de cette aptitude durent 1 heure par niveau d'œil de Gruumsh.

Rage de berserker. Au niveau 1, le personnage acquiert la faculté d'entrer en rage de berserker comme un barbare de niveau équivalent à la totalité de ses niveaux de barbare et d'œil de Gruumsh. Un barbare 14/œil de Gruumsh 2 peut ainsi entrer en rage de berserker cinq fois par jour.

Frapper aveuglement (Ext). Au niveau 2, l'œil de Gruumsh bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 en Force quand il est en rage de berserker, mais, dans le même temps, chacune de ses actions d'attaque provoque une attaque d'opportunité.

Scarification rituelle.

Par de fréquentes défigurations, l'œil de Gruumsh acquiert au niveau 3 un bonus d'armure naturelle de +1. Ce bonus augmente de +1 aux niveaux 6 et 9.

Crachat aveuglant (Ext).

L'œil de Gruumsh peut projeter un crachat aveuglant sur un adversaire situé dans les 6 mètres. Pour cracher son acide gastrique dans les yeux de sa cible, il doit effectuer une attaque de contact à distance avec un malus de -4 au jet d'attaque. Si la victime rate son jet de Réflexes (DD 10 + niveau d'œil de Gruumsh + modificateur de Constitution), elle est aveuglée jusqu'à ce qu'elle puisse se rincer les yeux. Cette attaque n'a aucun effet sur les créatures dépourvues d'yeux ou qui ne dépendent pas de leur vue. Ce pouvoir peut



TABLE 5-16 : ŒIL DE GRUUMSH

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Combat en aveugle, rage de berserker, suivre aveuglement les ordres
2	+2	+0	+3	+0	Frapper aveuglement
3	+3	+1	+3	+1	Scarification rituelle (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Crachat aveuglant (1/heure)
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 (2/heure)
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

être utilisé une fois par heure au niveau 4, et deux fois par heure au niveau 7.

Vision aveugle (Ext). Au niveau 5, l'œil de Gruumsh a une ouïe si fine qu'il acquiert le pouvoir vision aveugle dans un rayon d'1,50 mètre (cf. *Manuel des Monstres* page 10). La portée de ce pouvoir passe à 3 mètres au niveau 8.

Vision de Gruumsh. Au niveau 10, l'œil de Gruumsh voit le moment de sa propre mort à travers son œil manquant. Cette prémonition lui procure désormais un bonus de moral de +2 à tous ses jets de sauvegarde. L'exactitude de la vision importe peu, tant que le personnage y croit.

Organisation : les yeux de Gruumsh

"Le cycle du peuple de mon père est simple. Vous tuez, vous vous améliez en le faisant, et vous tuez encore. Brisez le cercle, et vous êtes mort."

— Krusk

Bien que les orques vénèrent les membres de cette organisation pour leur caractère visionnaire, l'œil de Gruumsh moyen n'est pas véritablement bien placé pour penser au nom de la tribu, même s'il en assume souvent la direction tôt dans sa carrière. Il s'appuie 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 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 si obsédés par la destruction des elfes qu'ils attaquent à vue n'importe quelle communauté elfique. Galvanisés par la rage de leur chef, les orques se jettent souvent aveuglément sur les hordes d'elfes.

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. Il arrive pourtant que plusieurs yeux de Gruumsh aient 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, c'est tout ce qu'il faut pour 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 en guerre, en fermant tous au même moment leur œil gauche. Ils s'aveuglent ainsi pour ignorer leurs différends. Leur armée se met alors en marche pour éradiquer quelques espèces.

RENONCIATEUR

La magie est mauvaise, tentatrice, perverse et corruptrice. Le renonciateur n'a que faire de ceux qui ne partagent pas son avis.

Il se rebelle contre la magie du monde dans lequel il évolue. Ce n'est pas tant qu'il n'y croit pas. Il sait pertinemment que la magie est réelle. Il a senti ce pouvoir on ne peut plus tangible brûler sa chair, ou lui ravir le contrôle de son esprit. Si certains ignorent les dangers de la magie et succombent aux appels des sirènes du pouvoir, le renonciateur, lui, sait. Pour lui, la sorcellerie n'est rien d'autre qu'une béquille qui dorlote et affaiblit ses utilisateurs. En ne dépendant que de ses seules ressources, le renonciateur devient plus fort, plus résistant, plus malin et plus vif que n'importe lequel de ses compagnons. À cette fin, il suit un chemin solitaire, se privant volontairement des bénéfices de la magie, et détruisant les objets magiques qu'il trouve.

Les renonciateurs peuvent adopter n'importe quelle philosophie, même s'ils ont tendance à pencher du côté du chaos plutôt que de la loi. Les renonciateurs d'alignement mauvais traquent et

tuent les plus puissants utilisateurs de magie qu'ils peuvent trouver, comme pour démontrer l'ultime faiblesse du magicien ou de l'ensorceleur. Les renonciateurs d'alignement bon se consacrent à expurger la magie mauvaise de leur monde, mais eux aussi cherchent à démontrer que la force ordinaire peut triompher sur les enchantements corrompus.

Si ces personnages font de leur mieux pour résister aux sorts qu'on leur lance, même ceux qui leur seraient bénéfiques, certains apprennent à tolérer la magie de leurs compagnons. Quelques-uns prétendent qu'ils montrent l'exemple, d'autres que c'est uniquement en s'alliant avec des scélérats de deuxième zone que l'on peut défaire des ennemis plus puissants. Qu'importe la justification. L'alliance entre le renonciateur et le lanceur de sorts, pour temporaire ou nécessaire qu'elle soit, est rarement une alliance paisible.

Il y a peu de personnages, mis à part les guerriers nains et les barbares humains et demi-orques, qui apprécient le style de vie du renonciateur. Les elfes, demi-elfes et gnomes sont entourés des bienfaits de la magie depuis leur naissance, et ils sont peu à même de choisir une telle voie. Les nains sont eux naturellement soupçonneux au sujet de la sorcellerie, et nombreux sont les paysans humains qui sont juste méfiants. Aucun lanceur de sorts ne devrait sérieusement envisager une telle carrière, car devenir renonciateur signifie l'abandon pur et simple de tous les avantages précédemment acquis. Même les paladins et les rôdeurs doivent réfléchir à deux fois avant d'abandonner leurs sorts et pouvoirs magiques. Il arrive que les guerriers et les roublards choisissent cette classe de prestige, mais la plupart des renonciateurs sont des barbares. Certains disent qu'il n'y a qu'un esprit primitif et étroit qui puisse jamais arriver à renoncer à la magie pour de bon.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir renonciateur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Dons : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Spécial : le personnage doit avoir subi une attaque magique qui l'a sérieusement blessé ou qui a failli le tuer. Il doit également vendre ou abandonner tous ses objets magiques (dont les armes, armures magiques et potions), et renoncer à l'utilisation des sorts et pouvoirs magiques auxquels il avait précédemment accès.

Compétences de classe

Les compétences du renonciateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Dressage (Sag), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de renonciateur :

Armes et armures. Le renonciateur n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'au port de l'armure.

Bonus de caractéristique (Ext). À partir du niveau 1, le personnage bénéficie d'un bonus inné de +1 par niveau de renonciateur à une caractéristique de son choix.

Guérison accélérée (Ext). Le renonciateur récupère ses points de vie perdus à un rythme stupéfiant. Au niveau 1, il regagne 1 pv par round, jusqu'à un maximum de 10 pv par jour. Le nombre de pv récupérés par round augmente de +1 aux niveaux 5 et 9. Le nombre maximum de pv récupérés par jour augmente de +10 tous les niveaux impairs. Pour le reste, ce pouvoir est en tout point identique à la guérison accélérée (cf. *Manuel des Monstres* page 9).

Renonciation magique. En plus d'éviter de lancer des sorts et d'utiliser des pouvoirs ou des objets magiques, le renonciateur doit refuser tout avantage procuré par n'importe quelle autre forme de magie, comme la guérison magique. Il doit donc effectuer un jet de sauvegarde contre tous les sorts qui en autorise un. Pour la plupart des sorts bénéfiques, comme *déplacement* ou *neutralisation du poison*, un jet de sauvegarde réussi annule les effets du sort ; pour les sorts de *soins*, il diminue leur efficacité de moitié. Tout renonciateur qui utilise un objet magique ou lance un sort de façon involontaire (quand il est sous l'influence d'un sort de *charme-personne* ou de *domination*, par exemple), perd toutes les pouvoirs spéciaux de cette classe de prestige pendant une semaine.

Résistance à la magie (Ext). Au niveau 1, le personnage bénéficie d'une résistance à la magie de 10 + niveau de renonciateur. Ce pouvoir se cumule avec toute autre forme de résistance à la magie possédée par le renonciateur.

Réduction des dégâts (Ext). Au niveau 2, le personnage acquiert le pouvoir réduction des dégâts 3/+1. Ce pouvoir, qui augmente de +2/+1 tous les niveaux pairs, reste actif tant que le renonciateur détruit la valeur en objets magiques requise toutes les 24 heures (voir ci-dessous). Il ne se cumule avec aucune autre réduction des dégâts.

Destruction magique. Le renonciateur acquiert son pouvoir réduction des dégâts (voir ci-dessus) par la destruction d'objets magiques. S'il reste plus de 24 heures sans détruire l'équivalent de 100 po d'objets magiques par point de dégâts ignoré, il perd ce pouvoir jusqu'à ce qu'il le fasse. Cette valeur en po correspond au prix de vente des objets magiques.

Défense acharnée (Ext). Au niveau 3, le renonciateur acquiert un bonus d'armure naturelle égal à son modificateur de Constitution.

Armes naturelles (Ext). Au niveau 3, le renonciateur peut se battre comme s'il ne faisait qu'un avec son arme. Toute arme qu'il utilise fonctionne comme une arme naturelle en ce qui concerne la réduction des dégâts (cf. *Réduction des dégâts*, page 10 du *Manuel des Monstres*).

S'il bénéficie d'une réduction des dégâts 3/+1, ses armes sont donc considérées comme des armes +1 en ce qui concerne la réduction des dégâts de son adversaire.

Esprit fuyant (Ext). Au niveau 6, le renonciateur acquiert le pouvoir

d'échapper aux effets magiques cherchant à le contrôler. Chaque fois qu'il est pris pour cible par un enchantement et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard. S'il le rate également, il succombe à l'effet du sort.

Anciens renonciateurs

Les personnages peuvent se multiclasser normalement, tant qu'ils continuent à se conformer aux principes de cette classe. S'ils violent sciemment ces préceptes en employant des objets magiques ou en lançant des sorts, ils perdent tous les pouvoirs spéciaux de renonciateur et ne peuvent plus progresser dans cette classe de prestige. Pour retrouver ces pouvoirs et évoluer de nouveau dans cette classe de prestige, ils ne doivent pas employer la magie pendant un an et un jour.



TABLE 5-17 : RENONCIATEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Bonus de caractéristique +1, guérison accélérée 1 (10), renonciation magique, RM 11
2	+2	+0	+3	+3	Bonus de caractéristique +1, destruction magique, réduction des dégâts 3/+1, RM 12
3	+3	+1	+3	+3	Armes naturelles, bonus de caractéristique +1, défense acharnée, guérison accélérée 1 (20), RM 13
4	+4	+1	+4	+4	Bonus de caractéristique +1, réduction des dégâts 5/+2, RM 14
5	+5	+1	+4	+4	Bonus de caractéristique +1, guérison accélérée 2 (30), RM 15
6	+6	+2	+5	+5	Bonus de caractéristique +1, esprit fuyant, réduction des dégâts 7/+1, RM 16
7	+7	+2	+5	+5	Bonus de caractéristique +1, guérison accélérée 2 (40), RM 17
8	+8	+2	+6	+6	Bonus de caractéristique +1, réduction des dégâts 9/+4, RM 18
9	+9	+3	+6	+6	Bonus de caractéristique +1, guérison accélérée 3 (50), RM 19
10	+10	+3	+7	+7	Bonus de caractéristique +1, réduction des dégâts 11/+5, RM 20

ROI/REINE DE LA NATURE

Peu de personnes sont assez braves pour gravir les plus hautes montagnes et traverser les déserts les plus profonds. Mais là où la furie de la nature est à son comble, on trouve les rois et les reines de la nature, impassibles devant le défi qui les attend – du moins quand ils sont assez forts pour aller à leur rencontre.

Quand on choisit cette classe de prestige, il faut sélectionner l'un des huit types de milieux naturels suivants : cieux, collines, désert, forêt, marécages, mer, montagnes, plaines ou souterrains. Les autres types de milieux naturels ne sont pas assez rigoureux pour engendrer ce genre de talents de survie.

Tout personnage qui entretient un lien avec la nature et qui dispose d'un courage suffisant peut devenir un roi ou une reine de la nature. Les rôdeurs, les barbares et les druides ont tendance à être les plus à l'aise avec ce style de vie. Cependant, beaucoup d'aventuriers ont affronté des magiciens des neiges et des ensorceleurs des sables qui avaient renforcé leurs pouvoirs par l'adoption de cette classe de prestige.

Un personnage peut choisir celle-ci à plusieurs reprises, mais doit alors sélectionner un milieu naturel différent à chaque fois, et repartir du niveau 1. Les niveaux de différentes classes de roi et de reine de la nature ne se cumulent pas pour ce qui est de déterminer les caractéristiques de classe basées sur le niveau.

Dés de vie : d12.

Conditions

Pour devenir roi ou reine de la nature, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base de Vigueur : +4.

Discretion : degré de maîtrise de 4.



Sens de l'orientation : degré de maîtrise de 4.

Sens de la nature : degré de maîtrise de 8 compétence requise dépendante du terrain (voir plus loin) 4 rangs.

Compétence requise relative au milieu naturel : degré de maîtrise de 4 (cf. plus bas).

Dons : Endurance, Pistage.

Spécial : le personnage doit choisir un type de milieu naturel (voir plus bas) et y vivre (ou vivre non loin).

Compétences de classe

Les compétences du roi et de la reine de la nature (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Équitation (Sag), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Les rois et reines de la nature sont formés au maniement des armes courantes et au port des armures légères.

Bonus aux compétences de milieu naturel. Au niveau 1, un roi ou une reine de la nature bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets de Sens de la nature et de la compétence requise relative à son milieu naturel.

Endurance aux énergies destructives (Ext). Le roi ou la reine de la nature peut ignorer une partie des dégâts infligés par l'élément associé à son milieu naturel (cf. *Caractéristiques relatives au milieu naturel*, plus bas), comme s'il était sous l'influence permanente d'un effet d'endurance aux énergies destructives. Au niveau 2, le personnage ignore les 5 premiers points de dégâts de cet élément. (Les éléments du milieu naturel correspondent aux 5 types d'énergie : acide, électricité, feu, froid et son.) ce nombre augmente de +5 aux niveaux 5, 8 et 10.

Déplacement en milieu naturel (Ext). Au niveau 2, si le milieu naturel choisi est constitué de terre ferme, le roi ou la reine de la nature peut s'y déplacer comme s'il se trouvait en plaine. Un roi ou une reine des marécages nage à la moitié de sa vitesse de déplacement sur la terre ferme.

Attaque contre les créatures autochtones (Ext). Le roi ou la reine de la nature bénéficie d'un bonus d'aptitude aux jets d'attaque contre les créatures dont la ligne « milieu naturel/climat » comporte son milieu naturel de prédilection. (Dans le cas d'un roi ou d'une reine des cieux, cela inclut toutes les créatures qui volent naturellement et qui vivent en extérieur.) Une créature dont les caractéristiques mentionnent « terre ferme » n'est pas sujette à ce bonus, qui est de +1 au niveau 3, +1 tous les deux niveaux impairs.

Camouflage en milieu naturel (Ext). Au niveau 3, les rois et reines de la nature utilisent les matières premières de leur milieu naturel pour dissimuler leur présence aux yeux d'autrui. Cette action complexe leur confère un bonus de +10 aux jets de Discretion dans leur milieu naturel.

Don supplémentaire. Aux niveaux 4 et 8, le roi ou la reine de la nature choisit un don supplémentaire parmi la liste de ceux disponibles pour son milieu naturel (cf. ci-dessous). Ceux-ci viennent en plus des dons qu'un personnage normal obtient tous les trois niveaux. Le personnage doit toutefois satisfaire aux conditions d'obtention du don choisi.

TABLE 5-18 : ROI/REINE DE LA NATURE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+2	Bonus aux compétences de milieu naturel
2	+2	+0	+3	+3	Endurance aux énergies destructives 5, déplacement en milieu naturel
3	+3	+1	+3	+3	Attaque contre les créatures autochtones +1, camouflage en milieu naturel
4	+4	+1	+4	+4	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+4	Attaque contre les créatures autochtones +2, endurance aux énergies destructives 10
6	+6	+2	+5	+5	Détection de la faune ou de la flore
7	+7	+2	+5	+5	Adaptation, Attaque contre les créatures autochtones +3
8	+8	+2	+6	+6	Don supplémentaire, endurance aux énergies destructives 15
9	+9	+3	+6	+6	Attaque contre les créatures autochtones +4
10	+10	+3	+7	+7	Endurance aux énergies destructives 20, liberté de mouvement

Détection de la faune ou de la flore (Mag). Au niveau 6, le roi ou la reine de la nature peut utiliser *détection de la faune et de la flore* dans son milieu naturel, comme un druide de même niveau. Ce pouvoir fonctionne 3 fois par jour.

Adaptation (Sur). Au niveau 7, le personnage peut, jusqu'à 30 minutes par jour, agir comme s'il portait un *collier d'adaptation*.

Liberté de Mouvement (Sur). Au niveau 10, le personnage peut, jusqu'à 30 minutes par jour, agir comme s'il était affecté par un sort de *liberté de mouvement*. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par jour.

Caractéristiques relatives au milieu naturel

Chacune des neuf classes de prestige dérivant du roi/reine de la nature présente des caractéristiques différentes selon le milieu naturel choisi.

Roi/reine des cieux

Type de milieu naturel : airs.

Compétence requise : Équilibre.

Élément du milieu naturel : électricité.

Dons supplémentaires : Attaque en vol, Capture, Talent (Équilibre), Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Roi/reine des collines

Type de milieu naturel : collines.

Compétence requise : Escalade.

Élément du milieu naturel : Froid.

Dons supplémentaires : Course, Robustesse, Talent (Escalade), Tir de loin, Vigilance.

Roi/reine du désert

Type de milieu naturel : désert.

Compétence requise : Détection.

Élément du milieu naturel : Feu.

Dons supplémentaires : Combat monté, Course, Robustesse, Talent (Détection), Vigueur surhumaine.

Roi/reine de la forêt

Type de milieu naturel : forêt.

Compétence requise : Escalade.

Élément du milieu naturel : Feu.

Dons supplémentaires : Agilité du singe, Course, Talent (Escalade), Tir à bout portant, Vigilance.

Roi/reine des marécages

Type de milieu naturel : marécages.

Compétence requise : Natation.

Élément du milieu naturel : acide.

Dons supplémentaires : Combat en aveugle, Robustesse, Talent (Natation), Vigilance, Vigueur surhumaine.

Roi/reine de la mer

Type de milieu naturel : milieu aquatique.

Compétence requise : Natation.

Élément du milieu naturel : froid.

Dons supplémentaires : Combat en aveugle, Incantation silencieuse, Maniement des armes exotiques (filet), Talent (Natation), Vigilance.

Roi/reine des montagnes

Type de milieu naturel : montagnes.

Compétence requise : Escalade.

Élément du milieu naturel : froid.

Dons supplémentaires : Robustesse, Talent (Escalade), Saut, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Roi/reine des plaines

Type de milieu naturel : plaines.

Compétence requise : Déplacement silencieux.

Élément du milieu naturel : électricité.

Dons supplémentaires : Course, Talent (Déplacement silencieux), Tir à bout portant, Tir de loin, Vigilance.

Roi/reine des souterrains

Type de milieu naturel : souterrains.

Compétence requise : Évasion.

Élément du milieu naturel : son.

Dons supplémentaires : Combat en aveugle, Emprise sur les morts-vivants, Robustesse, Vigilance, Vigueur Surhumaine.

SACCAGEUR

Quand un druide se détourne de la terre, la terre se détourne de lui. Certains acceptent ce changement, d'autres cherchent à restaurer ce lien. Il en existe cependant, qui embrassent cette déconnexion avec la nature pour devenir des forces de destruction. Ces saccageurs laissent leur empreinte où qu'ils aillent.

Un saccageur tire ses talents de lancer de sorts de la vie qu'il arrache à la terre. La route qu'il emprunte à travers une étendue sauvage se traduit systématiquement par une zone déboisée.

La vaste majorité de ces pauvres hères sont des nomades solitaires, en permanence à la recherche de paysages verts à détruire. Certains sont sinistres, d'autres rient à la vue des ravages qu'ils provoquent. Presque tous sont cependant déments et dépourvus d'amis. Ce qui les fait basculer de l'autre côté, c'est de savoir que la nature a toujours le dernier mot. Pour obtenir leurs sorts, ils doivent trouver les plus vastes forêts de la région, même si ce

n'est que pour les détruire. Et donc, même s'ils se sont détournés de la nature, ils doivent constamment y retourner.

Il n'y a que les anciens druides humains qui semblent attirés par la voie du saccageur. Des légendes racontent qu'une poignée de druides elfes s'est aussi tournée vers la destruction au cours des précédents millénaires. C'est une perspective effrayante si l'on considère la surface qu'ils pourraient détruire durant leur longue vie.

Dés de vie : d8.



Conditions

Pour devenir saccageur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : tous sauf bons.

Spécial : le personnage doit être un ancien druide qui avait la faculté de lancer des sorts de 3^e niveau.

Compétences de classe

Les compétences du saccageur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (herboriste) (Sag), Scrutation (Int), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de saccageur :

Armes et armures. Le saccageur ne sait manier aucune arme, pas plus qu'il n'est habitué au port de l'armure.

Sorts par jour. À chaque fois qu'il gagne un niveau de saccageur, le personnage acquiert de nouveaux sorts par jour à lancer conformément à ce qui est indiqué dans la table 5-19. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages qu'un druide de son niveau obtiendrait. Il doit choisir ses sorts dans la liste de sorts du saccageur (voir plus loin). Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de saccageur + son niveau de druide.

Le saccageur a accès à ses sorts quotidiens par l'intermédiaire de son pouvoir de *déforestation* (voir plus loin). S'il reste plus de 24 heures sans détruire une zone boisée, il ne peut plus lancer de sorts jusqu'à ce qu'il reprenne le cours de ses dévastations.

Le focaliseur divin par défaut de tout sort lancé par le saccageur est un brin desséché de houx ou de gui. Toute composante matérielle d'un sort de saccageur doit être morte depuis au moins un jour avant d'être utilisée.

Déforestation (Mag). Au niveau 1, le personnage peut, une fois par jour et au prix d'une action complexe, tuer toute forme de vie végé-

TABLE 5-19 : SACCAGEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour						
						0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+0	+2	+2	Déforestation	2	1	0	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Mains brûlantes, sustentation	2	2	1	0	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Forme animale mort-vivante (1/jour)	3	2	2	0	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	Communication avec les animaux morts, forme animale mort-vivante (2/jour)	3	3	2	1	0	-	-
5	+3	+1	+4	+4	Contact contagieux (1/jour), forme animale mort-vivante (G)	4	3	3	2	0	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Animation d'animaux morts, forme animale mort-vivante (3/jour)	4	4	3	3	1	0	-
7	+5	+2	+5	+5	Contact contagieux (2/jour), forme animale mort-vivante (intangibile)	5	4	4	3	2	0	-
8	+6	+2	+6	+6	Délier, forme animale mort-vivante (4/jour)	5	5	4	4	2	1	0
9	+6	+3	+6	+6	Contact contagieux (3/jour), forme animale mort-vivante (TG)	6	5	5	4	3	2	1
10	+7	+3	+7	+7	Peste, forme animale mort-vivante (5/jour)	6	6	5	5	3	2	2

tales non intelligente dans un rayon de 15 mètres par niveau de saccageur autour de lui. Si une plante pouvant être affectée se trouve sous le contrôle d'un autre, comme le *chêne animé* d'un druide ou l'arbre d'une dryade, celui-ci peut faire un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de saccageur + modificateur de Sagesse) pour le garder en vie. Les plantes affectées par ce pouvoir cessent immédiatement toute forme de sustentation (photosynthèse, absorption de nutriments par les racines, etc.). Comme des fleurs coupées, elles paraissent vibrantes pendant quelques heures, puis en l'espace d'un jour, elles vivent au marron et dépérissent. À l'exception des plantes dont le contrôleur a réussi le jet de sauvegarde, plus rien ne peut plus pousser dans la zone touchée, jusqu'à ce qu'un sort de *sanctification* ait été lancé sur elle et qu'on y ait semé de nouvelles graines.

Le pouvoir *déforestation*, qui permet au saccageur de lancer ses sorts quotidiens, fonctionne sur tous les types de terrain à l'exception des déserts de sable, des étendues de glace, ou de tout autre environnement pauvre en végétation.

Mains brûlantes (Sur). Ce pouvoir obtenu au niveau 2 est en tout point identique au sort *mains brûlantes*, à ceci près que le saccageur peut l'utiliser à volonté. L'activation et la désactivation de ce pouvoir se font au prix d'une action de mouvement. Il inflige 1d4 points de dégâts de feu par round.

Sustentation (Ext). Au niveau 2, le saccageur n'a plus besoin ni de manger, ni de boire pour survivre.

Forme animale mort-vivante (Mag). Au niveau 3, le personnage acquiert une version alternative de *forme animale*, en tout point identique au pouvoir de druide, à ceci près que le saccageur peut uniquement adopter la forme d'animaux morts-vivants (en particulier de squelettes d'animaux). Un squelette d'animal a les caractéristiques d'un squelette de la catégorie de taille correspondante (cf. description du squelette dans le *Manuel des Monstres*).

Le saccageur peut se transformer une fois par jour au niveau 3, et une fois de plus par jour tous les niveaux pairs. De plus, il peut adopter la forme d'un squelette d'animal de taille G au niveau 5, d'un squelette d'animal intangible au niveau 7 (cf. *Intangibilité* dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*), et d'un squelette d'animal de taille TG au niveau 9.

Communication avec les animaux morts (Mag). Au niveau 4, le saccageur peut, une fois par jour, s'entretenir avec les animaux morts. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les morts*, lancé par un prêtre dont le niveau est égal à la somme des niveaux de druide et de saccageur du personnage. Il n'affecte cependant que des cadavres d'animaux.

Contact contagieux (Sur). Au niveau 5, le saccageur acquiert le pouvoir de reproduire, une fois par jour, les effets du sort *contact contagieux* (cf. chapitre 6). Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 9.

Animation d'animaux morts (Mag). Au niveau 6, le saccageur acquiert ce pouvoir, en tout point identique au sort *animation des morts*, à ceci près qu'il n'affecte que les cadavres d'animaux. Ce pouvoir, utilisable une fois par jour, ne requiert aucune composante matérielle.

Délier (Mag). Au niveau 8, le saccageur peut, une fois par jour, mettre temporairement un terme au lien entretenu par un maître avec un animal ou une créature magique (compagnon animal, familier, destrier, etc.). La créature ciblée doit se trouver dans les 12 mètres du saccageur et de son maître. Si ce dernier rate son jet de Volonté (DD 10 + niveau de saccageur + modificateur de Sagesse), le lien est suspendu temporairement comme si le serviteur était mort, bien que cela ne cause aucune perte de PX dans le cas d'un familier. Les créatures normalement hostiles attaquent leur maître, mais ne sont pas autrement affectées. Le lien est réta-

bli au bout de 5 rounds par niveau de saccageur, avec tous les bénéfices qui en découlent. De même, le maître peut récupérer son compagnon par les méthodes normales d'acquisition.

Peste (Sur). Au niveau 10, le saccageur peut répandre la maladie sur une large zone. Ce pouvoir est en tout point identique à celui de contact contagieux (voir plus haut), à ceci près qu'il ne réclame aucun jet d'attaque et cible toutes les créatures que le saccageur désigne dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Pour utiliser ce pouvoir, utilisable une fois par jour, le saccageur doit sacrifier une utilisation quotidienne du pouvoir contact contagieux.

Liste de sorts du saccageur

Le saccageur choisit ses sorts dans la liste suivante.

Niveau 0 – blessure superficielle, détection de la magie, détection du poison, graine d'ombre*, illumination, lecture de la magie, son imaginaire.

1^{er} niveau – anathème, blessure légère, décomposition*, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, imprécation, invisibilité pour les animaux, mains brûlantes, malédiction de l'eau, rayon affaiblissant.

2^e niveau – blessure modérée, contact glacial, distorsion du bois, flammes, métal brûlant, métal gelé, miasme*, mise à mort, piège à feu, résistance aux énergies destructives, sphère de feu, ténèbres.

3^e niveau – baiser du vampire, blessure grave, contagion, dissipation de la magie, empoisonnement, nuage nauséabond, profanation, protection contre les énergies destructives, rabougrissement des plantes, ténèbres profondes.

4^e niveau – animation des morts, baiser mortel*, blessure critique, colonne de feu, coquille antiplantes, flétrissure végétale*, langueur*, mur de feu, protection contre la mort, répulsif, rouille, sanctification maléfique, transmutation de la boue en pierre, transmutation de la pierre en boue.

5^e niveau – brume acide, cercle de mort, contact contagieux*, coquille antivie, création de mort-vivant, dissipation suprême, éloignement du bois, interdiction, protection contre toutes les énergies destructives*, tempête de feu.

6^e niveau – aversion, contrôle des morts-vivants, épidémie*, doigt de mort, flétrissure, invulnérabilité aux énergies destructives*, prémonition, tremblement de terre.

* Nouveaux sorts décrits dans le chapitre 6.

SEIGNEUR DES ANIMAUX

Pour le seigneur des animaux, une forme humanoïde n'est qu'un accident de naissance. Dans son esprit, il appartient à la meute sauvage des loups, au troupeau galopant des chevaux, ou au ballet aquatique des poissons. Sa forme à deux pattes quasiment dépourvue de poils pourrait l'empêcher de ne faire qu'un avec les siens, mais c'est justement le genre d'obstacles dont il se moque.

Chaque seigneur des animaux se lie avec un groupe d'animaux. Les seigneurs des chats, des chevaux, des gorilles, des loups, des oiseaux, des ondins, des ours et des serpents existent tous. Les animaux du groupe avec lequel il s'est lié l'acceptent comme un frère, et un chef. Ils lui offrent leur soutien, et il veille sur eux en retour.

La façon dont les seigneurs des animaux remplissent leur rôle varie d'un individu à l'autre. Certains sont de simples défenseurs de leurs frères de meute, ravis d'exister en tant que membre à part entière du cycle naturel de la proie et du prédateur. D'autres pensent que les créatures de la nature sont là pour protéger et améliorer ce monde, et utilisent leurs dons pour faire le bien. Mais il y en a qui guident leurs frères animaux sur la voie de l'égoïsme ou de la vengeance.



Parce qu'ils sont si près de la nature, les elfes et les demi-elfes sont les deux races les plus enclines à dépasser les limites de la forme humanoïde. Les halfelins et les gnomes deviennent rarement seigneur des animaux à cause de leurs forts liens communautaires, et les orques encore moins, du fait de leur avidité caractéristique. Même si les rôdeurs, les druides et les barbares sont les classes les plus susceptibles d'adopter cette classe de prestige, certains lanceurs de sorts (en particulier les bardes) choisissent de devenir seigneur des animaux tard dans leur carrière d'aventurier.

Un personnage peut choisir cette classe de prestige plusieurs fois. En revanche, il doit à chaque fois se lier avec un nouveau groupe d'animaux et recommencer au niveau 1. Les niveaux des différentes classes de seigneur des animaux ne se cumulent pas en ce qui concerne les aptitudes de classe liées au niveau.

Les huit seigneurs des animaux présentés ici (le MD est bien sûr libre d'en créer d'autres) sont tous associés à différentes sortes d'animaux du *Manuel des Monstres*.

- Seigneur des chats* : chat, guépard, léopard, lion, tigre.
 - Seigneur des chevaux* : âne, cheval de guerre léger, cheval de guerre lourd, cheval léger, cheval lourd, mulet, poney, poney de guerre.
 - Seigneur des gorilles* : babouin, gorille, singe.
 - Seigneur des loups* : chien, chien de selle, loup.
 - Seigneur des oiseaux* : aigle, corbeau, faucon, hibou.
 - Seigneur des ondins* : calmar, calmar géant, cétacés (tous), crocodile, crocodile géant, marsouin, pieuvre, pieuvre géante, requin (tous).
 - Seigneur des ours* : ours brun, ours noir, ours polaire.
 - Seigneur des serpents* : serpent constricteur, serpent constricteur géant, vipère (toutes).
- Dés de vie** : d8.

Conditions

Pour devenir seigneur des animaux, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

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

TABLE 5-20 : SEIGNEUR DES ANIMAUX

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
						1er	2e	3e	4e
1	+0	+2	+2	+0	Lien animal, sentir les animaux	0	-	-	-
2	+1	+3	+3	+0	Langage animal, premier totem	1	-	-	-
3	+2	+3	+3	+1	Forme animale mineure	1	0	-	-
4	+3	+4	+4	+1	Convocation animale (1/jour), télépathie animale	1	1	-	-
5	+3	+4	+4	+1	Deuxième totem, forme animale mineure partagée	1	1	0	-
6	+4	+5	+5	+2	Convocation animale (2/jour), perception animale	1	1	1	-
7	+5	+5	+5	+2	Forme animale mineure (sanguinaire)	2	1	1	0
8	+6	+6	+6	+2	Convocation animale (sanguinaire, 2/jour), troisième totem	2	1	1	1
9	+6	+6	+6	+3	Forme animale supérieure partagée	2	2	1	1
10	+7	+7	+7	+3	Forme animale mineure (légendaire)	2	2	2	1

Compétences : 6 degrés de maîtrise en Empathie avec les animaux, 8 degrés de maîtrise en Sens de la nature, et 2 degrés de maîtrise dans une des compétences suivantes : seigneur des chats (Déplacement silencieux), seigneur des chevaux (Saut), seigneur des gorilles (Escalade), seigneur des loups (Discrétion), seigneur des oiseaux (Sens de l'orientation), seigneur des ondins (Natation), seigneur des ours (Intimidation), seigneur des serpents (Évasion).

Dons : Commandement des animaux, plus un don dans la liste suivante : seigneur des chats – Botte secrète (n'importe laquelle) ; seigneur des chevaux – Course ; seigneur des gorilles – Talent (Escalade) ; seigneur des loups – Expertise du combat ; seigneur des oiseaux – Science du vol ; seigneur des ondins – Talent (Natation) ; seigneur des ours – Attaque en puissance ; seigneur des serpents – Résistance au poison.

Compétences de classe

Les compétences du seigneur des animaux (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance des sorts (Int), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag) et Sens de l'orientation (Sag). Voir le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

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

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de seigneur des animaux :

Armes et armures. Le seigneur des animaux n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'au port de l'armure.

Sorts. Le seigneur des animaux a la faculté de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir lancer un sort, il doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau de sort. Le DD des sorts lancés par le personnage est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse. Si la table 5–20 indique 0 sort d'un niveau donné (c'est le cas pour les sorts du 1^{er} niveau au niveau 1), le seigneur des animaux a seulement droit aux sorts en bonus que lui confère éventuellement sa Sagesse. S'il n'a pas de sorts en bonus, il ne peut pas en jeter. Le seigneur des animaux a accès à tous les sorts indiqués plus loin ; il les prépare et les lance de la même manière que le druide.

Lien animal. Au niveau 1, le seigneur des animaux se lie avec un groupe d'animaux (voir plus haut). Par exemple, le seigneur des ours se lie avec les ours bruns, noirs et polaires, et le seigneur des gorilles avec les babouins, gorilles et singes. Le seigneur des ondins étend son lien aux cétaqués, marsouins, et aux autres mammifères aquatiques, ainsi qu'aux poissons. Grâce à ce lien, tous les animaux du type approprié ont une attitude automatiquement amicale envers lui.

Ce lien permet aussi au personnage d'avoir un compagnon animal ou plus, appartenant à son groupe de prédilection. Cet aspect du lien animal est un pouvoir magique en tout point identique au sort *amitié avec les animaux* du druide, à ceci près que le personnage ne gagne de compagnons animaux que de son groupe de prédilection, et que leur nombre de DV maximum (qu'il parte ou non en aventure) est égal à deux fois son niveau de seigneur des animaux. Le personnage peut dresser ces compagnons animaux tout comme le ferait un druide (cf. chapitre 4 pour plus de détails).

Sentir les animaux (Sur). Au niveau 1, le personnage peut sentir la présence de tout animal de son groupe de prédilection dans un rayon égal à : (niveau de seigneur des animaux) × 1,5 km. Par exemple, un seigneur des ours de niveau 6 peut sentir la présence des ours bruns, noirs et polaires dans un rayon de 54 kilomètres. Ce pouvoir ne permet pas au personnage de communiquer avec les animaux dont il sent la présence.

Langage animal (Ext). Au niveau 2, le seigneur des animaux peut converser à volonté avec les animaux de son groupe de prédilection, comme s'il bénéficiait du sort *communication avec les animaux*. Les réponses des animaux avec lesquels il discute sont bien sûr limitées par leur intelligence et leurs sens.

Premier totem. Au niveau 2, le seigneur des animaux gagne un pouvoir spécial spécifique à son groupe de prédilection (voir *Totems* plus loin).

Forme animale mineure (Mag). Au niveau 3, le seigneur des animaux peut utiliser *forme animale* pour prendre la forme de n'importe quel type d'animal de son groupe de prédilection. Ce pouvoir fonctionne comme la *forme animale* du druide, à ceci près qu'il peut l'utiliser à volonté. Au niveau 7, il peut adopter la forme sanguinaire d'un animal de son groupe de prédilection, et au niveau 10, sa forme légendaire.

Télépathie animale (Mag). Au niveau 4, le seigneur des animaux peut utiliser son pouvoir de langage animal pour converser par télépathie avec les animaux de son groupe de prédilection, qu'il peut sentir (voir langage animal plus haut).

Convocation animale (Mag). Au niveau 4, le seigneur des animaux peut, une fois par jour, convoquer 1d3 animaux de son groupe de prédilection. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *convocation d'alliés naturels*, à ceci près que sa durée est de 1 round par niveau de seigneur des animaux. Au niveau 6, le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour. Au niveau 8, il peut convoquer 1d3 animaux sanguinaires de son groupe de prédilection.

Forme animale mineure partagée (Mag). Au niveau 5, le personnage a la possibilité de partager n'importe quelle *forme animale* qu'il utilise à ce moment, avec un nombre d'individus consentants égal à son niveau de seigneur des animaux. Cet effet est identique à celui du sort *métamorphose provoquée*, à ceci près que sa durée est de 1 heure par niveau de seigneur des animaux.

Deuxième totem. Au niveau 5, le seigneur des animaux gagne un deuxième pouvoir spécial spécifique à son groupe de prédilection (voir *Totems* plus loin).

Perception animale (Mag). Au niveau 6, le personnage partage les sens de tout animal de son groupe de prédilection qui se trouve dans la zone d'effet de son pouvoir surnaturel sentir les animaux.

Troisième totem. Au niveau 8, le seigneur des animaux gagne un troisième pouvoir spécial spécifique à son groupe de prédilection (voir *Totems* plus loin).

Forme animale supérieure partagée (Mag). Au niveau 9, le seigneur des animaux peut partager sa forme sanguinaire avec ses alliés. Pour le reste, ce pouvoir est en tout point identique à celui de *forme animale mineure partagée*.

Liste de sorts du seigneur des animaux

Le seigneur des animaux choisit ses sorts dans la liste suivante.

1^{er} niveau – *alarme, apaisement des animaux, camouflage**, *communication avec les animaux, détection de la faune ou de la flore, passage sans traces, purification de nourriture et d'eau, soins légers, tour animal**.

2^e niveau – endurance aux énergies destructives, faveur de la nature*, hypnose des animaux, immobilisation d'animal, invisibilité pour les animaux, montée d'adrénaline*, réduction animale*, soins modérés.

3^e niveau – étreinte naturelle*, guérison des maladies, neutralisation du poison, protection contre les énergies destructives, restauration partielle, soins importants.

4^e niveau – communion avec la nature, croissance animale (animaux du groupe de prédilection uniquement), éveil (animaux du groupe de prédilection uniquement), liberté de mouvement, soins intensifs.

* Nouveaux sorts décrits dans le chapitre 6.

Totems

Chaque seigneur des animaux gagne des pouvoirs spéciaux en rapport avec son groupe de prédilection, au fur et à mesure qu'il progresse en niveau.

Seigneur des chats

Premier totem. Le personnage gagne le don Talent (Déplacement silencieux).

Deuxième totem. Une fois par heure, le personnage peut utiliser le pouvoir extraordinaire pointe de vitesse pour se déplacer à dix fois sa vitesse normale quand il effectue une charge.

Troisième totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Dextérité.

Seigneur des chevaux

Premier totem. Le personnage gagne un bonus de +3 mètres à sa vitesse de déplacement.

Deuxième totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Constitution.

Troisième totem : Le personnage gagne le don Piétinement.

Seigneur des gorilles

Premier totem. Le personnage gagne le don Agilité du singe (cf. chapitre 2).

Deuxième totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Intelligence.

Troisième totem. Le personnage peut effrayer son entourage en criant et frappant sa poitrine. Le DD du jet de Volonté pour résister à ce pouvoir magique est de 10 + niveau du seigneur des gorilles + modificateur de Charisme. Pour le reste, les effets de ce pouvoir sont en tout point identiques au sort *effroi*.

Seigneur des loups

Premier totem. Le personnage gagne le don Odoat (cf. chapitre 2).

Deuxième totem : Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 à ses jets de Sens de la Nature effectués pour pister. Ce bonus se cumule avec tous les modificateurs procurés par le don Odoat.

Troisième totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Constitution.

Seigneur des oiseaux

Premier totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Dextérité.

Deuxième totem. Le personnage bénéficie d'un bonus conditionnel de +8 à ses jets de Détection effectués à la lumière du soleil.

Troisième totem. Le personnage gagne le don Science du critique (serre).

Seigneur des ondins

Premier totem. Le personnage gagne le pouvoir extraordinaire de respirer sous l'eau dans sa forme naturelle. Il ne peut cependant pas respirer à l'air libre quand il a adopté une forme qui ne peut respirer que sous l'eau.

Deuxième totem. Le personnage gagne le don Science de la nage (cf. chapitre 2).

Troisième totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Sagesse.

Seigneur des ours

Premier totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Force.

Deuxième totem. Le personnage gagne le don Vigueur surhumaine.

Troisième totem. Le personnage acquiert le pouvoir réduction des dégâts 2/-. S'il avait déjà ce pouvoir, les effets ne se cumulent pas.

Seigneur des serpents

Premier totem. Le personnage gagne le don Résistance au poison (cf. chapitre 2).

Deuxième totem. Le personnage gagne le pouvoir extraordinaire de produire du poison une fois par jour (jet de Vigueur DD 10 + niveau de seigneur des serpents ; effets initiaux et secondaires : 2d6 points d'affaiblissement temporaire de Constitution). Il ne peut produire qu'une dose de poison par jour. Le personnage est entraîné à l'utilisation du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement lorsqu'il enduit une arme de poison.

Troisième totem. Le personnage gagne un bonus inné de +2 en Charisme.

SEIGNEUR VERDOYANT

Dire que ce personnage a la main verte, c'est comme dire qu'un dragon rouge a une légère affinité avec le feu. Le seigneur verdoyant est l'ultime rempart de la forêt. Il a renoncé la quête de la compréhension des secrets de la nature du druide pour concentrer toute son énergie sur la vie végétale du monde.

Les druides elfes et demi-elfes sont les personnages les plus naturellement enclins à jouer le rôle du seigneur verdoyant. Les druides des autres races, les rôdeurs et les quelques prêtres d'Obad-Haï et d'Ehlonna adoptent parfois cette classe de prestige. Il est pratiquement impossible pour des gens privés de liens avec la nature d'en faire partie, car ils n'ont ni l'intérêt ni la connaissance nécessaire des graines, des bois et des arbres.

Comme beaucoup de seigneurs verdoyants n'ont que faire de la civilisation, ce sont en général des solitaires, qui regardent les années passer depuis leur bosquet. Les aventuriers sont rares, mais ceux qui existent sont des plus merveilleux. Ils ont tendance à emporter leur jardin avec eux et sont souvent accompagnés de créatures végétales, comme des arbres animés et des sylvaniens. Ils parlent d'une voix douce et sont faciles à vivre, jusqu'à ce que quelqu'un allume une torche et menace des plantes vivantes.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir seigneur verdoyant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne pas être mauvais.

Profession (herboriste) : degré de maîtrise de 8.

Sens de la nature : degré de maîtrise de 8.

Dons : Commandement des plantes, Répulsion des plantes.

Sorts : faculté de lancer *contrôle des plantes*.

Compétences de classe

Les compétences du seigneur verdoyant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Connaissance des sorts (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Sens de l'orientation (Sag), Sens de la nature (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le seigneur verdoyant n'est formé au maniement d'aucune arme, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau de seigneur verdoyant, le personnage gagne de nouveaux sorts, comme s'il avait gagné un niveau dans la classe de jeteur de sorts à laquelle il appartenait avant d'adopter cette classe de prestige. Il ne gagne cependant pas les autres avantages que cette classe lui aurait apportés (options supplémentaires de *forme animale*, métamagie, dons de création d'objets magiques, etc.). S'il possédait plus d'une classe de jeteur de sorts, il doit choisir dans quelle classe chaque niveau de seigneur verdoyant lui permet de progresser, tant en nombre de sorts quotidiens qu'en niveau de lanceur de sorts.

Création d'infusion. Au niveau 1, le seigneur verdoyant gagne Création d'infusion en qualité de don supplémentaire.

Infusion parfaite. Au niveau 2, le seigneur verdoyant peut automatiquement identifier le sort contenu dans une infusion, mais également le niveau de lanceur de sorts de celui-ci (cf. *Infusions* dans le chapitre 3). Il bénéficie aussi d'un bonus égal à son niveau de seigneur verdoyant aux jets de Profession (herboriste) et de Sens de la nature qui se rapportent aux plantes. Cela inclut l'utilisation de cette compétence pour trouver des plantes.

Sustentation solaire (Ext). Toujours au niveau 2, le seigneur verdoyant acquiert le pouvoir de tirer de l'énergie du soleil. Tant qu'il passe au moins 4 heures par jour à l'extérieur, il



peut tirer sa subsistance du soleil et n'a donc plus besoin de nourriture. Il doit cependant boire la quantité d'eau qui lui est normalement nécessaire pour survivre.

Spontanéité. Dès le niveau 3, le seigneur verdoyant peut canaliser l'énergie des sorts préparés pour la transformer spontanément en sorts de *soins*. Ceci fonctionne sur le même principe que la faculté d'incantation spontanée des prêtres, à quelques exceptions près. Il peut "se défaire" d'un sort préparé pour lancer une *régénération* de niveau inférieur ou égal (on appelle sort de *régénération* tout sort ayant « régénération » dans son intitulé ; ces sorts sont présentés dans le chapitre 6). Par exemple, un seigneur verdoyant ayant préparé *leur féérique* (sort de 1^{er} niveau) peut décider de perdre ce sort et de lancer *régénération des blessures légères* à la place (sort de 1^{er} niveau également). Les sorts de domaine, s'il y a accès, ne peuvent pas être convertis de la sorte.

TABLE 5-21 : SEIGNEUR VERDOYANT

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Reflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts
1	+1	+0	+2	+2	Création d'infusion	+1 niveau dans la classe existante
2	+2	+0	+3	+3	Infusion parfaite, sustentation solaire	+1 niveau dans la classe existante
3	+3	+1	+3	+3	Spontanéité	+1 niveau dans la classe existante
4	+4	+1	+4	+4	Aisance végétale	+1 niveau dans la classe existante
5	+5	+1	+4	+4	Guérison accélérée	+1 niveau dans la classe existante
6	+6	+2	+5	+5	<i>Forme animale de sylvanien</i>	+1 niveau dans la classe existante
7	+7	+2	+5	+5		+1 niveau dans la classe existante
8	+8	+2	+6	+6	<i>Animation d'arbre</i>	+1 niveau dans la classe existante
9	+9	+3	+6	+6		+1 niveau dans la classe existante
10	+10	+3	+7	+7	Baiser de Gaïa	+1 niveau dans la classe existante

Aisance végétale. Au niveau 4, le seigneur verdoyant peut intimider ou contrôler les plantes à l'aide du don de Commandement des plantes, comme s'il avait trois niveaux de plus que son niveau de lanceur de sorts réel. Cela signifie qu'il peut aussi contrôler 3 DV supplémentaires de créatures végétales.

Guérison accélérée (Sur). Au niveau 5, le personnage gagne guérison accélérée en qualité de don supplémentaire.

Forme animale de sylvanien (Mag). Dès le niveau 6, le seigneur verdoyant peut user de *forme animale* pour adopter la forme d'un sylvanien et reprendre sa forme naturelle, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la *forme animale*. Comme le sylvanien dispose d'une voix et de multiples appendices, le seigneur verdoyant peut lancer des sorts normalement sous cette forme.

Animation d'arbre (Mag). Au niveau 8, le seigneur verdoyant peut animer un arbre situé dans un rayon de 54 mètres, 1 fois par jour. Il faut 1 round complet à celui-ci pour se déraciner. Il affiche ensuite une vitesse de déplacement de 9 mètres et combat comme un sylvanien pour ce qui est des attaques et des dégâts. L'arbre gagne un nombre de DV supplémentaires égal aux niveaux que le personnage possède dans la classe de seigneur verdoyant. Bien que sa valeur d'Intelligence ne s'élève qu'à 2 lorsqu'il s'anime, l'arbre comprend automatiquement les ordres du personnage. Celui-ci peut le renvoyer à son état normal à volonté. Il retourne à sa condition s'il meurt ou si le seigneur verdoyant qui l'a animé est incapable d'agir ou sort de la portée. Une fois cet arbre rendu à son état normal, le personnage ne peut en animer un autre durant 24 heures.

Baiser de Gaïa. Au niveau 10, le seigneur verdoyant devient à jamais une créature végétale, même si tous les types de *forme animale* dont il disposait auparavant lui demeurent accessibles. Son type devient « plante » et il gagne donc la vision nocturne, l'immunité contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il n'est plus sujet aux coups critiques ou aux effets mentaux (charmes, coercitions, fantasmages, mirages, moral). Il ne subit plus les malus dus au vieillissement et ne peut d'ailleurs vieillir magiquement. Par contre, les malus dus au vieillissement qu'il avait avant demeurent. Les bonus continuent de se cumuler et le seigneur verdoyant meurt de vieillesse lorsque son heure arrive.

Organisation druidique : l'Ordre du Bosquet Verdoyant

« Tu ne peux décider d'être pur, novice »

— Un ancien de l'Ordre au jeune Vadiana

L'Ordre du Bosquet Verdoyant est une sorte d'organisation comptant environ 170 druides et seigneurs verdoyants, qui partagent certains intérêts et se sont engagés dans la collecte et la dissémination d'informations traitant de la nature. L'organisation ne propose pas vraiment de hiérarchie et le membre type prête également allégeance au cercle druidique de sa région natale. Beaucoup de druides ont entendu parlé de l'Ordre du Bosquet Verdoyant, mais ils pensent habituellement qu'il s'agit du nom d'un cercle druidique régional.

Un individu désireux de se joindre à eux doit être invité ou parrainé par un membre de l'ordre, sachant que tous les membres votent périodiquement pour accepter ou non les aspirants. Une fois accueilli, le nouveau membre, appelé initié, subit un rite d'acceptation pendant lequel il reçoit une boucle d'oreille portant un orbe vert. Non seulement cela permet aux membres de s'identifier, mais c'est également une

perle de thaumaturgie (de 1^{er} niveau). On attend de l'initié qu'il fasse un don qui couvre le coût de ce talisman.

Ce qui rend l'ordre différent des autres organisations druidiques, c'est que ses adeptes se répandent intentionnellement dans le monde. Quelques-uns sont liés à un bosquet ou un bois sacré, comme n'importe quel druide ou seigneur verdoyant, mais la plupart sont des voyageurs. Il peut s'agir d'aventuriers actifs redressant les torts ou d'érudits en quête d'informations qu'ils pourront partager avec leurs frères.

Dans ce sens, l'Ordre du Bosquet Verdoyant est la chose la plus proche du concept d'espionnage dont les druides disposent. Bien sûr, la plupart des informations acquises et diffusées par ses membres ennuieraient à mourir un espion classique. Ils partagent leurs informations sur leurs explorations de contrées lointaines, leurs découvertes de nouvelles créatures (animaux et monstres primitifs) et les merveilles jusque-là inconnues du monde de la nature. Ils partagent également la connaissance de nouveaux sorts et objets magiques qu'ils ont utilisés. On encourage les membres de l'Ordre à partager toutes les informations qu'ils peuvent trouver, mais on attend d'eux qu'ils se présentent aux nouvelles communautés druidiques, *pierres dressées* ou cercles druidiques qu'ils rencontrent. L'Ordre du Bosquet Verdoyant agit parfois en qualité de messenger entre les cercles druidiques indépendants en temps de crise régionale ou particulièrement grave, et il est donc important pour ses membres de savoir où l'on peut trouver les druides du monde.

Les origines de l'ordre remontent au jour où un cercle druidique fut divisé suite à une guerre menée contre la cabale d'un magicien et de ses serviteurs démoniaques. D'aucuns devinrent des seigneurs verdoyants, peut-être mus par le désir de former un lien plus fort et plus personnel avec la nature après avoir eu à combattre des Extérieurs. Ils se replièrent donc sur eux-mêmes. Les seigneurs verdoyants sont rares à l'heure actuelle, et on ne les trouve que parmi les membres les plus vieux de l'organisation. Les druides et les seigneurs verdoyants de l'Ordre du Bosquet Verdoyant n'entrent pas en compétition avec les autres, car ils partagent trop de choses pour s'encombrer de rivalités futiles.

TEMPÊTE

La tempête est le calme dans une barrière tourbillonnante de lames mortelles. Les poètes utilisent des termes haut en couleur, comme danseur, pour décrire le mouvement d'une tempête et de ses deux lames, même si la maîtrise de ce style de combat n'a rien à voir avec la danse. D'ailleurs, elle n'est pas là pour faire quelque représentation que ce soit. La tempête s'attache à l'apprentissage des secrets du style de combat à deux armes pour anéantir ses ennemis.

Intrépides individualistes, les tempêtes apprennent rarement leurs talents par l'entremise d'un quelconque entraînement formel. Au lieu de cela, ils maîtrisent leur art par l'application constante de ses disciplines et par l'expérimentation sur leurs adversaires. De même, quelle que soit la célébrité que puisse atteindre une tempête, il est rare qu'elle prenne des disciples. Leur art, disent-elles, est de ceux que l'on apprend, pas que l'on enseigne.

Cette classe de prestige est ouverte à toutes les classes et toutes les races. Même si les tempêtes sont rares, toutes les races humanoïdes en ont abrité au moins quelques-unes. Les elfes font des tempêtes vives et intelligentes que leur dextérité avantage. Les nains, peut-être parce qu'ils préfèrent les armures

TABLE 5-22 : TEMPÊTE

Niveau de classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Science du combat à deux armes
2	+2	+0	+3	+0	Parade " main gauche " +2
3	+3	+1	+3	+1	
4	+4	+1	+4	+1	Parade " main gauche " +4
5	+5	+1	+4	+1	Maîtrise du combat à deux armes
6	+6	+2	+5	+2	
7	+7	+2	+5	+2	Parade " main gauche " +6
8	+8	+2	+6	+2	Ambidextrie parfaite
9	+9	+3	+6	+3	
10	+10	+3	+7	+3	Combat à deux armes suprême

et les armes lourdes, sont les moins nombreux. Même les races mineures peuvent trouver la voie de la tempête intéressante.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir tempête, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +9.

Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (au choix) ou Botte secrète (au choix), Attaque éclair, Combat à deux armes, Esquive et Souplesse du serpent.

Compétences de classe

Les compétences de la tempête (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Sens de la nature (Sag). Toutes ces compétences sont décrites au chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

Caractéristiques de la classe

Armes et armures. La tempête n'est formée au maniement d'aucune arme, pas plus qu'elle n'est formée au port de l'armure.

Science du combat à deux armes. Dès le niveau 1, une tempête peut se battre avec deux armes comme si elle possédait le don Science du combat à deux armes, mais seulement quand elle porte une armure légère (ou pas d'armure du tout). Elle perd donc cette particularité lorsqu'elle porte une armure moyenne ou lourde, ou lorsqu'elle se bat avec une arme double (comme une double-lame).

Parade " main gauche ". Au niveau 2, la tempête gagne le don supplémentaire Parade « main gauche ». Lorsqu'elle gagne des niveaux de tempête, le bonus à la CA augmente, passant à +4 au niveau 4 et à +6 au niveau 6.

Maîtrise du combat à deux armes. Au niveau 5, la tempête peut combattre avec deux armes comme si elle possédait le don Maîtrise du combat à deux armes, mais seulement quand elle porte une armure légère (ou pas d'armure du tout). Elle perd donc cette particularité lorsqu'elle porte une armure moyenne ou lourde, ou lorsqu'elle se bat avec une arme double (comme une double-lame).

Ambidextrie parfaite. Dès le niveau 8, les malus aux jets d'attaque d'une tempête sont réduits de 2 points lorsqu'elle combat avec deux armes et qu'elle porte une armure légère (ou pas d'armure du tout). Ainsi, quand elle manie

une arme légère à l'aide de la main non directrice, elle ne subit aucun malus aux jets d'attaque (toujours quand elle combat avec deux armes). Si l'arme maniée à l'aide de la main non directrice n'est pas légère, elle est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque avec ses deux armes.

Combat à deux armes suprême. Au niveau 10, une tempête bénéficie d'une attaque supplémentaire à l'aide de la main non directrice quand elle porte une armure légère (ou pas d'armure du tout). En plus des trois attaques à 0, -5 et -10 dont elle bénéficie déjà avec celle-ci (pour la Science du combat à deux armes et la Maîtrise du combat à deux armes), elle peut tenter d'effectuer une quatrième attaque à l'aide de cette même main non directrice à -15 (cf. table 8-2 du *Manuel des Joueurs*). Elle perd cette particularité quand elle porte une armure moyenne ou lourde, ou quand elle se bat avec une arme double (comme une double-lame).



CHAPITRE 6 : SORTS

“ Qu'est-ce que la magie de la nature ? Comment expliquer que les druides soient supérieurs aux adorateurs civilisés des fanges urbaines ? Certes, la magie de la nature permet d'asservir les forces de l'univers, mais même le maçon est capable de façonner la terre. Certes, la magie de la nature est le pouvoir de faire ce qu'autrui ne saurait accomplir, mais tout bon aristocrate vous dira qu'il détient des pouvoirs inaccessibles aux autres hommes. Non, la magie de la nature est plus que tout cela. Elle commande à l'ineffable, à la terre, à l'âme et aux éléments – et tout cela par le simple pouvoir de l'esprit. ”

– Vadiana

Un druide est un guérisseur ayant un pouvoir sur le climat, la faune et la flore. L'eau que vous buvez, la nourriture de votre table, l'air que vous respirez – tout cela relève du pouvoir des druides. Le druide néophyte est capable de retrouver les brebis égarées (*détection de la faune ou de la flore*), de réparer les poteries et vêtements endommagés (*réparation*) et d'apaiser les animaux sauvages (*apaisement des animaux*). Cependant, contrairement au prêtre moyen d'alignement bon, il est bien plus qu'un serviteur civique. Du reste, il est capable de repousser ses ennemis à l'aide de sorts comme *métal brûlant*, *flammes* et *convocation d'alliés naturels*.

En acquérant davantage de puissance, le druide maîtrise mieux le monde de la nature. Il est capable de parler avec la faune, voire la flore, et même de les contrôler. Les créatures suffisamment idiotes pour se mettre en travers de son chemin sont alors empoisonnées, contaminées ou harcelées par des nuées d'insectes. Dans le même temps, il devient capable d'affronter courageusement les environnements les plus hostiles et de résister aux attaques magiques basées sur le feu ou le froid. Ensuite, au niveau 7, le druide fait un acquis inconnu des prêtres. Grâce à la *réincarnation*, il est capable d'offrir une nouvelle vie à autrui. Ainsi, même les vieillards peuvent renaître dans un corps jeune.

À l'apogée de son art, le druide ne connaît plus guère de limitations. Il peut soigner n'importe quelle maladie (*guérison suprême*), modifier le climat (*contrôle du climat*) et terrasser ses ennemis (*doigt de mort*). La terre elle-même tremble sous ses pieds (*tremblement de terre*). À ce moment, ses sorts divins constituent les manifestations les plus concrètes du pouvoir de la nature dans le monde.

Ce chapitre propose plus de cinquante nouveaux sorts destinés aux druides et rôdeurs. Quelques-uns s'adressent tout de même aux autres lanceurs de sorts.

NOUVEAUX SORTS DE DRUIDE

Sorts de druide du niveau 0

- Aube.** Réveille les créatures endormies.
- Épouvantail.** Un animal est secoué.
- Graine d'ombre.** Tue lentement les plantes.
- Hébétement animal.** Un animal perd 1 action.
- Regard de feu.** Le personnage voit au travers du feu, de la fumée et du brouillard naturels.
- Tour animal.** Un compagnon animal réalise un tour.

Sorts de druide du 1er niveau

- Camouflage.** Confère un bonus de +10 aux jets de Discrétion.
- Esprit des bois.** Invoque un esprit mineur de la nature.
- Œil de faucon.** Augmente les facteurs de portée.

- Régénération des blessures légères.** La cible recouvre 1 pv/round.
- Souffle de sable.** Crée une brève tempête de sable en arc de cercle.
- Vision puissante.** Détermine les DV ou le niveau d'une créature.

Sorts de druide du 2e niveau

- Barrière végétale.** Crée un mur de matière végétale.
- Corps solaire.** Flammes et lumière s'étendent sur 1,50 m autour du lanceur de sorts.
- Décomposition.** Les créatures blessées perdent 1 pv supplémentaire/round.
- Force du chêne.** Confère un bonus de +4 en For et un malus de -2 en Con.
- Froid rampant.** Inflige des dégâts de froid progressifs (+1d6/round).
- Montée d'adrénaline.** Confère un bonus de +4 en For aux créatures invoquées du personnage.
- Persistance des flots.** Confère un bonus de +4 en Con et un malus de -2 en For.
- Réduction animale.** La taille d'un animal est réduite.
- Régénération des blessures modérées.** La cible recouvre 2 pv/round.
- Toile de ronces.** Semblable à *enchevêtrement*, mais les épines infligent des dégâts chaque round.
- Vitesse du vent.** Confère un bonus de +4 en Dex et un malus de -2 en Con.

Sorts de druide du 3e niveau

- Anneau de régénération.** Une créature/2 niveaux recouvre 1 pv/round.
- Bravade illusoire.** Provoque une sorte de rage de berserker.
- Contre-lune.** Enraye les changements de forme lycanthropique pendant 12 heures.
- Déferlante.** Permet de se déplacer sur les flots.
- Étreinte naturelle.** Le personnage gagne les sens et compétences d'un animal.
- Faveur de la nature.** Un animal bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à +1/2 niveaux.
- Flacon de fumée.** Crée une monture constituée de fumée.

Sorts de druide du 4e niveau

- Apaisement de groupe.** Semblable à *apaisement des animaux*, mais affecte de nombreuses cibles.
- Boule d'eau.** L'éclaboussure inflige des dégâts temporaires.
- Création de bogun.** Crée un homoncule naturel.
- Dernier souffle.** Une créature tuée depuis moins d'un round est ramenée à 0 pv.
- Dissimulation forestière.** Confère un bonus de +20 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.
- Flétrissure végétale.** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale, ou étiole une étendue de 30 m.
- Langueur.** Provoque une perte de For et un ralentissement temporaires.
- Miasme.** Un nuage de gaz suffoque la cible.
- Plumes.** *Métamorphose* une créature consentante en oiseau.
- Régénération des blessures graves.** La cible recouvre 3 pv/round.

Sorts de druide du 5e niveau

- Baiser mortel.** Crée un poison réutilisable, délivré par une attaque de contact.
- Bosquet druidique.** Des arbres emmagasinent des sorts pendant 24 heures.

Ciel voilé. Des esprits du ciel suscitent la terreur.

Mante marine. Confère *respiration aquatique*, *liberté de mouvement* et *flou* dans l'eau.

Régénération des blessures critiques. La cible recouvre 4 pv/round.

Transe de groupe. Semblable à *hypnose des animaux*, mais affecte de nombreuses cibles.

Sorts de druide du 6e niveau

Appel de la foudre suprême. Semblable à *appel de la foudre*, mais produit deux fois plus d'éclairs.

Cercle de régénération. Une créature/2 niveaux recouvre 3 pv/round.

Contact contagieux. Infecte une créature touchée/round à l'aide d'une maladie au choix.

Mandragore. Assourdit ceux qui ratent leur jet de Volonté, confère *vision lucide* aux autres.

Protection contre toutes les énergies destructives. Réduit les effets de tous les sorts élémentaires.

Sorts de druide du 7e niveau

Froid rampant suprême. Semblable à *froid rampant*, mais inflige davantage de dégâts.

Marche des nuages. Les nuages soutiennent des créatures, ce qui leur permet de voler.

Vague de limon. Crée une étendue de limon vert de 4,50 m.

Sorts de druide du 8e niveau

Communication universelle. Permet de communiquer avec tout objet ou créature.

Éveil de groupe. Un animal ou arbre/3 niveaux acquiert une intelligence humaine.

Sorts de druide du 9e niveau

Avatar de la nature. L'animal visé bénéficie d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, d'une *rapidité* et de +1d8 pv temporaires/niveau.

Épidémie. Transmet une maladie au choix au sujet, qui devient alors un vecteur de propagation.

Invulnérabilité contre les énergies destructives. Confère une immunité contre les dégâts d'énergie.

Miroir. Relie deux surfaces réfléchissantes à des fins de *clairvoyance* et de déplacement.

Nuée de foudre. Inflige 16d6 points de dégâts de foudre, plus explosions.

Réincarnation suprême. Semblable à *réincarnation*, mais pas besoin de restes et la forme est choisie.

NOUVEAUX SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

Sorts d'ensorceleur/magicien du 2e niveau

Montée d'adrénaline. Confère un bonus de +4 en For aux créatures invoquées du personnage.

Corps solaire. Flamme et lumière s'étendent sur 1,50 m autour du lanceur de sorts.

Sort d'ensorceleur/magicien du 5e niveau

Mante marine. Confère *respiration aquatique*, *liberté de mouvement* et *invisibilité* dans l'eau.

NOUVEAUX SORTS DE PRÊTRE

Sort de prêtre du 1er niveau

Régénération des blessures légères. La cible recouvre 1 pv/round.

Sort de prêtre du 3e niveau

Régénération des blessures modérées. La cible recouvre 2 pv/round.

Sorts de prêtre du 5e niveau

Flétrissure végétale. Inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale, ou étiole une étendue de 30 m.

Régénération des blessures graves. La cible recouvre 3 pv/round.

Sort de prêtre du 6e niveau

Régénération des blessures critiques. La cible recouvre 4 pv/round.

Sort de prêtre du 7e niveau

Vague de limon. Crée une étendue de limon vert de 4,50 m.

NOUVEAUX SORTS DE RÔDEUR

Sorts de rôdeur du 1er niveau

Aube. Réveille les créatures endormies.

Camouflage. Confère un bonus de +10 aux jets de Discrétion.

Ceil de faucon. Augmente les facteurs de portée.

Limier de sang. Confère des jets supplémentaires en cas de pistage.

Tour animal. Un compagnon animal réalise un tour.

Sorts de rôdeur du 2e niveau

Faveur de la nature. Un animal bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à +1/2 niveaux.

Flacon de fumée. Crée une monture constituée de fumée.

Toile de ronces. Semblable à *enchevêtrement*, mais les épines infligent des dégâts chaque round.

Sorts de rôdeur du 3e niveau

Détection des ennemis jurés. Révèle les ennemis jurés.

Dissimulation forestière. Confère un bonus de +20 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

Étreinte naturelle. Le personnage gagne les sens et compétences d'un animal.

Réduction animale. La taille d'un animal est réduite.

NOUVEAUX SORTS

"Zyok s'approchait de la fillette gobeline lorsque celle-ci arracha ce talisman de pacotille de son cou. Ensuite, Zyok fut recouvert de zébrures de glace. Ses peintures de guerre furent bientôt recouvertes par la glace qui continuait de se développer, mais cela n'empêchait pas Zyok de pour-

Nouveaux sorts destinés aux adeptes

L'adepte tel qu'il est présenté dans le *Guide du Maître* est un lanceur de sorts issu de sociétés tribales, plus particulièrement de celles d'humanoïdes bestiaux, tels que les orques et les gnolls, et de races de géants, comme les ogres. Plusieurs des sorts présentés dans cet ouvrage et d'autres conviennent parfaitement aux adeptes. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter ceux qui suivent à leur liste de sorts. Les sorts suivis d'un astérisque (*) sont issus de *Les Gardiens de la Foi*, alors que ceux suivis d'une croix (†) sont extraits de *Par l'Encre et le Sang*. Les autres sont décrits dans ce chapitre.

Niveau 0 – aube

1^{er} niveau – épouvantail, œil de faucon, orbe de froid mineur†

2^e niveau – décomposition, sagesse de la chouette†, strangulation†

3^e niveau – amélioration de familier†, étreinte naturelle, masque des bêtes*

4^e niveau – bravade illusoire, langueur, perception du climat*

5^e niveau – ciel voilé, forme fantomatique†

suivre le combat. Cette gobeline était sur le point de prendre une sacrée raclée ! Du moins c'est ce qui aurait dû se passer, car ZyoK se mit à saigner, jusqu'à ce qu'on ne vît plus la différence entre le sang et la glace. À ce moment-là, ZyoK tomba et la gobeline remporta le défi. Une gobeline qui remporte un défi ! Bah !"

– Souvenir d'enfance de Krusk voyant les effets de *froid rampant*

Anneau de régénération

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 6 m

Cible : une créature/2 niveaux, aucune ne pouvant être séparée d'une autre par plus de 9 m

Durée : 10 rounds + 1 round/2 niveaux

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage invoque une énergie bienfaitrice qui offre à chaque créature visée le pouvoir de guérison accélérée pour toute la durée du sort. Cette guérison ne s'applique qu'aux dégâts subis pendant la durée du sort, pas à ceux de blessures antérieures. Chaque sujet regagne donc 1 point de vie par round jusqu'au terme du sort et est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts subis après l'incantation du sort. *Anneau de régénération* ne rend pas les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif et de la suffocation. En outre, le sort ne permet pas de faire repousser les membres tranchés ou de les ressouder si on les applique contre la plaie.

Les effets de multiples sorts de *régénération* ne sont pas cumulables ; seul le sort le plus puissant s'applique. Le fait de lancer un second sort de *régénération* de niveau égal allonge simplement la durée du premier.

Apaisement de groupe

Enchantement [coercition, mental]

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux, monstres primitifs et créatures magiques dotés d'une Intelligence égale à 1 ou 2, aucun ne pouvant être séparé d'un autre par plus de 9 m

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort apaise et calme les sujets visés, les rendant aussi dociles qu'inoffensifs. Les animaux entraînés à l'attaque ou à la protection, les animaux sanguinaires, les animaux légendaires, les monstres primitifs et les créatures magiques ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas des animaux normaux. Ainsi, si un druide peut aisément calmer un ours ou un loup, la tâche se complique face à un loup arctique, une bulette ou un chien de garde dressé.

Les sujets restent où ils se trouvent et n'attaquent ou ne fuient pas. Ils ne sont pas sans défense et se protègent normalement si on les attaque. Tout danger (feu, prédateur affamé, attaque imminente, etc.) brise le sort en ce qui concerne les créatures menacées.

Appel de la foudre suprême

Évocation (électricité)

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes, +1 action par éclair invoqué

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : cf. description

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *appel de la foudre*, si ce n'est que le personnage peut jeter un éclair toutes les 5 minutes. Pour lancer *appel de la foudre suprême*, le druide doit se situer dans une zone d'orage – grosse averse, tornade (y compris tourbillon créé par un djinn ou un élémentaire de l'Air disposant de 7 DV au moins), nuages et vents, mais un temps lourd et nuageux suffit également. Quand de telles conditions météorologiques sont réunies, le personnage est à même d'invoquer un éclair de foudre toutes les 5 minutes. Par contre, il n'est pas obligé de le faire au terme de l'incantation. Ainsi, tant que dure le sort, il peut se livrer à d'autres actions (y compris de nouvelles incantations). Cependant, le personnage doit entreprendre une action simple pour se concentrer lorsqu'il souhaite lancer un éclair.

Chaque éclair tombe du ciel, frappant un point situé à portée que le personnage désigne. L'éclair emprunte le plus court chemin possible entre la cible et un nuage proche. Ensuite, toutes les créatures situées à moins de 3 mètres du passage de l'éclair ou de son point d'impact sont affectées. Chaque éclair inflige 1d10 points de dégâts d'électricité par niveau du lanceur de sorts (pour un maximum de 15d10).

Appel de la foudre suprême n'est utilisable qu'en extérieur ; il ne fonctionne pas en intérieur, sous terre ou sous l'eau. Le sort prend automatiquement fin si le druide sort de la zone orageuse.

Aube

Abjuration

Niveau : Dru 0, Rôd 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : toutes les créatures situées dans un rayonnement de 4,50 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures endormies situées dans la zone d'effet se réveillent. Celles qui sont inconscientes en raison de dégâts temporaires se réveillent et sont chancelantes (cf. *Dégâts temporaires* dans le chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Ce sort n'affecte pas les créatures mourantes.

Avatar de la nature

Évocation

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage imprègne le sujet de l'esprit de la nature. La créature affectée bénéficie d'un bonus de moral de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, de 1d8 points de vie temporaires par niveau du lanceur de sorts, mais également des effets du sort *rapidité*.

Baiser mortel

Nécromancie

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cf. description)

Résistance à la magie : oui (cf. description)

Les dents et la langue du personnage sont recouvertes d'un poison virulent dont le temps d'incubation est très rapide. Chaque round, le personnage peut réaliser une attaque de contact au corps à corps pour inoculer le poison via un baiser. La substance inflige sur-le-champ 1d10 points de dégâts temporaires à la valeur de Constitution de la cible, et autant 1 minute plus tard. Dans les deux cas, on peut annuler les dégâts en effectuant un jet de Vigueur (DD 10 + moitié du niveau du lanceur de sorts + modificateur de Sagesse de ce dernier). Si le druide ne parvient pas à passer outre la résistance à la magie de la créature visée, les effets initial et secondaire sont annulés, mais seulement dans le cadre de cette attaque précise. Si le personnage réutilise cette attaque contre une créature alors que le sort fait toujours effet, il peut de nouveau tenter de franchir sa résistance à la magie.

Barrière végétale

Invocation (création)

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : mur végétal de 6 m de long et de 30 cm d'épaisseur

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage élève une barrière végétale devant lui. Toute créature tentant de passer au travers de cet obstacle doit effectuer un jet de Force (DD 15). En cas de réussite, celle-ci achève son déplacement de l'autre côté du mur de plantes. Le feu détruit cette barrière végétale en 1 round, alors que les créatures convenablement équipées peuvent la découper en 1 minute.

Bosquet druidique

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : au moins 10 minutes (cf. description)

Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)

Cible(s) : un ou plusieurs arbres

Durée : 1 jour/niveau ou jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

En lançant *bosquet druidique*, le personnage remodèle un arbre pour qu'il puisse contenir un sort. Ensuite, il lui est possible d'ac-

céder à ce sort quand bon lui semble, comme si l'arbre était un parchemin gigantesque et immobile.

Conjointement avec *bosquet druidique*, le personnage peut lancer des sorts de druide pour un total ne dépassant pas le tiers de son niveau (arrondir à l'entier inférieur, 6^e maximum). Plutôt que de prendre effet, ces sorts sont emmagasinés dans les arbres situés dans la zone d'effet, chaque arbre ne pouvant renfermer qu'un seul sort. *Bosquet druidique* et ces sorts attenants doivent être lancés lors d'un même rituel ininterrompu. Le temps d'incantation de 10 minutes précisé ci-dessus est le minimum que requiert le rituel. Si l'incantation de l'ensemble des sorts exige plus de 10 minutes, utilisez le temps d'incantation total réel.

En touchant l'arbre qui renferme un sort (action simple), le personnage peut activer l'enchantement instantanément. Toutes les décisions concernant ses effets (cibles, direction, etc.) doivent être prises au moment où l'arbre est touché.

On ne peut disposer que d'un seul *bosquet druidique* à la fois. Si le personnage en lance un second avant que le premier n'ait expiré ou n'ait été utilisé, ce dernier est dissipé.

Un arbre affecté par un *bosquet druidique* présente une aura magique, mais la détection ne lui nuit en rien.

Boule d'eau

Évocation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Ce sort est une explosion d'eau qui ressemble à une *boule de feu* bleutée. À l'instar de cette dernière, le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance comme hauteur). À ce moment, une bille bleue jaillit de son doigt et fuse jusqu'à cet endroit, à moins qu'elle ne rencontre un obstacle physique ou solide en chemin (auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu), et la *boule d'eau* explose à l'endroit prévu. Si le personnage tente de jeter cette bille par un passage étroit, comme une meurtrière par exemple, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant une déflagration prématurée. Pour plus de détails sur la forme de cette explosion, reportez-vous à la description du sort *boule de feu* dans le *Manuel des Joueurs*.

En explosant, la *boule d'eau* inflige 1d6 points de dégâts temporaires par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Les créatures touchées ont le droit d'effectuer un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié. Comme il s'agit de dégâts temporaires, sans lien avec quelque forme d'énergie, la résistance aux dégâts s'appliquent.

Les objets ne subissent pas de dégâts, sauf s'ils affichent une solidité égale à 0, auquel cas ils subissent l'ensemble des dégâts infligés. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la *boule d'eau* s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.

Composante matérielle : une outre remplie d'eau que le personnage fait éclater au moment de lancer le sort.

Bravade illusoire

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : un humanoïde
Durée : 3 rounds + modificateur de Constitution du sujet
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Bravade illusoire confère au sujet une confiance exagérée, lui faisant croire qu'il bénéficie des effets d'une rage de berserker (bonus en Force, Constitution et Volonté). En réalité, la créature affectée est victime de tous les inconvénients de la rage de berserker, sans bénéficier de ses avantages. Le sujet est donc victime d'un malus de -2 à la CA et ne peut utiliser les compétences ou aptitudes requérant patience ou concentration (lancer un sort, se déplacer silencieusement, etc.). À la fin du sort, la créature est fatiguée (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) pour le reste de la rencontre.

Focaliseur : un petit miroir sur lequel est peint le sceau du courage, d'une valeur minimum de 25 po.

Camouflage

Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le personnage change de couleur pour se fondre dans son environnement, bénéficiant ainsi d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets de Discrétion.

Composante matérielle : de la boue peinte sur le visage.

Cercle de régénération

Invocation (guérison)
Niveau : Dru 6

Ce sort est semblable au sort *anneau de régénération*, si ce n'est qu'il accorde une guérison accélérée de 3 points de vie par round.

Ciel voilé

Enchantement (coercition) [terreur, mental]
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous ses alliés et ennemis situés dans une émanation de 9 m de rayon centrée autour de lui
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort crée le sentiment que le ciel est rempli d'esprits de la nature invisibles et de voix chuchotantes. Il s'agit d'une bénédiction pour le druide et ses alliés et d'une malédiction pour leurs ennemis. Pour toute la durée du sort, le personnage bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur, tout comme ses alliés situés dans la zone d'effet. Tous les ennemis situés dans cette même zone d'effet qui ratent leur jet de

Volonté se comportent comme s'ils étaient sous l'emprise d'un sort de *terreur*. À chaque round, les ennemis affectés ont le droit d'effectuer un nouveau jet de Volonté pour se débarrasser des effets du sort. Une fois ce jet réussi, il ne leur est plus nécessaire d'effectuer de jets de Volonté jusqu'au terme du sort. Les créatures immunisées contre la terreur sont également immunisées contre les deux aspects de cet enchantement.

Communication universelle

Divination
Niveau : Dru 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort confère au personnage les effets de *communication avec les animaux*, *communication avec les plantes* et *don des langues*, ce qui lui permet de s'entretenir avec toutes les créatures vivantes, y compris les plantes dénuées d'intelligence. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses des créatures, mais le sort ne les rend pas plus amicales ou coopératives pour autant. Le personnage se fait comprendre aussi loin que porte sa voix.

Le personnage acquiert également le pouvoir de parler avec la pierre, le métal, la terre, l'eau et tout autre objet ou caractéristique de relief solide ou semi-solide, comme s'il bénéficiait du sort *pierres commères*. Ces objets et caractéristiques du relief peuvent dire au personnage qui les a touchés ou ce qui se cache derrière eux, donnant au passage des descriptions très détaillées. Cependant, leur perception et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le personnage souhaite entendre (au gré du MD).

Ce sort ne couvre pas d'effet de *communication avec les morts*, aussi le personnage est-il incapable d'accéder aux souvenirs de créatures défuntes.

Bien que le personnage comprenne tous les objets et créatures, il ne peut user que d'une seule langue (ou équivalent) à la fois.

Contact contagieux

Nécromancie
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Au moment où il lance ce sort, le personnage choisit une maladie parmi celles qui suivent : bouille-crâne, croupissure, fièvre des marais, fièvre gloussante, mal rouge, mort vaseuse ou tremblote (cf. *Maladie* dans le chapitre 3 du *Guide du Maître* pour plus de détails). Pendant toute la durée du sort, si le personnage touche une créature en effectuant une attaque de contact au corps à corps, il infecte celle-ci comme si elle était frappée d'une *contagion*. La cible contracte alors sur-le-champ la maladie choisie, sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Il est impossible d'infecter plus d'une créature par round.

Contre-lune

Abjuration

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)

Cible : un lycanthrope

Durée : 12 heures

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort empêche un lycanthrope de changer de forme, qu'il s'agisse d'un changement volontaire via le pouvoir *transformation* ou d'un changement involontaire dû à la lycanthropie. Le sujet conserve donc la forme dont il dispose au moment où le sort est lancé et ce, pour toute sa durée. Du reste, même la mort ne lui permet pas de recouvrer sa forme normale tant que le sort est actif. Les lycanthropes naturels bénéficient d'un bonus d'aptitude de +4 au jet de sauvegarde visant à résister au sort.

Composantes matérielles : poils, écailles ou nippes de la créature devant être affectée.

Corps solaire

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,50 m

Zone d'effet : une émanation de 1,50 m de rayon centrée sur le lanceur e sorts

Durée : 1 round/niveau



En puisant dans la puissance du soleil, le personnage parvient à dégager des flammes depuis son corps tout entier. Celles-ci s'étendent dans toutes les directions dans un rayon de 1,50 mètre, illuminant la zone et infligeant 1d4+1 points de dégâts de feu (jet de Réflexes pour les réduire de moitié) à toutes les créatures qui touchent le personnage (sans affecter ce dernier).

Création de bogun

Invocation (création)

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Effet : une création artificielle de taille TP

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : aucune

Création de bogun permet d'imprégner de magie de la vie une petite poupée créée à partir de matière végétale. Il s'agit de l'ultime sort de création de bogun. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des boguns.

Composante matérielle : la poupée à partir de laquelle est créé le bogun.

Coût en PX : 25 PX.

Bogun

Créature artificielle de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m, vol 15 m (bonne)

CA : 15 (+3 Dex, +2 taille)

Attaques : piquants (+1 corps à corps)

Dégâts : piquants 1d4-2 et poison

Espace occupé/allonge : 0,75 m x 0,75 m/0 m

Attaques spéciales : poison

Particularités : créature artificielle

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 7, Dex 16, Con -, Int 8, Sag 13, Cha 10

Milieu naturel/climat : au choix (forêt habituellement)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : neutre au choix (toujours identique à celui de son créateur)

Puissance possible : 3-6 DV (TP)

Un bogun est un petit serviteur de la nature créé par un druide. À l'instar de l'homoncule, il s'agit d'une extension de son créateur, qui partage l'alignement et la nature de ce dernier. Un bogun ne combat pas très bien, mais il est capable de réaliser des actions simples, comme attaquer, porter un message ou pousser une porte. En général, le bogun suit les instructions de son créateur à la lettre. Cependant, en raison de sa maigre conscience, son comportement n'est pas toujours prévisible. Parfois (5 % du temps), le bogun refuse d'accomplir sa mission. Dans ce cas, le créateur doit effectuer un jet de Diplomatie (DD 11) pour convaincre la créature de coopérer. En cas de succès, le bogun accomplit finalement la tâche qui lui a été assignée. En cas d'échec, il fait l'inverse de ce qu'on lui a demandé ou refuse de faire quoi que ce soit durant une journée entière (au bon vouloir du MD).

Un bogun est incapable de parler, mais le processus de conception le lie de façon télépathique à son créateur. Il en sait autant que ce dernier et peut lui transmettre tout ce qu'il voit ou entend, jusqu'à une portée de 450 mètres. Un bogun ne sort jamais de cette portée de son plein gré, mais on peut l'en arracher par la force. Dans ce cas, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour rétablir le contact avec son créateur. Une attaque qui terrasse le bogun inflige également 2d10 points de dégâts à son créateur. Si ce dernier est tué, le bogun meurt également et son corps se transforme en un tas de végétation pourrie.

Un bogun ressemble à un monticule de compost vaguement humanoïde. Le créateur détermine ses caractéristiques physiques précises, mais un bogun typique mesure environ 45 centimètres de haut pour une envergure de 60 centimètres. Sa peau est couverte de piquants et de brindilles.

Combat

Le bogun attaque en frottant ses adversaires de ses solides piquants, qui délivrent un poison irritant.

Poison (Ext). Piquants, jet de Vigueur (DD 11). Effets initial et secondaire : 1d6 points de dégâts temporaires de Dextérité. Le créateur du bogun est immunisé contre ce poison.

Créature artificielle. Immunité contre les attaques mentales, le poison, les maladies et autres effets similaires, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Bien qu'il soit constitué de matière végétale, le bogun n'est pas une plante et n'est donc pas sujet aux sorts qui affectent seulement les plantes.

Création

Contrairement à l'homoncule, le bogun est créé à partir de matériaux naturels que l'on trouve dans toutes les forêts. Cela explique que sa création ne s'accompagne d'aucun coût en pièces d'or. Ainsi, tous les matériaux utilisés font partie intégrante et définitive du bogun.

Pour façonner un bogun, le créateur doit être de niveau 7 au moins et posséder le don Création d'objets merveilleux. Avant de lancer le moindre sort, une forme physique doit être conçue à partir de matière végétale vivante (ou jadis vivante) qui va renfermer l'énergie magique. Une partie du créateur, comme des mèches de cheveux ou une goutte de sang, doit également être incorporée à cette grossière poupée. Le créateur peut assembler le corps personnellement ou charger quelque d'autre de le faire. Pour créer la poupée, il faut réussir un jet d'Artisanat (tissage ou vannerie) (DD 12).

Une fois le corps terminé, le créateur doit l'animer en entreprenant un complexe rituel magique long d'une semaine. Il lui faut travailler 8 heures par jour au moins, tout seul et dans un bosquet. S'il est interrompu par une créature consciente, la magie est annulée. Si le créateur tisse lui-même le corps du bogun, cela rentre dans le cadre de la semaine de rituel.

Quand il ne travaille pas activement au rituel, le créateur doit se reposer et ne peut réaliser d'autre action que manger, dormir ou parler. S'il s'arrête ne serait-ce qu'une journée, tout est à refaire. Il lui faut alors reprendre le rituel depuis le début, mais il a le droit d'exploiter le corps déjà façonné et le même bosquet.

Durant la dernière journée du rituel, le créateur doit personnellement lancer *contrôle des plantes*, *façonnage du bois* et *création de bogun*. Si le créateur le souhaite, ces sorts peuvent être issus de sources extérieures (de parchemins par exemple), ce qui lui évite de les préparer.

Décomposition

Nécromancie

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les ennemis situés dans une émanation de 15 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'un ennemi situé dans la zone d'effet du sort subit des dégâts normaux (par opposition à temporaires), la blessure s'infecte et il subit 1 point de dégâts supplémentaires par round suivant, jusqu'au terme de l'enchantement. Pour enrayer l'infection, il suffit de réussir un jet de Premiers secours (DD 15), de lancer un sort de *soins* ou d'user de quelque autre forme de magie de guérison (*guérison suprême*, *cercle de guérison*, etc.). Une seule blessure peut suppurer à la fois. Ainsi, les blessures subies par la suite ne s'infectent pas tant que couve la première. Par contre, une fois l'infection stoppée, toute nouvelle blessure subie par une créature située dans la zone d'effet est susceptible de suppurer (encore faut-il que le sort fasse toujours effet).

Par exemple, un sujet qui subit 6 points de dégâts d'une attaque alors qu'il se trouve dans la zone d'effet du sort de *décomposition* subit également 1 point de dégâts de suppuration au round suivant, puis 1 point supplémentaire par round. Au round suivant, le sujet bénéficie toutefois d'un sort de *soins légers*. La décomposition cesse immédiatement et le sujet ne subit pas de dégâts de suppuration ce round-ci. Au cours du round suivant, le sujet qui se trouve toujours au sein de l'émanation subit 3 points de dégâts supplémentaires. La suppuration reprend donc, infligeant 1 point de dégâts supplémentaires dès le round suivant.

Déferlante

Transmutation

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : flots situés sous une créature ou un objet

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage ordonne aux flots de soulever une créature ou un objet et de propulser celui-ci en avant. Un objet ainsi soulevé peut renfermer des créatures ou d'autres objets. Ce que la vague est capable de soulever dépend du niveau de celui qui a lancé le sort.

Niveau du lanceur de sorts	Taille de la créature ou de l'objet
5	Jusqu'à M
7	G
9	TG
11	Gig
13	C

La *déferlante* déplace la créature ou l'objet soulevé en ligne droite, à une vitesse de déplacement de 18 mètres au-dessus des flots. Le sort est dissipé quand la vague entre en contact avec la terre, déposant doucement sa charge sur le rivage.

Dernier souffle

Nécromancie

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cibles : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le personnage est capable de ramener une créature défunte à 0 point de vie si celle-ci est morte au cours du round précédent. Il subit 1d4 points de dégâts par DV de la créature visée, sachant que sa résistance à la magie ne saurait le protéger de telles blessures.

Lâme du sujet doit être libre et désireuse d'être rappelée à la vie (cf. *Ramener les morts à la vie* dans le chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Si elle ne souhaite pas revenir, le sort ne fonctionne tout simplement pas. Ainsi, un sujet désireux de revenir à la vie n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde.

Dernier souffle soigne suffisamment de dégâts pour ramener le sujet à 0 point de vie. Toute valeur de caractéristique de 0 ou moins est ramenée à 1. Les poisons et maladies normaux sont également traités, mais cela ne concerne pas les maladies et malédictions magiques. Le sort referme les blessures mortelles et répare l'ensemble des dégâts ayant causé la mort, mais il ne restaure en rien les membres tranchés. L'équipement et les possessions de la créature visée ne sont pas affectés par le sort.

Le simple fait de revenir d'entre les morts constitue une véritable épreuve. Le sujet perd tout d'abord 1 niveau, comme si une créature absorbant l'énergie l'avait frappé. Cette perte de niveau ne peut être soignée par aucun sort. Dans le cas d'un personnage de niveau 1, celui-ci perd à la place 1 point de Constitution. Un personnage ayant péri avec des sorts préparés a 50 % de chances de perdre chacun d'eux en ressuscitant, en plus des sorts perdus en raison de la perte de niveau. Une créature qui lance des sorts sans devoir les préparer (comme un ensorceleur) a 50 % de chances de perdre chaque emplacement de sort inutilisé, comme si elle l'avait jeté, sans oublier les emplacements de sort disparaissant en raison de la perte de niveau.

Dernier souffle n'a pas d'effet sur les créatures mortes depuis plus de 1 round. Une créature tuée par un effet de mort ne peut pas non plus être ressuscitée par ce sort, tout comme les créatures artificielles, les élémentaires, les Extérieurs et les morts-vivants. *Dernier souffle* ne peut pas davantage rappeler à la vie une créature morte de vieillesse.

Détection des ennemis jurés

Divination

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : quart de cercle émanant du lanceur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter la présence d'un ennemi juré. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone d'effet.

Premier round : présence ou absence d'un ennemi juré dans la zone d'effet.

Deuxième round : types d'ennemis jurés situés dans la zone d'effet et nombre par type.

Troisième round : emplacement et DV de chaque individu présent, comme si *vision puissante* faisait effet.

Note : chaque round, le rôdeur peut se tourner pour sonder une nouvelle zone. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Dissimulation forestière

Transmutation

Niveau : Dru 4, Rôd 3

Ce sort confère un bonus d'aptitude de +20 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. Pour le reste, il est semblable au sort de *camouflage*.

Épidémie

Nécromancie

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Quand il lance ce sort, le personnage doit choisir une maladie parmi les suivantes : bouille-crâne, croupissure, fièvre des marais, fièvre gloussante, mal rouge, mort vaseuse ou tremblote (cf. *Maladie* dans le chapitre 3 du *Guide du Maître* pour plus de détails). La créature touchée contracte donc la maladie sur-le-champ (pas de temps d'incubation), sauf si elle réussit un jet de Vigueur.

Contrairement aux créatures frappées de *contagion*, le sujet d'un sort d'*épidémie* devient un formidable vecteur de propagation de la maladie. Tant que le sujet reste malade, toute créature vivante (à l'exception du personnage) située dans un rayon de 9 mètres doit effectuer un jet de Vigueur. En cas d'échec, elle contracte le mal, quels que soient son temps d'incubation et son mode de transmission habituels. Tout individu ainsi infecté devient à son tour un vecteur de la maladie susceptible de transmettre celle-ci.

Le DD du jet de sauvegarde chute d'un point par jour suivant l'incantation du sort, quel que soit le moment où une créature a pu l'attraper. En outre, une créature réussissant un jet de Vigueur contre une *épidémie* précise ne peut contracter cette maladie durant une journée entière. Ensuite, si elle s'approche à moins de 9 mètres d'une créature infectée, elle doit effectuer un nouveau jet de Vigueur, avec les conséquences normales en cas d'échec.

Le personnage est immunisé contre l'infection provoquée par le sort qu'il a lancé.

Épouvantail

Nécromancie [terreur, mental]

Niveau : Dru 0

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un animal
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

La cible du sort est secouée, et donc victime d'un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique, ainsi qu'à tout autre jet s'effectuant à l'aide d'un d20.

Esprit des bois

Invocation (création)
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un serviteur de la nature
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort invoque un esprit de la nature, vert et translucide, auquel il est possible de confier des missions très simples. Il peut monter un feu de camp, recueillir des herbes, nourrir un compagnon animal, attraper un poisson ou réaliser quelque autre tâche simple n'impliquant ni connaissances ni technologie. Ainsi, il est incapable d'ouvrir un coffre fermé, car il ne sait pas comment fonctionne une serrure.

L'esprit ne peut faire qu'une seule chose à la fois, mais il est capable de répéter la même activité si on le lui ordonne. Ainsi, si le personnage lui demande de ramasser des feuilles, il continuera de le faire même si le druide prête son attention ailleurs (mais il doit rester dans la portée du sort).

L'esprit a une valeur de Force de 2, aussi peut-il soulever 10 kilos ou en tirer 50. Il peut aussi déclencher des pièges, mais les 10 kilos de force qu'il est capable d'exercer ne suffisent pas pour activer la plupart des pièges de contact. Sa vitesse de déplacement est égale à 4,50 mètres dans toutes les directions.

L'esprit des bois est incapable de passer à l'attaque. Il lui est impossible de réaliser le moindre jet d'attaque ou de sauvegarde. On ne peut le tuer, mais il est dissipé s'il subit 6 points de dégâts en raison d'une attaque de zone. Si le personnage tente d'envoyer l'esprit au-delà de la portée du sort (en se basant sur la position en cours du druide), son existence prend fin.

Étreinte naturelle

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet d'adopter la nature et certaines aptitudes d'un animal sauvage. Le personnage conserve sa forme, mais il bénéficie des sens naturels et extraordinaires de l'animal de son choix, ainsi que de ses degrés de maîtrise de compétences (bien que ceux-ci ne soient pas cumulables avec ceux du personnage). Ainsi, selon l'animal choisi, le personnage pourra acquérir la vision aveugle, un odorat et des degrés de maîtrise en Perception auditive, Détection ou autres compétences. *Étreinte naturelle* ne confère pas les attaques naturelles de l'animal, pas plus que ses

moyens de locomotion, dons et pouvoirs extraordinaires non sensoriels, comme le piétinement ou l'étreinte.

Focaliseur : cuir, peau ou plumes de l'animal choisi, ou objet ou composante de son repaire. Le personnage doit s'être emparé lui-même du focaliseur.

Éveil de groupe

Transmutation
Niveau : Dru 8
Composantes : V, G, E, PX
Temps d'incantation : 1 jour
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : un animal ou arbre/3 niveaux, aucun ne pouvant être séparé d'un autre par plus de 9 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : cf. description
Résistance à la magie : oui

Le personnage éveille un ou plusieurs arbres ou animaux, qui acquièrent ainsi un semblant de conscience humaine. Par contre, toutes les créatures éveillées doivent être de la même sorte. Pour ce faire, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + DV de la cible ayant le plus de DV, ou DV de l'arbre en possédant le plus une fois éveillé, selon le plus élevé). En cas d'échec, aucune cible n'est affectée.

Tout animal ou arbre éveillé est amical envers le personnage. Ce dernier n'entretient avec lui aucune forme d'empathie, mais il remplit les tâches que lui communique le druide.

Un arbre éveillé a les caractéristiques d'un objet animé (cf. *Manuel des Monstres*), mais ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont égales à 3d6. Les plantes éveillées sont capables de remuer leurs branches, racines, lianes, etc., et leurs sens sont semblables à ceux des humains. Un animal éveillé dispose d'une Intelligence de 3d6, d'un bonus de +1d3 en Charisme et de +2 DV.

Un arbre ou animal éveillé parle une langue que connaît le druide, plus une langue supplémentaire connue par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en PX : 250 PX par créature éveillée.

Faveur de la nature

Évocation
Niveau : Dru 3, Rôd 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : animal touché
Durée : 5 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En faisant appel au pouvoir de la nature, le personnage confère à l'animal visé un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts.

Flacon de fumée

Invocation (création)
Niveau : Dru 4, Rôd 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Effet : une créature de fumée ressemblant à un cheval



Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage exploite la source d'un feu pour créer un panache de fumée qu'il recueille dans une bouteille spéciale. Si cette dernière est ouverte avant la fin du sort, la fumée qui en sort forme une créature constituée de volutes de fumée et rappelant un cheval. Elle ne produit aucun bruit et tout ce qui la touche se contente de la traverser.

Pour monter ce cheval de fumée, le cavalier doit réussir un jet d'Équitation (DD 10) tout en tenant la bouteille en main. Toute créature qui tente de monter sans le flacon passe tout simplement au travers du cheval. Si le cavalier lâche la bouteille alors qu'il monte le cheval, il passe au travers de la silhouette de fumée ; pour remonter en selle, il lui faut alors tenir de nouveau le flacon, qui lui-même doit être intact. Si la bouteille est cassée, le sort prend fin sur-le-champ et le cavalier (s'il est toujours en selle) tombe au sol.

Le cheval de fumée affiche une vitesse de déplacement de 6 mètres par niveau du lanceur de sorts (72 mètres maximum). Sur ordre du cavalier, le cheval peut laisser dans son sillage un panache de fumée de 1,50 mètre de large et de 6 mètres de haut. Tout vent magique ou au moins violent (50 km/h) dissipe le cheval (et la fumée produite) sur-le-champ. Autrement, le nuage de fumée perdure 10 minutes durant, en commençant au round où il a été émis. Le fait de lancer ou d'arrêter le nuage de fumée constitue une action libre. La monture et le panache de fumée produit offrent une moitié de camouflage (20 % de chances de rater).

La monture est immunisée contre tous les dégâts et autres attaques, car les objets matériels et sorts la traversent tout simplement. Cependant, elle est incapable d'attaquer.

Le cavalier peut renvoyer le cheval de fumée dans la bouteille, et donc interrompre l'effet du sort, en débouchant cette dernière (action de mouvement) puis en la rebouchant (autre action de mouvement) lors d'un round suivant, une fois la monture enfermée. Si la bouteille est rouverte par la suite, le sort est réactivé et reprend là où sa durée s'était arrêtée. Toutefois, quelle que soit la durée restante, le sort cesse de fonctionner un jour après avoir été lancé. S'il est dissipé alors que le flacon est débouché, le sort prend fin.

Focaliseur : une bouteille bouchée et ouvragée d'une valeur minimum de 50 po.

Flétrissure végétale

Nécromancie

Niveau : Dru 4, Prê 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : cf. description

Zone d'effet ou cible : cf. description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : cf. description

Résistance à la magie : oui

Il existe deux versions de ce sort. Pour l'une et l'autre, le jeteur de sorts doit toucher une plante et souffler dessus.

Flétrir une zone : quand le sort est lancé sur une plante normale, tous les végétaux présents dans une étendue de 30 mètres s'étiolent et meurent sur-le-champ. Les fleurs se fanent, les feuilles mortes jonchent le sol et le feuillage pourrit. Néanmoins, la terre elle-même n'est pas affectée et une nouvelle floraison succédera aux plantes mortes. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé contre cette version du sort.

Flétrir une créature appartenant à la catégorie des plantes : lorsque le sort est lancé sur une seule plante mobile ou intelligente, comme un sylvanien ou un tertre errant, il inflige à cette créature 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts, jusqu'à un maximum de 15d6. La plante a droit à un jet de Vigueur qui, en cas de réussite, réduit les dégâts de moitié.

Force du chêne

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère la force tranquille d'un grand chêne. Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force et est victime d'un malus d'altération de -2 en Dextérité.

Froid rampant

Transmutation [froid]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)

Cible : une créature
Durée : 3 rounds
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2
Résistance à la magie : oui

Le personnage transforme la sueur du sujet en glace, créant ainsi des cloques de glace sous et sur la peau. Le sort inflige 1d6 points de dégâts de froid cumulatifs par round (1d6 au 1^{er} round, 2d6 au 2^e round et 3d6 au 3^e round). Les victimes n'ont droit qu'à un seul jet de sauvegarde ; en cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié à chaque round.

Focaliseur : un petit verre ou bol en terre d'une valeur minimum de 25 po et rempli de glace, de neige ou d'eau.

Froid rampant suprême

Transmutation [froid]
Niveau : Dru 7
Durée : cf. description

Ce sort est le même que *froid rampant*, mais sa durée présente un 4^e round, au cours duquel il inflige 4d6 points de dégâts. Si le lanceur de sorts est de niveau 15 au moins, un 5^e round inflige 5d6 points de dégâts, et s'il est au moins de niveau 20, un 6^e round inflige 6d6 points de dégâts.

Graine d'ombre

Transmutation
Niveau : Dru 0
Composantes : V, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : une plante normale ou une créature végétale
Durée : 1 jour
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle subit 1 point de dégâts au moment où le sort est lancé et 1 de plus par heure tant qu'il a cours. Les dégâts infligés par la *graine d'ombre* ignorent la solidité. Il faudrait des semaines pour venir à bout d'un arbre à l'aide d'incantations successives de ce sort, mais une petite plante mourrait certainement en quelques heures. La *graine d'ombre* n'affecte pas les créatures végétales dotées de valeurs de Sagesse et de Charisme.

Hébétement animal

Enchantement [coercition, mental]
Niveau : Dru 0
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : un animal de taille M ou plus petite ayant moins de 5 DV
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort brouille les idées de l'animal visé. Le sujet n'est pas étourdi, aussi les assaillants ne bénéficient d'aucun avantage, mais il est incapable de se déplacer ou d'attaquer.

Invulnérabilité aux énergies destructives

Abjuration
Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *protection contre toutes les énergies destructives*, mais la créature visée est immunisée contre les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu et de son.

Langueur

Transmutation
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

La créature touchée par ce sort est affaiblie et ralentie. Si elle rate son jet de Volonté, elle est frappée de *lenteur* et est victime d'un malus d'altération en Force égal à 1d6-1 par tranche de deux niveaux du lanceur de sorts (malus minimum de 0, maximum de -10) et par round. Si la Force du sujet tombe en dessous de 1, il est sans défense. Ce sort ne peut pas être contré par *rapidité* (tout comme il ne le contre pas). Néanmoins, une créature bénéficiant de *rapidité* peut être ramenée à une vitesse de déplacement normale à cause de la *langueur*, et vice versa.

Limier de sang

Divination
Niveau : Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

Si le personnage rate un jet de Sens de la nature visant à pister une créature alors qu'il profite de ce sort, il peut sur-le-champ rejouer le jet de dés contre le même DD pour retrouver sa trace. Si ce nouveau jet est un échec, il doit rechercher la piste pendant 30 minutes (en extérieur) ou 5 minutes (en intérieur) avant de le retenter.

Mandragore

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 4,50 m
Cibles : toutes les créatures situées dans un rayon de 4,50 m
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage déclenche la magie pénétrante et maléfique d'une racine de mandragore. Ainsi, quand il la sort de son noir linceul, toutes les créatures (y compris le lanceur de sorts) situées dans un

rayon de 4,50 mètres doivent effectuer un jet de Volonté contre son hurlement aigu. Ceux qui le réussissent bénéficient d'un effet de *vision lucide* et ceux qui le ratent se comportent comme s'ils étaient frappés de *confusion*. Ces deux effets durent jusqu'au terme du sort.

Composante matérielle : une racine de mandragore valant au moins 100 po enfermée dans un récipient de même valeur.

Mante marine

Transmutation

Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature touchée qui est en contact avec l'eau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet conserve son apparence, mais il semble être constitué d'eau. Quand il est sous l'eau, il bénéficie de *flou*, *liberté de mouvement*, *respiration aquatique* et il ne souffre d'aucun dégât dû à la pression ou d'hypothermie pendant toute la durée du sort. Hors de l'eau (même partiellement), le sujet ne bénéficie d'aucun de ces avantages, sauf de la *respiration aquatique*. Enfin, il peut entrer et sortir de l'eau sans que le sort ne s'achève prématurément.

Marche des nuages

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)

Cibles : une créature/niveau, aucune ne pouvant être séparée d'une autre par plus de 9 m

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage crée des coussins gazeux autour des pieds du sujet, ce qui lui permet de marcher sur les nuages. Ces coussins permettent au sujet de se déplacer vers le haut ou vers le bas à la vitesse de 9 mètres, ou bien de voler à la vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité parfaite). Les mouvements latéraux ne sont possibles que si le sujet se trouve déjà à 27 mètres du sol. Pour entrer de nouveau en contact avec le sol, le sujet doit entreprendre une action simple afin de se débarrasser de la substance gazeuse, ce qui met fin au sort pour celui-ci uniquement. Le druide peut mettre un terme au sort, mais cela affecte alors tous les sujets – ce qui risque fort d'avoir des conséquences pour toutes les créatures qui se trouvent encore dans les airs.

Miasme

Évocation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 5 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : cf. description

Résistance à la magie : oui

Le personnage remplit la bouche et la gorge du sujet à l'aide d'un gaz irrespirable, et celui-ci ne peut que tousser et crachoter. Par contre, il peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution, mais il doit ensuite effectuer un jet de Constitution par round supplémentaire (DD 10 +1 par succès déjà obtenu). En cas d'échec (ou s'il cesse de retenir son souffle), le sujet sombre dans l'inconscience (0 pv). Lors du round suivant, le sujet se retrouve à -1 pv et est mourant. Au troisième round, il suffoque (cf. *Suffocation* dans le chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Miroir

Transmutation

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : une surface réfléchissante de la taille d'une créature de taille M au moins

Durée : 1 jour/niveau

Jet de sauvegarde : cf. description

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée l'extrémité d'une voie reliant deux surfaces réfléchissantes naturelles, comme des bassins ou des lacs d'eau limpide. S'il lance un second *miroir* sur une surface similaire avant le terme du premier sort, il peut y regarder comme s'il usait de *clairvoyance*. Dans un délai de 1 minute/niveau suivant l'incantation du second *miroir*, le personnage et jusqu'à une autre créature/niveau peuvent l'emprunter, comme s'ils étaient affectés par une *téléportation sans erreur*. Le sort n'offre néanmoins pas le pouvoir de survivre dans les lieux couverts par le *miroir*. Du coup, si le personnage lance le premier sort sur un lac, mieux vaut que ses alliés sachent nager. Si la durée du premier *miroir* s'achève avant que le personnage ne complète la voie à l'aide de la seconde incantation, le premier sort ne sert à rien.

Montée d'adrénaline

Transmutation

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : les créatures invoquées par le lanceur de sorts situées au sein d'une émanation sphérique (centrée sur le personnage) dont le rayon est égal à la portée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Chacune des créatures invoquées par le personnage et situées dans la zone d'effet bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Force. L'effet dure jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce que les créatures sortent de la zone d'effet.



Nuée de foudre

Évocation [électricité]

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : ensemble d'étendues de foudre semblable à une *boule de feu* (cf. description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 (cf. description)

Résistance à la magie : oui

À l'instar du sort profane *nuée de météores*, la *nuée de foudre* prend la forme d'explosions semblables à celle d'une *boule de feu*, si ce n'est que le personnage crée des boules de foudre. Au terme de l'incantation, quatre grandes sphères (60 centimètres de diamètre) ou huit petites (30 centimètres de diamètre) jaillissent de la main tendue du personnage et vont frapper en ligne droite le point choisi. Chaque sphère laisse derrière elle une traînée d'étincelles.

Toute créature se trouvant sur la trajectoire est touchée par chacune des sphères et subit un total de 16d6 points de dégâts d'électricité (pas de jet de sauvegarde). Après avoir infligé ces dégâts, les sphères sont dissipées.

Si elles atteignent leur destination, elles explosent comme autant de *boules de feu* électriques. La forme de l'explosion et les dégâts infligés aux créatures situées dans la zone d'effet dépendent de la taille des sphères, comme décrit ci-dessous. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la description du sort *nuée de météores* dans le *Manuel des Joueurs*.)

Grandes sphères : chaque grande sphère présente une étendue de 4,50 mètres de rayon et inflige 4d8 points de dégâts d'électricité. Les quatre sphères explosent en formant un losange ou un carré (au gré du personnage), dont le centre est le point d'origine du sort. Les explosions sont séparées de 6 mètres, ce qui explique que certains endroits sont touchés par deux déflagrations, tandis que le point d'origine est soumis, lui, à quatre explosions.

Petites sphères : chaque petite sphère présente une étendue de 2,25 mètres de rayon et inflige 2d6 points de dégâts d'électricité. Elles explosent en formant un carré dans un losange, ou un losange dans un carré, autour du point d'origine central. Les côtés de la figure produite font 6 mètres de long, ce qui explique que le point d'origine est touché par quatre explosions, et que plusieurs points périphériques sont touchés par deux ou trois sphères.

Les créatures touchées par une explosion peuvent y échapper partiellement (dégâts réduits de moitié) si elles réussissent un jet de Réflexes. Les créatures touchées par plusieurs explosions doivent effectuer un jet de sauvegarde pour chaque sphère. En cas d'échec, les victimes sont étourdies pendant 1d4 rounds en plus de subir les dégâts maximums.

Œil de faucon

Transmutation

Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de voir parfaitement bien de très loin. Le facteur de portée des armes à projectiles augmente de 50 % et le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Détection.

Persistance des flots

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère le doux caractère indomptable des flots déferlant sur le rivage. Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Constitution et subit un malus d'altération de -2 en Force.

Plumes

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une créature consentante/niveau

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne sur le même principe que *métamorphose provoquée*, sauf que le druide et ses compagnons ne peuvent se transformer qu'en animal à plumes de taille P ou inférieure (le personnage choisit l'espèce, mais tous les sujets adoptent la même forme). Toute créature ainsi affectée peut décider de recouvrer sa forme normale (en entreprenant une action complexe), ce qui met fin au sort en ce qui la concerne uniquement. Autrement, tous les sujets conservent la forme d'un oiseau jusqu'à ce que le sort s'achève ou que le personnage y mette fin.

Protection contre toutes les énergies destructives

Abjuration

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le sujet est immunisé contre l'acide, le froid, l'électricité, le feu et les dégâts soniques. Le sort absorbe les dégâts que subirait autrement le sujet, que leur source soit naturelle ou magique. Cette protection s'étend également à l'équipement du sujet. Une fois que le sort a absorbé un total de 12 points de dégâts par niveau de celui qui l'a lancé (quelles que soient les énergies infligeant des dégâts), il cesse de faire effet.

Protection contre toutes les énergies destructives n'absorbe que les dégâts. Le sujet peut donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme la noyade dans un bassin d'acide (les dégâts dus à la noyade viennent d'un manque d'oxygène) ou l'enfermement dans un bloc de glace.

Les effets de ce sort ne sont pas cumulables avec ceux de *protection contre les énergies destructives*, *endurance aux énergies destructives*

ou *résistance aux énergies destructives*. Si une créature est protégée par *protection contre toutes les énergies destructives* et un autre des sorts cités ci-dessus, cette *protection contre toutes les énergies destructives* absorbe les dégâts jusqu'à épuisement.

Réduction animale

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : un animal consentant de taille P, M, G ou TG

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage réduit la taille d'un animal d'une catégorie. Par exemple, un tigre de taille G affecté par ce sort se transforme en tigre de taille M. Cette diminution en taille permet à l'animal visé de s'introduire dans des espaces étroits, comme un couloir de donjon ou un tunnel de caverne. Le changement de taille a également d'autres conséquences, comme précisé dans le *Manuel des Monstres* et ci-dessous. Si une valeur de caractéristique doit tomber à 0 ou moins à cause de ce sort, remontez-la à 1 avant d'appliquer les autres effets.

Très grande à grande. Le sujet perd 8 points de Force, 4 points de Constitution et 3 points d'armure naturelle. Il gagne 2 points de Dextérité, un bonus de +1 à la CA et un bonus de +1 aux jets d'attaque. Globalement, cela se traduit par un malus de -3 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance, un malus de -4 aux jets de dégâts au corps à corps, un malus de -1 à la CA et -2 points de vie par dé de vie. L'espace occupé/allonge de la cible devient 1,50 m x 3 m/1,50 m.

Grande à moyenne. Le sujet perd 8 points de Force, 4 points de Constitution et 2 points d'armure naturelle. Il gagne 2 points de Dextérité, un bonus de +1 à la CA et un bonus de +1 aux jets d'attaque. Globalement, cela se traduit par un malus de -3 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance, un malus de -4 aux jets de dégâts au corps à corps, aucun changement à la CA et -2 points de vie par dé de vie.

L'espace occupé/allonge de la cible devient 1,50 m x 1,50 m/1,50 m.



Moyenne à petite. Le sujet perd 4 points de Force et 2 points de Constitution. Il gagne 2 points de Dextérité, un bonus de +1 à la CA et un bonus de +1 aux jets d'attaque. Globalement, cela se traduit par un malus de -1 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance, un malus de -2 aux jets de dégâts au corps à corps, un bonus de +2 à la CA et -1 point de vie par dé de vie. L'espace occupé/allonge de la cible devient 1,50 m x 1,50 m/1,50 m.

Petite à minuscule. Le sujet perd 4 points de Force. Il gagne 2 points de Dextérité, un bonus de +1 à la CA et un bonus de +1 aux jets d'attaque. Globalement, cela se traduit par un malus de -1 aux jets d'attaque au corps à corps, un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance, un malus de -2 aux jets de dégâts au corps à corps et un bonus de +2 à la CA. L'espace occupé/allonge de la cible devient 0,75 m x 0,75 m/0 m.

Regard de feu

Transmutation

Niveau : Dru 0

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Regard de feu confère au sujet le pouvoir de voir au travers de la fumée, des flammes et du brouillard comme s'ils n'étaient pas là. Tant que ce sort fait effet, les autres créatures ne bénéficient pas du camouflage habituel au regard du personnage. Ce sort ne permet pas au sujet de voir au travers d'un brouillard magique, comme *brume de dissimulation* ou *nappe de brouillard*.

Régénération des blessures critiques

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 5, Prê 6

Ce sort est semblable à *régénération des blessures légères*, si ce n'est qu'il confère une guérison accélérée de 4 points de vie par round.

Régénération des blessures graves

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 4, Prê 5

Ce sort est semblable à *régénération des blessures légères*, si ce n'est qu'il confère une guérison accélérée de 3 points de vie par round.

Régénération des blessures légères

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cibles : créature vivante touchée

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

D'un simple contact de la main, le personnage redonne des forces au sujet, ce qui lui confère le pouvoir de guérison accélérée pendant toute la durée du sort. Cette guérison ne s'applique

qu'aux dégâts subis pendant la durée du sort, pas à ceux des blessures antérieures. Le sujet regagne donc 1 point de vie par round jusqu'au terme du sort et est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts subis après l'incantation du sort. *Régénération des blessures légères* ne rend pas les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif et de la suffocation. En outre, le sort ne permet pas de faire repousser les membres tranchés ou de les ressouder si on les applique contre la plaie.

Les effets de multiples sorts de *régénération* ne sont pas cumulables ; seul le sort le plus puissant s'applique. Le fait de lancer un second sort de *régénération* de niveau égal allonge simplement la durée du premier.

Régénération des blessures modérées

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 2, Prè 3

Ce sort est semblable à *régénération des blessures légères*, si ce n'est qu'il confère une guérison accélérée de 2 points de vie par round.

Réincarnation suprême

Transmutation

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature défunte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *réincarnation*, si ce n'est que le personnage est capable de réincarner une créature qui est morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. *Réincarnation suprême* peut même ramener à la vie un sujet dont le corps a été totalement détruit, tant qu'il est capable d'identifier la créature sans la moindre ambiguïté (énumérer le moment du décès et le lieu de naissance ou de mort est la méthode la plus courante).

Au terme de l'incantation, le sujet dispose d'un nouveau corps, et tous les maux et affections qui le frappaient disparaissent. Reportez-vous à la description et à la table du sort de *réincarnation* du *Manuel des Joueurs* afin de déterminer la nouvelle apparence du sujet. À cet effet, jetez les dés deux fois ; la créature ainsi réincarnée peut choisir l'une des deux formes indiquées.

Le sujet n'est victime d'aucune perte de niveau (ou de Constitution) et il conserve tous ses sorts préparés.

Il est possible de réincarner les créatures tuées par un effet de mort, celles transformées en mort-vivant puis détruites, sans oublier les individus terrassés par une simple perte de points de vie.

Coût en PX : 1 000 PX

Souffle de sable

Évocation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de sable semi-circulaire de 3 m de long, centré sur les mains du lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2

Résistance à la magie : oui

Une grêle de sable brûlant jaillit de la main tendue du personnage, infligeant 1d6 points de dégâts temporaires aux créatures situées dans l'arc de cercle de la zone d'effet. Pour plus de détails sur celle-ci, reportez-vous à l'illustration attenante au sort de *mains brûlantes* du *Manuel des Joueurs*. Les créatures qui ratent leur jet de Réflexes sont également étourdies pour 1 round.

Toile de ronces

Transmutation

Niveau : Dru 2, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : plantes dans une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : cf. description

Résistance à la magie : non

Ce sort fait pousser des épines sur les herbes, bosquets et arbres qui s'enroulent ensuite autour des créatures présentes dans la zone d'effet pour les enchevêtrer. Les créatures qui se tiennent immobiles sont enchevêtrées mais ne subissent ni dégâts ni effets supplémentaires. Les créatures qui tentent d'agir (attaquer, lancer un sort doté d'une composante gestuelle, se déplacer, etc.) subissent 1d4 points de dégâts en raison des épines, +1 par niveau du lanceur de sorts. En outre, elles doivent réussir un jet de Réflexes ou être enchevêtrées (malus de -2 aux jets d'attaque, malus de -4 en Dextérité et impossibilité de se déplacer). Quiconque tente de lancer un sort dans la zone d'effet doit également réussir un jet de Concentration (DD 15 + niveau du sort + dégâts subis) ou perdre celui-ci.

Une créature enchevêtrée peut tenter de se libérer et de se déplacer à la moitié de sa vitesse de déplacement en entreprenant une action complexe pour effectuer un jet de Force ou d'Évasion (DD 20). Une créature non enchevêtrée peut évoluer dans la zone d'effet à la moitié de sa vitesse de déplacement, tout en subissant les dégâts mentionnés ci-dessus. Cependant, les végétaux tentent de l'enchevêtrer à chaque round.

Les plantes offrent un quart d'abri par tranche de 1,50 mètre de végétaux se trouvant entre une créature située dans la zone d'effet et un adversaire – une moitié pour 3 mètres de *toile de ronces*, trois quarts pour 4,50 mètres et un abri total pour 6 mètres ou plus.

Selon la nature des plantes concernées, le MD peut modifier quelque peu les effets du sort.

Tour animal

Transmutation

Niveau : Dru 0, Rôd 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un compagnon animal lié au lanceur de sorts par un effet d'amitié avec les animaux

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui



Le compagnon animal du personnage réalise un tour au choix qu'il ne connaît pas. Celui-ci doit être choisi parmi les tours de l'encadré *Compagnons animaux* du chapitre 2 du *Guide du Maître* ou ceux du chapitre 2 du présent ouvrage. L'animal ne garde ensuite aucun souvenir du tour qu'il a réalisé.

Transe de groupe

Enchantement [coercition, mental]

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : animaux, monstres primitifs et créatures magiques dotés d'une Intelligence égale à 1 ou 2, aucun ne pouvant être séparé d'un autre par plus de 9 m

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)

Résistance à la magie : oui

La musique (ou le chant ou les psalmodies) et les gestes du personnage fascinent les sujets du sort, qui ne font alors rien d'autre que le regarder. Les animaux entraînés à l'attaque ou à la protection, les animaux sanguinaires, les animaux légendaires, les monstres primitifs et les créatures magiques ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas des animaux normaux. Il est possible de frapper une créature affectée (avec un bonus de +2 au jet d'attaque, comme si elle était étourdie), mais une telle action brise le sort en ce qui concerne cette créature uniquement.

Vague de limon

Invocation (convocation)

Niveau : Dru 7, Prê 7

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : étendue de 4,50 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : non

Le personnage crée une vague de limon vert qui débute à la distance choisie et se répand avec force dans les limites de la zone d'effet. La vague éclabousse et recouvre tout ce que la zone contient, le limon s'accrochant même aux murs ou au plafond. Les créatures situées dans la zone d'effet qui ratent leur jet de Réflexes sont recouvertes de limon suivant leur espace occupé : un amas de limon vert pour chaque tranche de 1,50 mètre.

La substance dévore la chair et toutes les matières organiques au moindre contact, et elle attaque même le métal. Chaque amas inflige 1d6 points d'affaiblissement temporaire à la Constitution

en dévorant la chair de sa victime. Le limon inflige 2d6 points de dégâts par round au métal (dont la solidité n'est pas prise en compte contre cette attaque) et au bois (la solidité s'applique). Il n'affecte pas la pierre.

Lors du premier round où le contact a lieu, on peut gratter le limon pour en débarrasser la victime (ce qui détruira probablement l'objet employé à cet effet), mais une fois ce délai passé, le limon devra être gelé, brûlé ou découpé (la victime subissant les mêmes dégâts dans l'opération). Un froid ou une chaleur extrêmes, la lumière du soleil ou un sort de *guérison des maladies* détruisent le limon vert. Contrairement à un limon vert normal, la substance créée par la *vague de limon* s'évapore petit à petit, disparaissant totalement au terme de la durée du sort.

Composante matérielle : quelques gouttes d'eau prélevées dans une mare stagnante.

Vision puissante

Divination

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible ou zone d'effet : une créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage détermine le nombre de dés de vie (dont ceux qui découlent des niveaux de classes) que possède une créature. Si celle-ci dispose de dés de vie et de niveaux de classes, *vision puissante* ne révèle que le total. Il est donc impossible de préciser les niveaux de classes que possède la créature, sachant que l'on ne retranche pas les niveaux négatifs aux DV. Par exemple, une créature dotée de 10 DV et un personnage de niveau 10 présentant 4 niveaux négatifs sont tous deux des créatures de 10 DV.

Vitesse du vent

Transmutation

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage octroie la rapidité éphémère d'une brise soudaine. La cible du sort bénéficie donc d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité. Dans le même temps, elle est victime d'un malus de -2 en Constitution.

LES MAÎTRES DE LA NATURE

Le guide pour les barbares, les druides et les rôdeurs

Les forces de la nature sont capables d'étaler n'importe quelle tempête !

Les barbares, druides et rôdeurs sont les champions nobles et bourrus des contrées sauvages. Ce guide fourmille d'idées nouvelles visant à personnaliser les personnages les plus endurcis, parmi lesquelles :

- De nouveaux dons, armes, sorts et objets magiques.
- Des règles avancées et détaillées sur le pouvoir de *forme animale*.
- De nouvelles classes de prestige, comme le berserker frénétique, le cavalier des vents ou le maître des vases.
- Un nouveau type d'objet magique – les infusions.

Les maîtres du donjon et joueurs qui souhaitent apporter une nouvelle dimension à leurs barbares, druides et rôdeurs dénicheront au fil des pages de ce guide des informations indispensables.

Pour profiter pleinement de ce supplément, le maître du donjon a également besoin d'un exemplaire du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. De leur côté, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.



9 782847 850178

N° ISBN : 2-84785-017-1

Prix : 25,5 €

Spell
Books



d20
system

Visitez notre site sur www.asmodee.com