



# Advanced Dungeons & Dragons

2<sup>nd</sup> Edition

## Les produits de la Seconde édition de AD&D

- Guide du maître
- Bestiaire monstrueux
- Manuel complet du guerrier, manuel complet du roublard, etc.

## Glossaire

Absorption d'énergie, ajustement contre la magie, ajustement réflexe, ajustement réaction, alignement, classe d'armure (CA), attaque du regard, barreaux et

hermes, cadence de tir (CT), charisme (Cha), choc métabolique, combat de projectiles, commun, compagnon d'armes, compétence, constitution (Con), dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100), dé de vie (DV), dégât, demi-humain, dextérité (Dex), école de magie, école opposée, élément matériel (M), élément somatique (S), élément verbal (V), encombrement, enfoncer, engagé, force (For), guide du maître (GDM), immunité au sorts, infravision, initiative, intelligence (Int), invoquer un sort, jet de combat, jet de toucher, levée maximale, loyauté inspirée, manœuvrabilité, mêlée, mythologie, neutralité, niveau, personnage à plusieurs

classes (PPC), personnage-joueur (PJ), personnage-non-joueur (PNJ), personnage multi-classé (PMC), points de vie (pv), points d'expérience (PX), possibilité d'échec d'un sort, pourcentage de chances, pré-requis, race, régénération, résistance, résistance au poison, réversible, round, sagesse (Sag), sauvegarde (jet de), spécialiste, sphère d'influence, sorts en plus, souffle, suivant, survie à la résurrection, surprise (jet de), toucher une armure classé 0 (TAC0), test-compétence, test de caractéristique, caractéristique, tour, vade retro, vitesse d'arme, vitesse de déplacement (VD), zone d'effet (ZE).

# Chapitre 1 : caractéristiques des personnages

6 méthodes de tirage des caractéristiques.

## Force

- **Ajustement au toucher (AT)** : valeur ajoutée ou soustraite pour toucher (1d20).
- **Ajustement au dégât (AD)** : valeur ajoutée ou soustraite au(x) dé(s) de dégâts. Armes physiques, projectiles non-mécanique (dague...).
- **Poids autorisé** : poids en kilos qu'un personnage peut transporter sans être encombré.
- **Charge maximale (CMax)** : poids maximum qu'un personnage peut ramasser du sol et lever au-dessus de sa tête.
- **Enfoncer** : probabilité d'enfoncer une porte réussit quand le résultat sur 1d20 est inférieur ou égal à la valeur enfoncer (plusieurs essais possible). Valeur entre parenthèse pour les fermetures magiques (1 seul essai).
- **Barreaux et herses** : probabilité de plier un barreau de métal ou de soulever une herse quand le résultat sur 1d100 est inférieur ou égal à la valeur barreaux et herses (1 seul essai).

Tableau 1 : FORCE							
Score	Ajustement au toucher	Ajustement au dégât	Poids autorisé	Charge maximale	Enfoncer	Barreaux et herses	Notes
1	-5	-4	0,5 Kg	1,5 Kg	1	-	
2	-3	-2	0,5 Kg	2,5 Kg	1	-	
3	-3	-1	2,0 Kg	5,0 Kg	2	-	
4-5	-2	-1	5,0 Kg	12,5 Kg	3	-	
6-7	-1	-	10,0 Kg	27,5 Kg	4	-	
8-9	-	-	17,5 Kg	45,0 Kg	5	1 %	
10-11	-	-	20,0 Kg	57,5 Kg	6	2 %	
12-13	-	-	22,5 Kg	70,0 Kg	7	4 %	
14-15	-	-	27,5 Kg	85,0 Kg	8	7 %	
16	-	+1	35,0 Kg	97,5 Kg	9	10 %	
17	+1	+1	42,5 Kg	110,0 Kg	10	13 %	
18	+1	+2	55,0 Kg	127,5 Kg	11	16 %	
18/01-50	+1	+3	67,5 Kg	140,0 Kg	12	20 %	
18/51-75	+2	+3	80,0 Kg	152,5 Kg	13	25 %	
18/76-90	+2	+4	92,5 Kg	165,0 Kg	14	30 %	
18/91-99	+2	+5	117,5 Kg	190,0 Kg	15 (3)	35 %	
18/00	+3	+6	167,5 Kg	240,0 Kg	16 (6)	40 %	
19	+3	+7	242,5 Kg	320,0 Kg	16 (8)	50 %	Géant des collines
20	+3	+8	267,5 Kg	350,0 Kg	17 (10)	60 %	Géant de pierre
21	+4	+9	317,5 Kg	405,0 Kg	17 (12)	70 %	Géant du gel
22	+4	+10	392,5 Kg	485,0 Kg	18 (14)	80 %	Géant du feu
23	+5	+11	467,5 Kg	565,0 Kg	18 (16)	90 %	Géant des nuages
24	+6	+12	617,5 Kg	720,0 Kg	19 (17)	95 %	Géant des tempêtes
25	+7	+14	767,5 Kg	875,0 Kg	19 (18)	99 %	Titan



## Dextérité

- **Ajustement réflexe** : valeur ajoutée ou soustraite au jet de surprise (1d10).
- **Ajustement aux projectiles** : valeur ajoutée ou soustraite au jet pour toucher (1d20) avec une arme projectile (arc, arme lancée...)
- **Ajustement défensif** : valeur ajoutée ou soustraite au jet de sauvegarde pour éviter les attaques (sorts de foudre, jets de rochers etc.) venant de face. Valeur ajoutée ou soustraite à la CA d'un personnage, sauf attaque de dos, personnage attaché, pris au sol, surpris, grimant au mur ou restreint dans ses mouvement (bord d'un précipice).

Tableau 2 : DEXTÉRITÉ			
Score	Ajustement Réflexe	Ajustement aux projectiles	Ajustement défensif
1	-6	-6	+5
2	-4	-4	+5
3	-3	-3	+4
4	-2	-2	+3
5	-1	-1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10-14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6

## Constitution

- **Ajustement points de vie** : valeur ajoutée ou soustraite à chaque dé de vie (le résultat ne peut être inférieur à 1). Ajustement pour les non-combattants +2 maximum. À partir du 10ème niveau pas d'ajustement (9ème niveau pour les guerriers et les prêtres). Le total de points de vie est modifié à chaque fois que l'ajustement change.
- **Choc métabolique** : probabilité de survivre aux effets magiques qui transforment, vieillissent ou rajeunissent le corps sur 1d100 (pétrification et son inverse, métamorphose, vieillissement magique etc.) Peut être utilisé pour vérifier si un personnage reste conscient (situation difficile ou éprouvante physiquement).
- **Survie à la résurrection** : probabilité d'être magiquement ressuscité ou rappelé à la vie sur 1d100.
- **Résistance au poison** : ajustement au jet de sauvegarde pour les races demi-elfe, elfe, gnome et humaine contre le poison.
- **Régénération** : soigne 1 point de vie après chaque nombre de tour approprié. Les dégâts dus au feu ou à l'acide ne régénèrent pas, ils doivent être soignés normalement ou par la magie.

Tableau 3 : CONSTITUTION

Score	Ajustement points de vie	Choc métabolique	Survie à la résurrection	Résistance au poison	Régénération
1	-3	25%	30%	-2	Aucune
2	-2	30%	35%	-1	Aucune
3	-2	35%	40%	0	Aucune
4	-1	40%	45%	0	Aucune
5	-1	45%	50%	0	Aucune
6	-1	50%	55%	0	Aucune
7	0	55%	60%	0	Aucune
8	0	60%	65%	0	Aucune
9	0	65%	70%	0	Aucune
10	0	70%	75%	0	Aucune
11	0	75%	80%	0	Aucune
12	0	80%	85%	0	Aucune
13	0	85%	90%	0	Aucune
14	0	88%	92%	0	Aucune
15	+1	90%	94%	0	Aucune
16	+2	95%	96%	0	Aucune
17	+2(+3)*	97%	98%	0	Aucune
18	+2(+4)*	99%	100%	0	Aucune
19	+2(+5)*	99%	100%	+1	Aucune
20	+2(+5)**	99%	100%	+1	1/6 tours
21	+2(+6)***	99%	100%	+2	1/5 tours
22	+2(+6)***	99%	100%	+2	1/4 tours
23	+2(+6)***	99%	100%	+3	1/3 tours
24	+2(+7)****	99%	100%	+3	1/2 tours
25	+2(+7)****	100%	100%	+4	1/1 tour

\* le bonus entre parenthèses n'est valide que pour les guerriers. Le bonus maximum pour toutes les autres classes est de +2.  
 \*\* tout résultat de 1 sur les jets du dé de vie (DV) est automatiquement considéré comme un 2.  
 \*\*\* tout résultat de 1 ou 2 sur les jets du DV est automatiquement considéré comme un 3.  
 \*\*\*\* tout résultat de 1, 2, ou 3 sur les jets du DV est automatiquement considéré comme un 4.

## Intelligence

- **Nombre de langages** : nombre de langages qu'un personnage peut parler en plus de sa langue natale. Le système optionnel de compétences permet aux personnages de recevoir le même nombre d'unités de compétences supplémentaires.
- **Niveau de sort maximum** : niveau de sort maximum des magiciens.
- **Chance d'apprentissage** : probabilité pour un magicien de copier un sort dans son propre grimoire sur 1d100 (1 seul essai par niveau).
- **Nombre maximum de sorts par niveau** : système optionnel de recherche.
- **Immunité aux sorts** : permet un jet de sauvegarde contre les illusions et les fantômes du niveau indiqué.

Tableau 4 : INTELLIGENCE

Score	Nombre de langages	Niveau de sort max.	Chance d'apprentissage d'un sort	Nombre max. de sorts par niveau	Immunité aux sorts illusions et fantômes
1	0*	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	1	-	-	-	-
4	1	-	-	-	-
5	1	-	-	-	-
6	1	-	-	-	-
7	1	-	-	-	-
8	1	-	-	-	-
9	2	4ème	35%	6	-
10	2	5ème	40%	7	-
11	2	5ème	45%	7	-
12	3	6ème	50%	7	-
13	3	6ème	55%	9	-
14	4	7ème	60%	9	-
15	4	7ème	65%	11	-
16	5	8ème	70%	11	-
17	6	8ème	75%	14	-
18	7	9ème	85%	18	-
19	8	9ème	95%	Pas de max.	illus. de 1er niveau
20	9	9ème	96%	Pas de max.	illus. de 2ème niveau
21	10	9ème	97%	Pas de max.	illus de 3ème niveau
22	11	9ème	98%	Pas de max.	illus de 4ème niveau
23	12	9ème	99%	Pas de max.	illus de 5ème niveau
24	15	9ème	100%	Pas de max.	illus de 6ème niveau
25	20	9ème	100%	Pas de max.	illus de 7ème niveau

\* bien qu'incapable de parler, le personnage peut toujours communiquer par gestes et sons

## Sagesse

- **Ajustement contre la magie** : Ajustement au jet de sauvegarde contre les sorts qui affecte l'esprit (charme, hypnotisme, illusions, possession, suggestion, etc.)
- **Sorts en plus** : nombre de sort additionnel de prêtre.
- **Possibilité d'échec d'un sort** : probabilité que l'incantation du prêtre échoue sur 1d100.
- **Immunité aux sorts** : l'immunité des personnages est valable pour les sorts, talents ou objets magiques.

Tableau 5 : SAGESSE

Score	Ajustement contre la Magie	Sorts en plus	Possibilité d'échec de sort	Immunité aux sorts
1	-6	-	80%	-
2	-4	-	60%	-
3	-3	-	50%	-
4	-2	-	45%	-
5	-1	-	40%	-
6	-1	-	35%	-
7	-1	-	30%	-
8	0	-	25%	-
9	0	0	20%	-
10	0	0	15%	-
11	0	0	10%	-
12	0	0	5%	-
13	0	1er	0%	-
14	0	1er	0%	-
15	+1	2ème	0%	-
16	+2	2ème	0%	-
17	+3	3ème	0%	-
18	+4	4ème	0%	-
19	+4	1er, 4ème	0%	<i>Amitié, Charme-personne, Éffroi, Injonction, Hypnotisme</i>
20	+4	2ème, 4ème	0%	<i>Immobilisation des personnes, Oubli, Rayon débilisant, Peur</i>
21	+4	3ème, 5ème	0%	<i>Terreur</i>
22	+4	4ème, 5ème	0%	<i>Charme-monstre, Confusion, Émotion, Maladresse, Suggestion</i>
23	+4	5ème, 5ème	0%	<i>Chaos, Débilité mentale, Immobilisation des monstres, Croisade, Réceptacle magique</i>
24	+4	6ème, 6ème	0%	<i>Bâtonnet de suzeraineté, Quête, Suggestion de masse</i>
25	+4	6ème, 7ème	0%	<i>Antipathie/Sympathie, Sort de mort, Charme de masse</i>

## Charisme

- **Nombre maximum de compagnons d'armes** : nombre de PNJ employé par un personnage (les mercenaires, suivants et engagés ne sont pas concernés).
- **Loyauté inspirée** : ajustement au score de loyauté des compagnons d'armes et autre suivants.
- **Ajustement réaction** : ajustement à la réaction des PNJs et créatures intelligentes qui rencontrent un personnage.

Tableau 6 : CHARISME

Score	Max. de compagnons d'armes	Loyauté inspirée	Ajustement réaction
1	0	-8	+7
2	1	-7	+6
3	1	-6	+5
4	1	-5	+4
5	2	-4	+3
6	2	-3	+2
7	3	-2	+1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	-1
14	6	+1	-2
15	7	+3	-3
16	8	+4	-5
17	10	+6	-6
18	15	+8	-7
19	20	+10	-8
20	25	+12	-9
21	30	+14	-10
22	35	+16	-11
23	40	+18	-12
24	45	+20	-13
25	50	+20	-14

# Chapitre 2 : races de personnages-joueurs

**Tableau 7 : CARACTÉRISTIQUES REQUISES SELON LES RACES**

Caractéristique	Demi-elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petit-homme
Force	3/18	3/18	6/18	8/18	7/18*
Dextérité	6/18	6/18	3/18	3/17	7/18
Constitution	6/18	7/18	8/18	11/18	10/18
Intelligence	4/18	8/18	6/18	3/18	6/18
Sagesse	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Charisme	3/18	8/18	3/18	3/17	3/18

\* Les guerriers de race petit-gens n'ont pas droit à l'option force exceptionnelle

## Demi-elfes

**Classes :** clerc, druide, guerrier, rôdeur, mage, magicien spécialiste, voleur, barde.

**Multi-classes :** clerc (ou druide) /guerrier, clerc (ou druide) /guerrier /mage, clerc /rôdeur, clerc (ou druide) /mage, guerrier /mage, guerrier /voleur, guerrier /mage /voleur, mage /voleur.

**Langages :** commun, elfe, gnome, hobgobelin, orque, gnoll.

**Nombre de langues :** limité par l'intelligence (tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences (tableau 34).

**Capacités :**

- 30% de résistance aux sorts de sommeil et à tous les sorts de charme.
- Infravision 20 m dans l'obscurité.
- Détection des portes secrètes et cachées ; 1 chance sur 6 (1d6) à moins de 3 m d'une porte cachée ; 1-3 chances sur 6 recherche active. La recherche active d'une porte secrète est de 1-2 chances sur 6.

**Tableau 8 : AJUSTEMENT RACIAUX AUX CARACTÉRISTIQUES**

Race	Ajustements
Elfe	+1 dextérité ; -1 constitution
Gnome	+1 intelligence ; -1 sagesse
Nain	+1 constitution ; -1 charisme
Petit-homme	+1 dextérité ; -1 force

## Elfes

**Races elfiques :** elfes des bois, aquatiques, gris, hauts et noirs.

**Classes :** clerc, guerrier, mage, voleur, rôdeur

**Multi-classes :** guerrier /mage, guerrier /voleur.

**Langages :** commun, elfe, gnome, petites-gens, goblin, hobgobelin, orque, gnoll.

**Nombre de langues :** limité par l'intelligence (tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences (tableau 34).

**Capacités :**

- 90% de résistance aux sorts de sommeil et à tous les sorts de charme.
- TAC0 +1 avec arcs, épées longues, épées courtes.
- -4 au jet de surprise des adversaires si un elfe est seul (ou accompagné par des petites-gens et /ou des elfes) aucune armure métallique, ou à plus de 30 m du groupe. -2 si l'elfe doit ouvrir une porte, un rideau...
- Infravision 20 m dans l'obscurité.
- Détection des portes secrètes et cachées ; 1 chance sur 6 (1d6) à moins de 3 m d'une porte cachée ; 1-3 chances sur 6 recherche active. La recherche active d'une porte secrète est de 1-2 chances sur 6.

**Tableau 9 : BONUS DE CONSTITUTION SUR LES JETS DE SAUVEGARDE**

Score de constitution	Bonus sur les jets de sauvegarde (bâtons, bâtonnets, baguettes ; sorts)
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

## Gnomes

**Classes :** guerrier, voleur, clerc, illusionniste.

**Langages :** commun, nain, gnome, petites-gens, goblin, kobold, mamifères fouisseurs.

**Nombre de langues :** limité par l'intelligence (tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences (tableau 34).

**Capacités :**

- +1 aux jets de sauvegarde contre les bâtons, bâtonnets et baguettes magiques, les sorts (tableau 9).
- 20% de chance que l'utilisation et l'activation d'un objet magique ne fonctionne pas (sauf armes, armures, boucliers, objets d'illusionnistes, objets reproduisant des talents de voleur, si le personnage est voleur).
- Peut détecter les objets maudits qui ne fonctionnent pas.
- +1 pour toucher les kobolds ou les gobelins.
- Les gnolls, les beuguebères, les trolls, les ogres-mages, les géants et les titans ont -4 pour toucher les gnomes.
- Infravision 20 m dans l'obscurité.
- Science des tunnels dans un rayon de 3 m (1 round).

### SCIENCE DES TUNNELS DANS UN RAYON DE 3 M

Passage	Score
Détection de pente ascendante ou descendante dans un passage	1-5 sur 1d6
Détection de murs, plafonds ou sols instables	1-7 sur 1d10
Sous terre	Score
Détermination de la profondeur approximative d'un souterrain	1-4 sur 1d6
Détermination de la direction approximative d'un souterrain	1-3 sur 1d6

### MULTI-CLASSES

Demi-elfe	Gnome	Nain	Elfe	Petit-homme
Clerc /mage	Guerrier /clerc	Guerrier /voleur	Guerrier /mage	Guerrier /voleur
Clerc /rôdeur	Guerrier /illusionniste	Guerrier /clerc	Guerrier /voleur	
Guerrier /clerc	Guerrier /voleur		Mage /voleur	
Guerrier /druide	Clerc / illusionniste		Guerrier /mage /voleur	
Guerrier /mage	Clerc /voleur			
Guerrier /voleur	Illusionniste /voleur			
Guerrier /mage /clerc	voleur /mage			
Guerrier /mage /voleur				

# Humains

## Capacités :

- Toutes les classes.
- Classe jumelées
- Limite de niveau : 20

- Les costauds ont 15% de chance d'avoir infravision 20 m dans l'obscurité. Les costauds /grand-gars ou costauds /pieds-velus ont 25% de chance d'avoir infravision 10 m dans l'obscurité.
- Les costauds ont science des souterrains (1 round).

# Nains

**Classes :** cleric, guerrier, voleur.

**Langages :** commun, nain, gnome, goblin, kobold, orque, tous langages autorisés par le MD. N'utilise jamais de sorts magiques (sauf cleric).

**Nombre de langues :** limité par l'intelligence (tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences (tableau 34).

## Capacités :

- +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons, les bâtons, bâtonnets et baguettes magiques, les sorts par tranche de 3,5 points de constitution (tableau 9).
- 20% de chance, pour chaque utilisation et activation, qu'un objet magique, non destiné à la classe du personnage, ne fonctionne pas (sauf armes, armures, boucliers, gantelets, ceintures et les objets cléricaux utilisés par un cleric).
- TAC0 +1 contre les orques, demi-orques, gobelins, hobgobelins.
- Les ogres, les trolls, les ogres-mages, les géants et les titans ont -4 pour toucher les nains.
- Infravision 20 m dans l'obscurité.
- Détection souterraine dans un rayon de 3 m (1 round).

## SCIENCE DES SOUTERRAINS

Passage	Score
Détection de pente ascendante ou descendante dans un passage	1-3 sur 1d4
Détermination de la direction approximative d'un souterrain	1-3 sur 1d6

# Autres caractéristiques

**Tableau 10 : TAILLES ET POIDS MOYENS**

Race	Taille en centimètres		Poids en Kilos	
	Base*	Ajustement	Base*	Ajustement
Demi-elfe	150/145	3d10	54/42	3d6
Elfe	138/125	3d8	42/32	3d6
Gnome	95/90	2d8	36/34	2d4
Humain	150/147	5d10	70/50	3d10
Nain	110/105	3d10	65/53	2d10
Petites-gens	80/75	4d10	28/26	1d8

\* Les femmes sont généralement plus petites et plus légères que les hommes. Les tailles et poids de base sont donc divisés en valeurs homme /femme (il en est de même pour les demi-humains). Notez que l'ajustement permet toujours une fourchette importante dans les deux catégories.

## DÉTECTION SOUTERRAINE DANS UN RAYON DE 3 M

Passage	Score
Détection de pente ascendante ou descendante dans un passage	1-5 sur 1d6
Détection d'un tunnel /passage construit récemment	1-5 sur 1d6
Détection des murs ou pièces pivotants /coulissant	1-4 sur 1d6
Détection de pièges, trappes ou puits en maçonnerie	1-3 sur 1d6
Détection de la profondeur approximative d'un souterrain	1-3 sur 1d6

**Tableau 11 : AGE**

Race	Age du départ		Age maximum
	Base*	Ajustement	(Base + ajustement)
Demi-elfe	15	1d6	125 + 3d20
Elfe	100	5d6	350 + 4d100*
Gnome	60	3d12	200 + 3d100
Humain	15	1d4	90 + 2d20
Nain	40	5d6	250 + 2d100
Petites-gens	20	3d4	100 + 1d100

\* Lorsqu'il atteint cet âge, un elfe ne meurt pas. Il ne peut cependant résister à l'impulsion d'émigrer vers un pays mystérieux, quittant le monde des hommes.

# Petites-gens

**Races :** pieds-velus, grands-gars, costauds.

**Classes :** cleric, guerrier, voleur.

**Multi-classe :** guerrier /voleur.

**Langages :** commun, petites-gens, nain, elfe, gnome, goblin, orque, tous langages autorisés par le MD.

**Nombre de langues :** limité par l'intelligence (tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences (tableau 34).

## Capacités :

- +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons, les bâtons, bâtonnets et baguettes magiques, les sorts par tranche de 3,5 points de constitution (tableau 9).
- +1 pour toucher avec armes de jet, frondes.
- -4 au jet de surprise des adversaires si un petit-homme est seul (ou accompagné par des petites-gens et /ou des elfes) aucune armure métallique, ou à plus de 30 m du groupe. -2 si le petit-homme doit ouvrir une porte, un rideau...

**Tableau 12 : EFFETS DU VIEILLISSEMENT SUR LES CARACTÉRISTIQUES**

Race	Age moyen* (1/2 base max.)	Vieil âge** (2/3 base max.)	Age vénérable*** (base max.)
Demi-elfe	62 ans	83 ans	125 ans
Elfe	175 ans	233 ans	350 ans
Gnome	100 ans	133 ans	350 ans
Humain	45 ans	60 ans	90 ans
Nain	125 ans	167 ans	250 ans
Petites-gens	50 ans	67 ans	100 ans

\* -1 For, -1 Con, +1 Int, +1 Sag

\*\* -2 For, -2 Dex, -1 Con, +1 Sag

\*\*\* -1 For, -1 Dex, -1 Con, +1 Int, +1 Sag

**Tableau 7 : LIMITES DE CLASSES ET DE NIVEAU PAR RACE**

	Humains	Demi-elfes	Elfes	Gnomes	Nains	Petites-gens
Barde*	∪	∪	–	–	–	–
Clerc	∪	14	12	9	10	8
Druide*	∪	9	–	–	–	–
Guerrier	∪	14	12	11	15	9
Illusionniste	∪	–	–	15	–	–
Mage	∪	12	15	–	–	–
Paladin	∪	–	–	–	–	–
Rôdeur	∪	16	13	–	–	–
Voleur	∪	12	12	13	12	13

\* Ces classes de personnage sont optionnelles.

∪ Un personnage peut progresser jusqu'au maximum possible de la dite classe, le Manuel des joueurs donne les règles pour l'avancement des personnages jusqu'au 20ème niveau.

– Un personnage ne peut être de cette classe.

¾ Les personnages avec moins que les pré-requis exceptionnels ne peuvent avancer au delà du niveau indiqué.

## Chapitre 3 : classes de personnages-joueurs

**Tableau 13 : MINIMUMS REQUIS PAR CLASSE**

Classe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Guerrier	9	-	-	-	-	-
Paladin	12	-	9	-	13	17
Rôdeur	13	13	14	-	14	-
Mage	-	-	-	9	-	-
Spécialiste	Var	Var	Var	Var	Var	Var
Clerc	-	-	-	-	9	-
Druide	-	-	-	-	12	15
Voleur	-	9	-	-	-	-
Barde	-	12	-	13	-	15

## Combattant

**Tableau 14 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES COMBATTANTS**

Niv.	Guerrier	Paladin /rôdeur	dés de vie (d10)
1	0	0	1
2	2000	2250	2
3	4000	4500	3
4	8000	9000	4
5	16000	18000	5
6	32000	36000	6
7	64000	75000	7
8	125000	150000	8
9	250000	300000	9
10	500000	600000	9+3
11	750000	900000	9+6
12	1000000	1200000	9+9
13	1250000	1500000	9+12
14	1500000	1800000	9+15
15	1750000	2100000	9+18
16	2000000	2400000	9+21
17	2250000	2700000	9+24
18	2500000	3000000	9+27
19	2750000	3300000	9+30
20	3000000	3600000	9+33

**Tableau 15 : NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES COMBATTANTS**

Niv. du combattant	Attaques /round
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13+	2/round

## GUERRIER

<b>Minimums requis :</b>	Force 9
<b>Pré-requis :</b>	Force
<b>Races autorisées :</b>	Toutes
<b>Alignements autorisés :</b>	Tous
<b>Habilités :</b> 18 en force accorde 1d100 % de force exceptionnelle.	
<b>Spécialisation martiale :</b> un guerrier niveau 1 peut se spécialiser dans l'utilisation d'une arme (arme de mêlée +1 au toucher, +2 au dégâts... p56)	
Ne peut pas invoquer de sorts.	
Peut utiliser les objets magiques (potions, parchemins de protection, plupart des anneaux ; toutes les armures, armes et boucliers enchantés).	
<b>À partir du 9ème niveau :</b> pas de dé de vie ni d'ajustement de constitution.	
Baronnie, il peut attirer des hommes d'armes ; il doit posséder un château ou une place-forte entouré d'une parcelle de terre de bonne taille. Il peut lever des impôts, faire fructifier ses terres, faire des bénéfices. Il peut attirer des gardes du corps d'élite (mercenaires)	
<b>Points d'expérience :</b> 16 ou plus en force accorde +10% sur tous les gains d'expérience.	

### Tableau 16 : LES SUIVANTS DU GUERRIER

Lancez 1d100 pour chacun des sous-tableaux du tableau : une fois pour le chef de la troupe, une fois pour les soldats eux-mêmes et une fois pour la garde personnelle.

d100	Chef (et objets magiques suggérés)
01-40	Guerrier de niveau 5, armure de plates, bouclier, hache d'armes +2.
41-75	Guerrier de niveau 6, armure de plates, bouclier +1, lance de fantassin +1, dague +1.
76-95	Guerrier de niveau 6, armure de plates +1, bouclier, lance de fantassin +1, dague +1, accompagné d'un guerrier de niveau 3, armure feuilletée, bouclier, arbalète de distance.
96-99	Guerrier de niveau 7, armure de plates +1, bouclier +1, épée large +2, cheval de guerre lourd avec fers à cheval de rapidité.
00	Au choix du MD.
d100	Soldats /suivants (tous de niveau 0)
01-50	20 cavaliers avec armure annelée, bouclier, 3 javelots, épée longue, hachette ; 100 fantassins avec armure d'écailles, arme d'hast (au choix du joueur), gourdin.
51-75	20 fantassins avec armure feuilletée, masse étoilée, hachette ; 60 fantassins avec armure de cuir, pique, épée courte.
76-90	40 fantassins avec cotte de mailles, arbalète lourde, épée courte ; 20 fantassins avec cotte de mailles, arbalète légère, fourche de guerre.
91-99	10 cavaliers avec armures à bandes, bouclier, lance, épée batarde, masse ; 20 cavaliers avec armure d'écailles, bouclier, lance, épée longue, masse ; 30 cavaliers avec armure de cuir cloutée, bouclier, lance, épée longue.
00	Au choix du MD (barbares, chasseurs de têtes, paysans armés, cavalerie extra-lourde, etc.)
d100	Unité d'élite (garde personnelle)
01-10	10 chevaliers montés : guerriers de niveau 1 avec armure de bataille, grand bouclier, lance, épée large, masse étoilée et cheval de guerre lourd entièrement cuirassé.
11-20	10 guerriers /mage elfes de niveau 1, avec cotte de mailles, épée longue, arc long, dague.
21-30	15 rôdeurs de niveau 1 avec armure d'écailles, bouclier, épée longue, lance de fantassin, arc long.
31-40	20 berserkers : guerriers de niveau 2 avec armure de cuir, bouclier, hache d'armes, épée large, dague (les berserkers bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs jets d'attaque et de dégâts).
41-65	20 archers spécialisés : guerriers de niveau 1 avec armure de cuir cloutée, arc long ou arbalète (+2 au toucher ou spécialisation à l'arc, si cette règle optionnelle est utilisée).
66-99	30 fantassins : guerriers de niveau 1 avec armure de plates, grand bouclier, lance de fantassin et épée courte.
00	Au choix du MD (cavalerie montée sur des pégases ou sur des aigles, demi-humains, équipe de siège, etc.)

## PALADIN

<b>Minimums requis :</b>	Force 12
	Constitution 9
	Sagesse 13
	Charisme 17
<b>Pré-requis :</b>	Force
	Charisme
<b>Races autorisées :</b>	Humain
<b>Alignement autorisé :</b>	Loyal bon
<b>Habilités :</b> peut utiliser toutes les armes et porter tous les types d'armures.	
<b>Détection des mauvaises intentions</b> jusqu'à une distance de 20 m, il doit se concentrer sur une direction, chaque tentative (illimité) prend 1 round. Permet de détecter monstre et personnages d'alignement mauvais.	
<b>+2 aux jets de sauvegarde.</b>	
<b>Immunité à toutes les formes de maladie</b> (lycanthropie, putréfaction de momie sont des malédictions et non des maladies).	
<b>Imposition des mains :</b> soigne une personne de son choix ou lui-même de 2 points de vie par niveau d'expérience.	
<b>Guérison des maladies :</b> une fois par semaine par tranche de 5 niveaux d'expérience.	
<b>Aura de protection</b> de 3 m de rayon : les créatures conjurées spécifiquement mauvaises ont -1 pour toucher. La source de l'aura est aisément reconnaissable.	
<b>Épée sainte :</b> projection d'un cercle de puissance de 10 m de diamètre, cette puissance dissipe toute magie hostile d'un niveau inférieur ou égal à celui du paladin.	
Un paladin qui accomplit de plein gré un acte chaotique doit chercher un prêtre (niveau 7 ou plus) pour confesser son péché et faire pénitence.	
Un paladin qui accomplit de plein gré un acte mauvais perd immédiatement et définitivement son statut de paladin (il devient un guerrier du même niveau, l'expérience supplémentaire est perdue). Si le paladin était sous l'influence d'un charme ou d'un contrôle magique il perd son statut de paladin jusqu'à ce qu'il rachète sa faute.	
10 objets magiques max (armure, bouclier, 4 armes, 4 objets).	
Ne peut pas amasser de richesses. Il peut entretenir un petit-château ou place forte. Il ne peut jamais donner d'argent aux PJ ni aux PNJ des joueurs.	
Doit s'acquitter d'une dime à l'institution religieuse charitable qu'il sert.	
N'attire pas de suivants, mais il peut engager des soldats et spécialistes, ils doivent être loyal bon.	
Ne peut employer que des compagnons d'armes d'alignement loyal bon.	
<b>À partir du niveau 3 :</b> Repousser les morts-vivants, les diables, les démons de la même manière qu'un clerc niveau 1.	
<b>À partir du niveau 4 :</b> Cheval de bataille	
<b>À partir du niveau 9 :</b> Sort de prêtre (sphère de combat, divination, soins et protection).	
<b>Points d'expérience :</b> 16 ou plus en force et en charisme accorde +10% sur tous les gains d'expérience.	

### Tableau 17 : PROGRESSION EN SORTS DES PALADINS

Niv. du paladin	Niv. de maîtrise	Niv. des sorts de prêtres			
		1	2	3	4
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9 max.	3	3	3	1
18	9 max.	3	3	3	1
19	9 max.	3	3	3	2
20	9 max.	3	3	3	3

## RODEUR

**Minimums requis :** Force 13  
Dextérité 13  
Constitution 14  
Sagesse 14

**Pré-requis :** Force  
Dextérité  
Charisme

**Races autorisées :** Humain, elfe, demi-elfe

**Alignement autorisé :** Loyal, neutre ou chaotique bon

**Habilités :** Peut utiliser toutes les armes et porter tous les types d'armures (certaines de ses capacités ne sont utilisables qu'avec une armure de cuir clouté ou une armure plus légère).

Peut se battre à deux mains sans pénalité sur ses jets d'attaque quand il porte une armure de cuir clouté ou une armure plus légère (sans bouclier).

Compétence de pistage (sans dépenser d'unité de compétence) qui reçoit un bonus (+1) tous les 3 niveaux.

**Mouvement silencieux, se cacher dans l'ombre :** (avec armure de cuir clouté ou une armure plus légère) utiliser le tableau 18 pour connaître ses chances de réussite en milieu naturel (modificateurs de race et de dextérité selon tableaux 27 et 28). Ses chances de réussite sont divisées par 2 en milieu artificiel (crypte, rues d'une cité...).

Le rôdeur doit choisir une espèce ennemie (géants, orques, hommes-lézards, troll, goules...) avant d'accéder au niveau 2. +4 aux jets d'attaque. Le rôdeur attaque en priorité les adversaires de l'espèce ennemie (sauf danger plus important).

**Empathie animale :** le rôdeur peut modifier les réactions des animaux naturels (ours, serpent, zèbre...) quand il approche prudemment ou pour les soigner. Le rôdeur gagne automatiquement la confiance des animaux domestiques ou non-hostile, il discerne aisément leurs qualités. Les animaux sauvages ou dressés pour l'attaque doivent lancer un jet de sauvegarde contre les bâtons, bâtonnets et baguettes pour résister aux avances du rôdeur ; jet de sauvegarde effectué avec une pénalité de -1 par tranche de trois niveaux d'expérience du rôdeur (-1 de 1 à 3, -2 de 4 à 6...). le rôdeur doit être séparé et devant le groupe et approcher sans peur.

(Un rôdeur qui accomplit de plein gré un acte mauvais perd immédiatement et définitivement son statut de rôdeur (il devient un guerrier du même niveau, l'expérience supplémentaire est perdue). Si l'acte commis était involontaire ou dans une situation ne lui laissant aucun choix, le rôdeur ne peut plus gagner un seul point d'expérience avant de s'être purifié de sa faute.

Un rôdeur ne peut pas posséder plus qu'il ne peut porter. Il ne peut jamais donner d'argent aux PJ ni aux PNJ des joueurs.

**À partir du niveau 8 :** Un rôdeur peut avoir de compagnons d'armes, et engager des employés, des mercenaires, ou mêmes de simples serviteurs.

Un rôdeur peut apprendre des sorts de prêtre (sphères végétale et animale) et les invoquer de la même manière. Une sagesse élevée ne lui permet pas de recevoir de sorts supplémentaires, ni d'utiliser des parchemins cléricaux, ni d'objets magiques (sauf si le contraire est précisé).

Les rôdeurs peuvent construire châteaux, fortins ou places-fortes, mais cela n'attire pas de suivants.

**À partir du niveau 10 :** un rôdeur attire 2d6 suivants (humains normaux, animaux ou créatures plus étranges).

**Points d'expérience :** 16 ou plus en force, dextérité et en sagesse accorde +10% sur tous les gains d'expérience.

**Tableau 18 : TALENTS DU RODEUR**

Niv. du rôdeur	Se cacher dans l'ombre		Déplacement silencieux	Niveau de maîtrise	Niveau de sorts de prêtre		
					1	2	3
1	10%	15%	-	-	-	-	
2	15%	21%	-	-	-	-	
3	20%	27%	-	-	-	-	
4	25%	33%	-	-	-	-	
5	31%	40%	-	-	-	-	
6	37%	47%	-	-	-	-	
7	43%	55%	-	-	-	-	
8	49%	62%	1	1	-	-	
9	56%	70%	2	2	-	-	
10	63%	78%	3	2	1	-	
11	70%	86%	4	2	2	-	
12	77%	94%	5	2	2	1	
13	85%	99% max.	6	3	2	1	
14	93%	99%	7	3	2	2	
15	99% max.	99%	8	3	3	2	
16	99%	99%	9	3	3 max.	3	

**Tableau 19 : SUIVANTS DU RODEUR**

d100	Suivant
01-10	Ours noir
11-20	Ours brun
21	Lutin*
22-26	Clerc (humain)
27-38	Chien /loup
39-40	Druide
41-50	Faucon
51-53	Guerrier (elfe)
54-55	Guerrier (gnome)
56-57	Guerrier (petites-gens)
58-65	Guerrier (humain)
66	Guerrier /mage (elfe)
67-72	Grand félin (tigre, lion, etc.)*
73	Hippogriffe*
74	Pégase*
75	Pixie*
76-80	Rôdeur (1/2 elfe)
81-90	Rôdeur (humain)
91-94	Corbeau
95	Satyre*
96	Voleur (petites-gens)
97	Voleur (humain)
98	Sylvanien*
99	Ours-garou /tigre-garou
00	Autre créature sauvage (au choix du MD)

\* Si le rôdeur a déjà un suivant de ce type, ignorer ce résultat et reprendre le jet.

# Magicien

**Tableau 20 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES MAGICIENS**

Niv.	Magie /spécialiste	Dés de vie (d4)
1	0	1
2	2500	2
3	5000	3
4	10000	4
5	20000	5
6	40000	6
7	60000	7
8	90000	8
9	135000	9
10	250000	10
11	375000	10+1
12	750000	10+2
13	1125000	10+3
14	1500000	10+4
15	1875000	10+5
16	2250000	10+6
17	2265000	10+7
18	3000000	10+8
19	3375000	10+9
20	3750000	10+10

## MAGE

**Minimums requis :** Intelligence 9

**Pré-requis :** Intelligence

**Races autorisées :** Humain, elfe, demi-elfe

**Habilités :**

**Sorts autorisés :** Tous, tableau de progression en sort des magiciens (tableau 21). Chaque niveau d'expérience le mage peut choisir un nouveau sort.

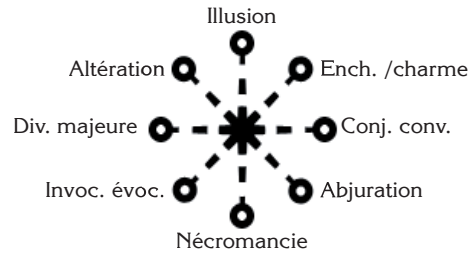
**Points d'expérience :** 16 ou plus en intelligence accorde +10% sur tous les gains d'expérience.

**Tableau 21 : PROGRESSION EN SORTS DES MAGICIENS**

Niv. du magicien	Niv. des sorts								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	5	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

## ÉCOLES DE MAGIE

Abjuration, Altération, Conjuraton /convocation, Divination majeure (sorts de divination de niveau supérieur ou égal à 5), Divination mineure (sort de divination de niveau 1 à 4), Enchantement /charme, Illusion, Invocation / évocation, Nécromancie.



**Tableau 22 : PRÉ-REQUIS POUR LES MAGICIENS SPÉCIALISÉS**

Spécialiste	École	Race	Carac. requise	École(s) d'opposition
Abjuteur	Abjuration	H	15 Sag	Altération & illusion
Conjuteur	Conj. /conv.	H, 1/2 E	15 Con	Divin. maj. & invocation
Devin	Divin. maj.	H, 1/2 E, E	16 Sag	Conjuraton
Enchanteur	Ench. charm.	H, 1/2 E, E	16 Cha	Invoc. /évoc. & nécromancie
Illusionniste	Illusion	H, G	16 Dex	Nécromancie, invoc. / évoc. & abjuration
Invocateur	Invoc. /évoc.	H	16 Con	Enchantement charme, conj. & Illusion
Nécromancien	Nécromancie	H	16 Sag	Ill., altér. & ench. / charme
Transmutateur	Altération	H, 1/2 E	15 Dex	Abjuration & nécromancie

## MAGICIENS SPÉCIALISÉS

**Minimums requis :** Intelligence 9

Un magicien spécialisé ne peut pas utiliser les objets magiques qui reproduisent les effets des écoles opposées.

**Habilités :** Le spécialiste gagne 1 sort supplémentaire par niveau de sort (le sort choisi doit appartenir à son école).

Un spécialiste reçoit +1 au jet de sauvegarde contre les sorts de son école. Un adversaire reçoit -1 au jet de sauvegarde contre les sorts d'un spécialiste de l'école correspondante.

Un spécialiste a +15% de probabilité d'apprendre un sort de son école et -15% pour apprendre un sort d'une autre école. Ne peut ni invoquer ni apprendre les sorts d'une école opposée (tableau 22) à la sienne.

Un spécialiste reçoit automatiquement un sort (au choix du MD) de son école à chaque nouveau niveau de sort.

Un spécialiste qui crée un nouveau sort de son école à un niveau de difficulté inférieur de 1 niveau.

**Sorts autorisés :** Tous les sorts d'une seule école de magie

**Points d'expérience :** 16 ou plus en intelligence accorde +10% sur tous les gains d'expérience.

## ILLUSIONNISTE

**Minimums requis :** Dextérité 16

**Pré-requis :** Intelligence

**Races autorisées :** Humain, gnome

**Habilités :** un illusionniste gagne 1 sort d'illusion supplémentaire par niveau de sort.

Un illusionniste reçoit +1 au jet de sauvegarde contre les sorts de son école.

Un adversaire reçoit -1 au jet de sauvegarde contre les sorts d'illusions d'un spécialiste de l'école correspondante.

Un illusionniste ne peut pas apprendre des sorts de nécromancie, d'invocation /évocation, abjuration.

**Points d'expérience :** 16 ou plus en intelligence accorde +10% sur tous les gains d'expérience.

# Prêtre

**Tableau 23 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES PRÊTRES**

Niv.	Clerc	Druide	Dés de vie (d8)
1	0	0	1
2	1500	2000	2
3	3000	4000	3
4	6000	7500	4
5	13000	12500	5
6	27500	20000	6
7	55000	35000	7
8	110000	60000	8
9	225000	90000	9
10	450000	125000	9+2
11	675000	200000	9+4
12	900000	300000	9+6
13	1125000	750000	9+8
14	1350000	1500000	9+10
15	1575000	3000000	9+12
16	1800000	3500000	9+14
17	2025000	500000*	9+16
18	2250000	1000000	9+18
19	2475000	1500000	9+20
20	2700000	2000000	9+22

\* Voir la section concernant les druides hiérophants, page 41

**Tableau 24 : PROGRESSION EN SORTS DES PRÊTRES**

Niv.	Niv. des sorts du prêtre						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

\* Permis seulement aux prêtres ayant une sagesse de 17 ou plus.

\*\* Permis seulement aux prêtres ayant une sagesse de 18 ou plus.

## SPHÈRES D'INFLUENCES

- Sphère animale
- Sphère astrale
- Sphère du charme
- Sphère du climat
- Sphère de combat
- Sphère de conjuration
- Sphère de création
- Sphère de divination
- Sphère élémentaire
- Sphère de garde
- Sphère générale
- Sphère de nécromancie
- Sphère de protection
- Sphère de soins
- Sphère du soleil
- Sphère végétale

## CLERC

**Minimums requis :** Sagesse 9

**Pré-requis :** Sagesse

**Races autorisées :** Toutes

**Habilité :** peut porter tous les types d'armures et tous les boucliers. Peut utiliser toutes les armes permises par leur ordre.

Peut utiliser tous les objets magiques et les parchemins cléricaux.

**Repousser les morts-vivants :** fantômes, zombies, squelettes, goules, momies, vampires, lichs.

**À partir du 8ème niveau :** Attire progressivement entre 20 et 200 croyants quand il à construit un lieu de culte. Ces suivants sont des combattants de niveau 0.

**À partir du 9ème niveau :** peut construire une place-forte religieuse (abbaye fortifiée, couvent retiré...) Les coûts peuvent être divisé par 2 quand il à reçu l'autorisation de l'église.

Pas d'ajustement de dé de vie ni d'ajustement de constitution.

**Points d'expérience :** 16 ou plus en sagesse accorde +10% sur tous les gains d'expérience .

## PRÊTRE DE MYTHOLOGIES SPÉCIFIQUES

**Minimums requis :** Sagesse 9

**Pré-requis :** Selon la divinité

**Races autorisées :** Selon la divinité

**Habilité :**

**À partir du 9ème niveau :** pas d'ajustement de dé de vie ni d'ajustement de constitution.

**Obligations :** Selon la divinité

**Armes autorisées :** Selon la divinité

**Sorts autorisés :** limité aux sphères d'influences de la divinité. Les accès mineures se limite aux sorts de niveau 1 à 3.

**Pouvoirs conférés :** limité aux sphères d'influence de la divinité.

**Ethique :** Selon la divinité

## ARMES AUTORISÉES

Divinité	Armes
Agriculture	Faucille, fléau, serpe
Amour	Arc et flèches, attrape-homme, filet
Chasse	Arc et flèches, fronde, javelot, lance de fantassin, lance légère
Force	Marteau, masse
Forge	Marteau de guerre
Foudre	Fléchettes, javelot, lance de fantassin
Guerre	Épée, masse étoilée, hache d'armes, lance de fantassin, masse
Maladie	Fouet, fléau
Mort	Faux
Nature	Cimeterre, faucille, gourdin
Océans	Filet, harpon, lance de fantassin, trident
Paix	Lasso, filet
Guérison	Attrape-homme, bâton, lasso
Terre	Pique
Tonnerre	Gourdin, masse, marteau de guerre
Vent	Fléchettes, sarbacane

## DRUIDE

**Minimums requis :** Sagesse 12

**Pré-requis :** Sagesse, charisme

**Pré-requis :** Sagesse, charisme

**Races autorisées :** Demi-elfe, humain

**Alignement autorisés :** Neutre

**Armes autorisées :** armures naturelles (armures de cuir, bouclier de bois). Bâton, cimeterre, dague, faucille, fléchette, fronde, gourdin, lance de fantassin. (sauf armes et armures magiques interdites à leur classe.)

**Sorts autorisés :** accès majeur aux sphères animale, du climat, élémentaire, générale, des soins, végétale ; accès mineur à la sphère de divination.

Les druides ne peuvent pas utiliser les objets magiques écrit des prêtres (livres, parchemins).

**Pouvoirs conférés :** jet de sauvegarde (prêtre) +2 contre les attaques basées sur le feu et l'électricité. Langage secret des druides (limité à la nature et événements naturels).

Un druide ne peut pas repousser les morts-vivants.

Le gui (coupé un soir de pleine lune avec une faucille d'or ou d'argent réservé à cet usage) accorde +2 au jet de sauvegarde (si le sort en autorise un) d'un personnage qu'il soigne avec ce symbole sacré. Le gui récolté autrement réduit de moitié l'efficacité du sort si il cause des dégâts ou agit sur une zone d'effet).

**À partir du niveau 3 :** identification des plantes, des animaux et de l'eau pure.

Déplacement normal à travers les zones broussailleuses (buissons épineux, branches entremêlées, buisson d'églantier, etc. sans laisser de traces).

Peut apprendre langage des créatures sylvestres (centaures, dryades, elfes, faunes, gnome, dragons, géants, pixies, esprits follets, sylvaniens). Peut utiliser ses unités de compétence.

**À partir du niveau 7 :** Immunisé contre les sorts de charme invoqués par les créatures sylvestres.

Peut se changer en reptile, oiseau ou mammifère trois fois par jour (1 seule fois par animal). La taille varie de crapaud à oiseau ou ours noir. Il soigne 1d6x10% dégâts subit. Il acquiert toutes les caractéristiques de l'animal. Il intègre son équipement et un objet dans chaque main mais ne peut pas les utiliser.

**À partir du niveau 12 :** Organisation druidique.

**Ethique :** protecteur de la nature, des cycles naturels.

# Roublards

**Tableau 25 : NIVEAUX D'EXPÉRIENCE DES ROUBLARDS**

Niv.	Voleur /barde	Dés de vie (d6)
1	0	1
2	1250	2
3	2500	3
4	5000	4
5	10000	5
6	20000	6
7	40000	7
8	70000	8
9	110000	9
10	160000	10
11	220000	10+2
12	440000	10+4
13	660000	10+6
14	880000	10+8
15	1100000	10+10
16	1320000	10+12
17	1540000	10+14
18	1760000	10+16
19	1980000	10+18
20	2200000	10+20

## VOLEUR

**Minimums requis :** Dextérité 9

**Pré-requis :** Dextérité

**Races autorisées :** Toutes

**Points d'expérience :** 16 ou plus en dextérité accorde +10% sur tous les gains d'expérience .

**Armes autorisées :** arbalète de poing, arc court, bâton, couteau, dague, épée courte, épée large, épée longue, fléchettes, fronde, gourdin, lasso. Armure de cuir, armure de cuir cloutée, armure matelassée, cotte de mailles elfiques (capacités pénalisées pour les armures autre que l'armure de cuir).

**Pouvoirs conférés :** 60% à répartir à leur chances de base (max 30 par talent). 30% supplémentaire à chaque niveau à répartir (max 15 par talent). 95% total maximum aux talents.

Attaque sournoise : TACO +4 attaque par surprise et dans le dos (ignore le bouclier et la dextérité de la cible).

Peut construire des habitations fortifiées, places-fortes.

Argot des voleurs :

**À partir du niveau 10 :** +2 points de vie par niveau pas d'ajustement de constitution.

Peut utiliser les parchemins magiques et cléricaux avec 25% d'inverser l'effet.

Peut attirer des suivants : 4d6

**Tableau 26 : POURCENTAGES DE BASE POUR LES TALENTS DE VOLEUR**

Talent	Pourcentage de base
Vol à la tire	15%
Crocheter des serrures	10%
Trouver /désamorcer des pièges	5%
Mouvements silencieux	10%
Se cacher dans l'ombre	5%
Détecter des bruits	15%
Grimper	60%
Lire des langues inconnues	0%

**Tableau 27 : AJUSTEMENTS DE RACE SUR LES TALENTS DE VOLEUR**

Talent	Demi-elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petites-gens
Vol à la tire	+10%	+5%	-	-	+5%
Crocheter des serrures	-	-5%	+5%	+10%	+5%
Trouver /désamorcer des pièges	-	-	+10%	+15%	+5%
Mouvements silencieux	-	+5%	+5%	-	+10%
Se cacher dans l'ombre	+5%	+10%	-	+5%	+10%
Détecter des bruits	-	+5%	+10%	-	+5%
Grimper	-	-	-15%	-10%	-15%
Lire des langues inconnues	-	-	-	-5%	-5%

**Tableau 28 : AJUSTEMENTS DE DEXTÉRITÉ SUR LES TALENTS DE VOLEUR**

Dextérité	Vol à la tire	Crocheter des serrures	Trouver /désam. des pièges	Mouvements silencieux	Se cacher dans l'ombre
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	+5%	-	-	-
17	+5%	+10%	-	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

**Tableau 29 : AJUSTEMENTS D'ARMURE SUR LES TALENTS DE VOLEUR**

Talent	Pas d'armure	Cotte de mailles elfique*	Armure matelassée ou de cuir cloutée
Vol à la tire	+5%	-20%	-30%
Crocheter des serrures	-	-5%	-10%
Trouver /désamorcer des pièges	-	-5%	-10%
Mouvements silencieux	+10%	-10%	-20%
Se cacher dans l'ombre	+5%	-10%	-20%
Détecter des bruits	-	-5%	-10%
Grimper	+10%	-20%	-30%
Lire des langues inconnues	-	-	-

\* Les bardes, et eux seuls, peuvent porter une cotte de maille non-elfique avec une pénalité supplémentaire de 5%.

**Tableau 30 : MULTIPLICATEURS DES DÉGÂTS POUR UNE ATTAQUE SOURNOISE**

Niveau du voleur	Multiplieur des dégâts
1-4	× 2
5-8	× 3
9-12	× 4
13+	× 5

**Tableau 31 : SUIVANTS DU VOLEUR d100**

Suivant	Intervalle de niveaux	
01-03	Nain, guerrier /voleur	1-4
04-08	Nain, voleur	1-6
09-13	Elfe, voleur	1-6
14-15	Elfe, voleur /guerrier /mage	1-3
16-18	Elfe, voleur /mage	1-4
19-24	Gnome, voleur	1-6
25-27	Gnome, voleur /guerrier	1-4
28-30	Gnome, voleur /illusionniste	1-4
31-35	Demi-elfe, voleur	1-6
36-38	Demi-elfe, voleur /guerrier	1-4
39-41	Demi-elfe, voleur /guerrier /mage	1-3
42-46	Petites-gens, voleur	1-8
47-50	Petites-gens, voleur / guerrier	1-6
51-98	Humain, voleur	1-8
99	Humain, classes jumelées voleur /?	1-8
00	Autre (au choix du MD)	1-4

## BARDE

**Minimums requis :** Dextérité 12  
Intelligence 13  
Charisme 15

**Pré-requis :** Dextérité, charisme

**Races autorisées :** Demi-elfe, humain

**Alignement autorisée :** Neutre tous

**Armes autorisées :** peut utiliser toutes les armes. peut utiliser toutes les armures jusqu'à la cotte de mailles. Ne peut pas utiliser de bouclier.

**Pouvoirs conférés :** peut apprendre 2 nouveaux instruments par niveau en dépensant des unités de compétence. Sait jouer d'un instrument. Sait chanter, conter ou faire un vocaliste. Peut construire une place-forte.

**Influencer les réactions des PNJs :** un public attentif doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie (moyenne des dés de vie) réduit de 1 pour chaque tranche de 3 niveaux du barde. En cas d'échec le barde peut modifier d'un degré la réaction du groupe. En cas de réussite la réaction est modifiée d'un degré à l'opposée du choix du barde.

**Inspiration héroïque :** +1 au jets de sauvegarde, ou +2 au moral des compagnons pendant un tour (par niveau d'expérience du barde) dans un rayon de 3 m autour du barde et par niveau d'expérience (le barde doit passer 3 rounds complet). Renouvelable si les compagnons se sont écarté de la bataille.

**Contre-chant :** peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts en cas de réussite il annule les attaques magiques basées sur le chant ou la poésie (explication, ordre, suggestion) qui cible les compagnons dans un rayon de 10 m autour de lui (aucune action autorisée sauf déplacement lent). une seule fois par rencontre ou bataille.

Sait lire et écrire sa langue natale. Connait l'histoire locale.

5% de chances par niveau d'expérience d'identifier partiellement les objets magiques.

Talents de barde.

**Sorts autorisées à partir du niveau 2 :** Tableau de progression en sorts des bardes (tableau 32).

**À partir du niveau 9 :** peut attirer 10d6 suivants (soldats niveau 0)

**À partir du niveau 10 :** pas d'ajustement de dé de vie ni de constitution.

Peut utiliser des objets magiques écrits (parchemins, livres, etc) avec 15% d'inverser les effets.

**Tableau 32 : PROGRESSION EN SORTS DES BARDES**

Niveau du barde	Niv. des sorts					
	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

**Tableau 33 : TALENTS DE BARDE**

Grimper	Détecter des bruits	Vol à la tire	Lire des langues inconnues
50%	20%	10%	5%

## Personnages multi-classés et personnages à plusieurs classes

### COMBINAISONS MULTI-CLASSES (RACES AUTORISEES)

Demi-elfe	Gnome	Nain	Elfe	Petit-homme
Clerc /mage	Guerrier /clerc	Guerrier /voleur	Guerrier /mage	Guerrier /voleur
Clerc /rôdeur	Guerrier /illusionniste	Guerrier /clerc	Guerrier /voleur	
Guerrier /clerc	Guerrier /voleur		Mage /voleur	
Guerrier /druide	Clerc / illusionniste		Guerrier /mage /voleur	
Guerrier /mage	Clerc /voleur			
Guerrier /voleur	Illusionniste /voleur			
Guerrier /mage /clerc	voleur /mage			
Guerrier /mage /voleur				

### BÉNÉFICES ET RESTRICTIONS DES PERSONNAGES MULTI-CLASSÉS

Valeur de combat et jets de sauvegarde les plus favorables.

Faire la moyenne de ses différents dés de vie.

Unités de compétence au plus rapide des rythmes.

Argent de départ de la classe la plus favorable.

**Combattant :** Peut utiliser sans restriction toutes les capacités de sa classe.

**Magicien :** Port de l'armure sujet à restrictions. Seuls les elfes portant une cotte de mailles elfique peut invoquer des sorts en armure.

**Prêtre :** Quelque que soient ses autres classes, il doit respecter les obligations de sa divinité.

**Roublard :** Ne peut que crocheter des serrures (sans porter de gantelets) et détecter des bruits (sans porter de heaume) en portant une armure non autorisée.

### BÉNÉFICES ET RESTRICTIONS DES PERSONNAGES À PLUSIEURS CLASSES

Race autorisée : Humain

Minimum requis : Caractéristique principale de la première classe 15 ou plus.  
Caractéristique principal de la seconde classe 17 ou plus.

## Chapitre 4 : alignement

### COMBINAISONS D'ALIGNEMENT

Loyal Bon	Loyal neutre	Loyal mauvais
Neutre bon	Neutre strict	Neutre mauvais
Chaotique bon	Chaotique neutre	Chaotique mauvais

### Changement d'alignement

# Chapitre 5 : compétences

## Compétences martiales

- Effet des compétences martiales : le nombre d'unité de compétences martiales doit être dépensé immédiatement. Un personnage reçoit 1 unité de compétence martiale selon sa classe (tableau 34), les personnages multi-classés utilisent la classe la plus favorable. Un personnage qui utilise une arme sans avoir la compétence reçoit une pénalité sur ses probabilités de toucher selon sa classe (tableau 34).
- Bonus d'armes similaires : réduit de moitié la pénalité pour l'utilisation sans compétence d'une arme similaire.
- Spécialisation martiale : un guerrier (sauf multi-classés) peut dépenser 1 unité de compétence martiale supplémentaire pour se spécialiser dans la maniement d'une d'arme de mêlée ou d'une arbalète. La spécialisation pour les arcs coûte 2 unités de compétence martiale. La spécialisation avec une arme de mêlée donne +1 pour toucher et +2 aux dégâts. La spécialisation avec un arc ou une arbalète donne une portée supplémentaire, +2 pour toucher à bout portant (2 à 10 m pour les arcs, 2 à 20 m pour les arbalètes), les bonus magiques et de force s'applique (pour certain arcs). Un spécialiste peut tirer avant le jet d'initiative si une flèche ou un carreau est encoché dans son arme. La progression du nombre d'attaque d'un spécialiste avec une arme (sauf arc) est plus rapide (tableau 34).

## Compétences diverses

- Le nombre d'unité de compétences diverses doit être dépensé immédiatement. Les compétences diverses sont accessible à tous, cependant une unité de compétence diverse supplémentaire doit être dépensé pour apprendre celle d'un groupe de compétence différent (tableau 38) à la classe du personnage.
- Améliorations des compétences diverses : ajustement +1 pour chaque unité de compétence diverse dépensé.
- Utilisation des compétences diverses : L'utilisation d'une compétence est automatique pour les tâches simples. Les tâches difficiles sont soumises à un jet de dé (tableau 37). Ajoutez ou retirez l'ajustement d'une compétence à la caractéristique correspondant. La probabilité d'une action est réussit quand le résultat sur 1d20 est inférieur ou égale à la valeur de la caractéristique (+1 à la caractéristique si le personnage reçoit l'aide d'un second personnage). La description des compétences précise comment elles sont résolues.
- Description des compétences diverses

**Tableau 34 : UNITÉS DE COMPÉTENCES**

Groupe	Compétences martiales			Compétences diverses	
	Initiales	Nbres niveaux	Pénalité	Initiales	Nbre niveaux
Guerrier	4	3	-2	3	3
Magicien	1	6	-5	4	3
Prêtre	2	4	-3	4	3
Roublard	2	4	-3	3	4

**Tableau 35 : NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROND DES SPÉCIALISTES**

Niveau du guerrier	Arme de mêlée	Arbalète légère	Arbalète lourde	Dague lancée	Fléchettes	Projectiles divers
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

**Tableau 37 : GROUPES DE COMPÉTENCES DIVERSES**  
**ORDRE GÉNÉRAL**

Compétence	Nombre d'unités requises	Carac. correspondante	Ajustement
Agriculture	1	Intelligence	0
Allumage de feu	1	Sagesse	-1
Brassage	1	Intelligence	0
Chant	1	Charisme	0
Charpenterie	1	Force	0
Cordonnerie	1	Dextérité	0
Couture /confection	1	Dextérité	-1
Cuisine	1	Intelligence	0
Danse	1	Dextérité	0
Don artistique	1	Sagesse	0
Dressage d'animaux	1	Sagesse	-1
Équitation	1	Sagesse	+3
Équitation en vol	2	Sagesse	-2
Étiquette	1	Charisme	0
Expertise maritime	1	Dextérité	+1
Ferronnerie	1	Force	0
Héraldique	1	Intelligence	0
Langues, vivantes	1	Intelligence	0
Maçonnerie	1	Force	-2
Maîtrise des animaux	1	Sagesse	-1
Maroquinerie	1	Intelligence	0
Météorologie	1	Sagesse	-1
Mines	2	Sagesse	-3
Natation	1	Force	0
Pêche	1	Sagesse	-1
Poterie	1	Dextérité	-2
Sens de l'orientation	1	Sagesse	+1
Tissage	1	Intelligence	-1
Utilisation des cordes	1	Dextérité	0
<b>COMBATTANT</b>			
Alpinisme	1	NA	NA
Armurerie	2	Intelligence	-2
Chasse	1	Sagesse	-1
Combat aveugle	2	NA	NA
Conduite de chars	1	Dextérité	+2
Connaissance des animaux	1	Intelligence	0
Course	1	Constitution	-6
Endurance	2	Constitution	0
Fabrication d'arcs et de flèches	1	Dextérité	-1
Forge d'armes	3	Intelligence	-3
Jeu	1	Charisme	0
Navigation	1	Intelligence	-2
Pistage	2	Sagesse	0
Pose de collets	1	Dextérité	-1
Survie	2	Intelligence	0
<b>MAGICIEN</b>			
Astrologie	2	Intelligence	0
Connaissance des sorts	1	Intelligence	-2
Herboristerie	2	Intelligence	-2
Histoire ancienne	1	Intelligence	-1
Ingénierie	2	Intelligence	-3
Langues, anciennes	1	Intelligence	0
Lecture /écriture	1	Intelligence	+1
Navigation	1	Intelligence	-2
Religion	1	Sagesse	0
Taille de gemmes	2	Dextérité	-2

**Tableau 38 : CORRESPONDANCES  
DES GROUPES DE COMPÉTENCES  
DIVERSES**

**Classe de personnage**    **Groupe de compétences**

Guerrier	Combattant, général
Paladin	Combattant, prêtre, général
Rôdeur	Combattant, magicien, général
Clerc	Prêtre, général
Druide	Prêtre, combattant, général
Mage	Magicien, général
Illusionniste	Magicien, général
Voleur	Roublard, général
Barde	Roublard, combattant, magicien, général

**PRETRE**

Compétence	Nombre d'unités requises	Carac. correspondante	Ajustement
Astrologie	2	Intelligence	0
Connaissance des sorts	1	Intelligence	-2
Herboristerie	2	Intelligence	-2
Histoire ancienne	1	Intelligence	-1
Histoire locale	1	Charisme	0
Ingénierie	2	Intelligence	-3
Instrument de musique	1	Dextérité	-1
Langues, anciennes	1	Intelligence	0
Lecture /écriture	1	Intelligence	+1
Navigation	1	Intelligence	-2
Premier secours	2	Sagesse	-2
Religion	1	Sagesse	0

**ROUBLARD**

Acrobatie	1	Dextérité	0
Combat aveugle	2	NA	NA
Contrefaçon	1	Dextérité	-1
Déguisement	1	Charisme	-1
Estimation	1	Intelligence	0
Funambulisme	1	Dextérité	0
Histoire ancienne	1	Intelligence	-1
Histoire locale	1	Charisme	0
Instrument de musique	1	Dextérité	-1
Jeu	1	Charisme	0
Jonglerie	1	Dextérité	-1
Lecture sur les lèvres	2	Intelligence	-2
Pose de collets	1	Dextérité	-1
Saut	1	Force	0
Taille de gemmes	2	Dextérité	-2
Ventriloquie	1	Intelligence	-2

# Chapitre 6 : argent et équipement

**Tableau 42 : TAUX D'ÉCHANGE STANDARD**

Pièce	PC	PA	PE	PO	PP
Pièce de cuivre	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Pièce d'argent	10	1	1/5	1/10	1/50
Pièce d'électrum	50	5	1	1/2	1/10
Pièce d'or	100	10	2	1	1/5
Pièce de platine	500	50	10	5	1

**Tableau 43 : FONDS INITIAUX DU PERSONNAGE**

Groupe du personnage	Tirage à effectuer
Combattant	5d4 × 10 po
Magicien	(1d4+1) × 10 po
Roublard	2d6 × 10 po
Prêtre*	3d6 × 10 po

\* Les prêtres ne peuvent utiliser leur argent que pour acheter de l'équipement et de la nourriture. Une fois ces achats réalisés, ils doivent rendre l'argent qui leur reste, à l'exception de 2 ou 3 pièces d'or, à leur supérieurs - leur équipement étant fourni par leur organisation. Les prêtres ne peuvent en aucun cas prêter une partie de leurs fonds initiaux à d'autres personnages.

**Tableau 44 : ÉQUIPEMENT**

Vêtements		Prix
<b>Objet</b>		
Bottes à cheval souples		3 po
Broche simple		10 po
Cape en bon tissu		8 pa
en belle fourrure		50 po
Casquette, chapeau		1 pa
Ceinture		3 pa
Ceinturon		3 po
Chaussettes		2 po
Chaussures		1 po
Culotte		2 po
Écharpe		2 pa
Épingle		6 po
Fourreau d'épée, crochet, baudrier		4 po
Gaine de couteau		3 pc
Gants		1 po
Mitaines		3 pa
Robe simple		9 pa
brodée		20 po
Robe de femme, simple		12 pa
Sandales		5 pc
Surcot		6 pa
Tabard		6 pa
Toge, étoffe grossière		8 pc
Tunique		8 pa
Veste		6 po
Veste en soie		80 po

**Nourriture et logement quotidiens**

Objet	Prix
Banquet (par personne)	10 po
Bière anglaise légère (par litre)	5 pc
Chambre en ville (par mois) médiocre	6 pa
ordinaire	20 po
Écurie et fourrage pour cheval (par jour)	5 pa
Fromage	4 pa
Logement à l'auberge (par jour / par semaine) médiocre	5 pc / 2 pa
ordinaire	5 pa / 3 po
Miel	5 pa
Pain	5 pc
Oeufs ou légumes frais	1 pc
Petite bière (par litre)	1 pc
Repas (par jour) médiocre	1 pa
ordinaire	3 pa
bon	5 pa
Soupe	5 pc
Toilettes particulières dans les chambres (par mois)	2 po
Viande pour un repas	1 pa
Vin commun (pichet)	2 pa

**Provisions domestiques**

Objet	Prix
Barriquet de poisson saumuré	3 po
Beurre (au kilo)	4 pa
Bois de chauffage (par jour)	1 pc
Épices (au kilo) peu communes (ex. cannelle)	2 po
rare (ex. poivre, gingembre)	4 po
exotique (ex. safran, clou de girofle)	30 po
Figs (au kilo)	6 pa
Harengs salés (par semaine)	1 po
Herbes aromatiques (au kilo)	5 pc
Noix (au kilo)	1 po
Oeufs (par centaine)	8 pa
(par double douzaine)	2 pa
Raisins (au kilo)	4 pa
Rations séchées (par semaine)	10 po
Riz (au kilo)	2 pa
Sel (au kilo)	1 pa
Sucre brut (au kilo)	2 po
Tonneau de bon vin (1000 litres)	20 po
Tonneau de cidre (1000 litres)	8 po

**Harnachement**

Objet	Prix	Poids (kilo)
<b>Barde</b>		
cotte de mailles	500 po	35
cuir ou matelassée	150 po	30
demi-brigandine	500 po	22,5
demi-écaille	500 po	25
demi-matelassée	100 po	12,5
écailles complètes	1000 po	37,5
plates complète	2000 po	42,5
Couverture de selle	3 pa	2
Fers à cheval et pose	1 po	5
<b>Harnachement pour chariot</b>		
chariot	2 po	5
Joug à boeuf	3 po	10
à cheval	5 po	7,5
Licou	5 pc	*
Mors et bride	15 pa	1,5
<b>Sacoche de selle</b>		
petite	3 po	2,5
grande	4 po	4
<b>Selle</b>		
de bât	5 po	7,5
de monture	10 po	17,5

\* Ces objets ont un poids individuel négligeable. Vingt d'entre eux pèsent un kilo.

**Transport\***

Objet	Prix
Caboteur	5000 po
Cabotier	10000 po
Canoë petit	30 po
de guerre	50 po
Caravelle	10000 po
Chaise à porteurs	100 po
Char de voyage	200 po
de guerre	500 po
Drakkar	25000 po
Dromon	15000 po
Galion	50000 po
Grande galère	30000 po
Knarr	3000 po
Long-voisseau	10000 po
Péniche	500 po
Pirogue	500 po
Radeau ou petit bateau	100 po
<b>Rame normale</b>	
de galère	2 po
de galère	10 po
Roue de charrette ou de chariot	5 po
Voile	20 po
<b>Voiture ordinaire</b>	
carrosse ornementé	150 po
	7000 po

\* La vitesse de ces différents véhicules figure sur le GDM

Pièces d'équipement diverses		
Objet	Prix	Poids (kilo)
Aiguille à coudre	5 pa	**
Anneau sigillaire ou sceau personnel	5 po	
Balance de marchand	2 po	0,5
Baquet	5 pa	1,5
Baril, petit	2 po	14
Bourse de ceinture petite	7 pa	0,25
grande	1 po	0,5
Bouteille en verre	10 po	*
Carquois	8 pa	0,5
Chaîne (par mètre) lourde	13 po	4,5
légère	10 po	1,5
Chandelle	1 pc	*
Cire à sceaux /chandelles (par kilo)	2 po	1
Clepsydre	1000 po	90
Cloche	1 po	
Coffre petit	1 po	4,5
grand	2 po	11
Crampons	4 po	
<b>Corde (par 15 mètres)</b>		
de chanvre	1 po	9
de soie	10 po	4
Couverture chaude	5 pa	1,5
Craie	1 pc	*
Crampons	4 po	1
Échelle (de 3 mètres)	5 pc	9
Encre (pour écrire) (par fiole)	8 po	*
Étui à carte ou à parchemin	8 pa	0,25
Étui pour carreaux d'arbalète	1 po	1
Filet de pêche (3 mètres carrés)	4 po	2
Gourde	8 pa	0,5
Grappin	8 pa	2
Huile (par fiole) à lanterne	6 pc	0,5
feu grégeois	10 po	1
Instrument de musique	5-100 po	0,5-1,5
Lanterne à capuchon	7 po	1
à faisceau	12 po	1,5
de phare	150 po	22
Lunette d'approche	1000 po	0,5
Loupe	100 po	*
Miroir métallique, petit	10 po	*
Objet sacré (symbole, eau bénite, etc.)	25 po	*
Outils de voleur	30 po	0,5
Panier petit	5 pc	*
grand	3 pa	0,5
Papier (par feuille)	2 po	**
Papyrus (par feuille)	8 pa	**
Parchemin (par feuille)	1 po	**
Parfum (par fiole)	5 po	*
Pierre et mèche	5 pa	*
Pierre à aiguiser	2 pc	0,5
Piton	3 pc	0,25
Pot en fer	5 pa	1

Poulie	5 po	2
Sablrier	25 po	0,5
Sac petit	5 pc	*
grand	2 pa	0,25
Sac à dos	2 po	1
Savon (au kilo)	1 po	1
Serrure médiocre	20 po	0,5
bonne	100 po	0,5
Sifflet d'alarme	8 pa	*
Tente petite	5 po	5
grande	25 po	9
pavillon	100 po	22
Tissu (par 8 mètres carrés) commun	7 po	5
fin	50 po	5
superbe	100 po	5
Toile (par mètre carré)		0,5
Torche		0,5

\* Ces objets ont un poids individuel négligeable. vingt d'entre eux pèsent un kilo.

\*\* Ces objets n'ont pas de poids appréciable et ne doivent pas être comptabilisés dans l'ensemble, à moins que le personnage n'en transporte des centaines.

Services	
Service	Prix
Bain	3 pc
Blanchisserie (par lessive)	1 pc
Conducteur avec chariot	2 pa /km
Médecin, sangsues ou saignée	3 po
Écrivain public (par lettre)	2 pa
Guide en ville (par jour)	2 pa
Lanterne ou porte bonheur (par nuit)	1 pa
Ménestrel (par représentation)	3 po
Messager en ville (par message)	1 pa
Pleureuse (par enterrement)	2 pa

Armures*		
Type	Prix	Poids (en kilos)
Armure à bandes	200 po	16
Armure annelée	100 po	14
Armure d'écailles	120 po	18
Armure de cuir	5 po	7
Armure de cuir cloutée	20 po	11,5
Armure de plates	600 po	23
Armures de plates complète	4000-10000 po	32
de bataille	2000 po	27
en bronze	400 po	20,5
Armure feuilletée	80 po	18
Armure matelassée	4 po	4,5
Bouclier de poing petit	1 po	1,5
moyen	3 po	2
grand	7 po	4,5
Brigandine	10 po	7
Brigandine	120 po	16
Cotte de mailles	75 po	18
Cuirasse	15 po	14
Heaume Bassinet	8 po	2
Grand heaume	30 po	4,5

Animaux	
Animal	Prix
Ane, mule ou mulet	8 po
Bélier	4 po
Boeuf	15 po
Chameau	50 po
Chapon	3 pc
Chat	1 pa
Cheval de selle	75 po
de trait	200 po
de guerre léger	150 po
de guerre moyen	225 po
de guerre lourd	400 po
Chèvre	1 po
Chien de chasse	17 po
de guerre	20 po
de garde	25 po
Cygne	5 pa
Éléphant de somme	200 po
de guerre	500 po
Faucon (dressé)	1000 po
Fauve de chasse (jaguar, etc.)	5000 po
Mouton	2 po
Oie	5 pc
Oiseau chanteur	10 pa
Paon	5 pa
Perdrix	5 pc
Pigeon	1 pc
Pigeon voyageur	100 po
Pintade	2 pc
Poney	30 po
Porc	3 po
Poulet	2 pc
Sanglier	10 po
Taureau	20 po
Vache	10 po
Veau	5 po

**Tableau 45 : PORTÉE DES ARMES DE JET**

Arme	Distance			
	CT	C	M	L
Arbalète de poing	1	2	4	6
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	1/2	8	16	24
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composée	2/1	5	10	18
Arc long				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composée				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance pierre	2/1	3	6	9
Couteau	2/1	1	2	3
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierre	2/1	3	6	9
Sarbacane	2/1	1	2	3

« CT » est la cadence de tir, le nombre de projectiles que l'arme peut tirer au cours d'un même round. Ce chiffre est indépendant du nombre d'attaque en mêlée que peut porter un personnage dans cette ronde.

Les distances sont données en dizaines de mètres. Chaque catégorie de distance (Courte, Moyenne ou Longue) inclut les attaques effectués depuis des distances inférieures ou égales à la valeur donnée. Ainsi une arbalète lourde tirant sur une cible se situant à 136 mètres utilise l'ajustement correspondant à la distance moyenne.

Les ajustements sont -2 pour une distance moyenne et -5 pour une longue distance.

Pour les arquebuses (si elles sont autorisées, doubler tous ces ajustements)

## Chapitre 7 : la magie

### Sorts de magicien

Le niveau du magicien détermine le nombre de sort qu'il peut mémoriser (tableau 21). Pour mémoriser un sort un magicien doit avoir passé une nuit de sommeil et prendre 10 mn par niveau de sort. Le magicien peut remplacer un sort mémorisé par un nouveau. Un magicien débute sa carrière avec un livre de sort contenant quelques sorts de niveau 1.

- Écoles de magie
- Apprendre des sorts

Un personnage reçoit des nouveaux sorts quand il gagne un niveau d'expérience. La probabilité d'apprendre un nouveau sort réussit quand le résultat sur 1d100

est inférieur ou égal à la valeur de chance d'apprentissage (tableau 4) ajusté si le personnage est spécialiste.

- Illusions  
Les sorts de cette école se divisent en 2 groupes principaux, les illusions et les fantômes. La cible d'une illusion doit réussir un jet de sauvegarde (+4 au résultat du dé après un jet de résistance au choc métabolique réussit). Un personnage doit réussir un jet de résistance au choc métabolique quand une illusion de mort réussit contre lui, en cas d'échec il s'évanouit pendant 1d3 tour.

### Sorts de prêtre

Le niveau du prêtre détermine le nombre de sort qu'il peut mémoriser (tableau 24). Le niveau et les sphères d'influence du prêtre déterminent le type de sort qu'il peut mémoriser.

### Invoquer des sorts

Pour invoquer un sort le personnage doit l'avoir mémoriser.

- Éléments des sorts
- Recherche magique
- Descriptions des sorts  
Nom, école, sphère, portée, éléments, durée, temps d'incantation, zone d'effet, jet de sauvegarde, description du sort.

## Chapitre 8 : expérience

- Points d'expérience collectifs
- Points d'expérience individuels

# Chapitre 9 : combat

## Actions pendant un round de combat :

- Attaquer (faire autant de jets d'attaque que le permet la classe du personnage en fonction du niveau de celui-ci)
- Lancer un sort (si le temps d'incantation est inférieur ou égal à 1 round)
- Boire une potion
- Allumer une torche
- Utiliser un objet magique
- Se déplacer jusqu'à la limite imposée par sa vitesse de déplacement

- Essayer d'ouvrir une porte coincée ou secrète
- Panser les blessures d'un personnage
- Fouiller un corps
- Planter un piton
- Récupérer une arme échappée
- Retraite (1/3 vitesse de déplacement)
- Fuite (attaque automatique ennemis)
- Parade - ajustement CA - Niv./2, - combattant (Niv./2)+1

## Le jet d'attaque

**TABLEAU 54 : PROGRESSION DU TACO**

Groupe	Vitesse de progression (points /niveau)
Prêtre	2/3
Roublard	1/2
Combattant	1/1
Magicien	1/3

**TABLEAU 53 : TACOS CALCULÉS**

Groupe	Niveau du personnage																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

**TABLEAU 46 : VALEURS D'ARMURES CLASSÉS**

Type d'armure	CA obtenue
Aucune	10
Bouclier seulement	9
Armure de cuir ou matelassée	8
Armure de cuir ou matelassée + bouclier, armure de cuir cloutée ou armure annelée	7
Armure de cuir cloutée ou armure annelée + bouclier, brigandine, cuirasse ou armure d'écailles	6
Armure d'écailles ou cuirasse + bouclier, cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier, armure feuilletée, armure à bandes, armure de plates en bronze	4
Armure feuilletée, armure à bandes ou armure de plate en bronze + bouclier, armure de plates	3
Armure de plates + bouclier, armure de plates de bataille	2
Armure de plates de batailles + bouclier, armure de plates complète	1
Armure de plates complète + bouclier	0

**T A C O**  
1D20  
VALEUR POUR TOUCHER DE L'ATTAQUANT

**AJUSTEMENTS**  
AVANTAGES SITUATIONS  
PÉNALITÉS SITUATIONS

**CLASSE D'ARMURE**  
PROTECTION(S) DU DÉFENSEUR  
LES ARMES & LES ARMURES

**TABLEAU 51 : AJUSTEMENTS AU COMBAT**

Situation	Ajustement
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	<b>Automatique</b>
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Attaque de dos	+2
Reflet interposé	-2
<b>Spéciales</b>	
Charge (ajust. -2 initiative ennemis)	+2
Attaquer avec deux armes (combattants, roublards)	(-2 princ. /-4 second.)

**TABLEAU 52 : AJUSTEMENT DE TYPE D'ARMES ET D'ARMURES**

Type d'armure	Tranc.	Perfo.	Conton.
Armure annelée	+1	+1	0
Armure à bandes	+2	0	+1
Plate de bataille	+3	+1	0
Plate complète	+4	+3	0
Armure de cuir**	0	-2	0
Armure de cuir cloutée	+2	+1	0
Armure d'écailles	0	+1	0
Armure feuilletée	0	+1	+2
Armure de plates	+3	0	0
Brigandine	+1	+1	0
Cotte de mailles	+2	0	-2

\* Comprend armure de plate de bronze  
\*\* Comprend armure matelassée et cuirasse

## Attaques multiples

Le personnage porte toutes ses attaques lorsqu'il arrive son tour d'initiative.

### Magie et initiative

### Vitesse des armes et initiative

### Attaquer avec deux armes

Combattants et roublard uniquement. La seconde arme doit être plus petite et peser moins lourd que la principale.

### Les déplacements pendant un combat

- Déplacement en mêlée
- Déplacement et combat à distance
- Charger un adversaire
- Retraite

**TABLEAU 55 : AJUSTEMENTS STANDARDS DE L'INITIATIVE**

Situation spécifique	Ajustement
Personnage sous l'effet de hâte	-2
Personnage sous l'effet de lenteur	+2
Personnage surélevé	+1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pataugeant	+4
Environnement étranger	+6
Personnage gêné	+3
Personnage attendant	+1

**TABLEAU 56 : AJUSTEMENTS OPTIONNELS DE L'INITIATIVE**

Situation spécifique	Ajustement
Attaque avec une arme	Vitesse de l'arme
Coup ajusté (manœuvre)	+1
Talent magique inné	+3
Lancer un sort	Temps d'incantation

**Situation spécifique****Ajustement**

Objet magique*	
Anneau	+3
Baguette	+3
Bâton	+2
Bâtonnet	+1
Objet divers	+3
Parchemin	Temps d'incantation du sort
Potions	+4
Souffle	+1
Taille de la créature** (pour les monstres attaquant avec des armes naturelles)	
Minuscule	0
Petite	+3
Moyenne	+3
Grande	+6
Enorme	+9
Titanesque	+12

**Attaquer sans tuer**

- Pugilat (combat aux poings)
- Lutte (saisies, prises, projections)
- Renversement (plaquage au sol par le poids ou le nombre)

**TABLEAU 57 : AJUSTEMENT D'ARMURE À LA LUTTE**

Armure	Ajustement
Cuir clouté	-1
Cotte de mailles, armure d'écaille et annelée	-2
Armure de plates, à bandes et feuilletée	-5
Plate de bataille	-8
Plate complète	-10

**TABLEAU 58 : RÉSULTATS DU PUGILAT ET DE LA LUTTE**

Jet d'attaque	Pugilat	Dégâts %KO		Lutte
20+	Coup dévastateur	2	10	Ceinture arrière*
19	Coup mal donné	0	1	Torsion du bras
18	Coup du lapin	1	3	Coup de pied
17	Coup aux reins	1	5	Croc en jambe
16	Coup oblique	1	2	Coup de coude
15	Direct	2	6	Clé aux bras*
14	Uppercut	1	8	Torsion de la jambe
13	Crochet	2	9	Clé à la jambe
12	Coup aux reins	1	5	Projection
11	Crochet	2	10	Manchette
10	Coup oblique	1	3	Coup de coude
9	Combinaison	1	10	Clé à la jambe
8	Uppercut	1	9	Clé à la tête*
7	Combinaison	2	10	Projection
6	Direct	2	8	Manchette
5	Coup oblique	1	3	Coup de pied
4	Coup du lapin	2	5	Clé au bras*
3	Crochet	2	12	Manchette
2	Uppercut	2	15	Clé à la tête
1	Coup mal donné	0	2	Torsion de la jambe
Moins de 1	Coup dévastateur	2	25	Ceinture arrière

\* L'immobilisation peut être maintenue de round en round, jusqu'à ce qu'elle soit brisée.

**Sort de contact**

- Cibles non-consentante
- Cibles consentantes

**Les projectiles**

- Distance entre attaquant et cible (pénalités TACO ; -2 portée moyenne, -5 portée longue)
- Cadence de tir (CT)
- Mêlée - chaque cible compte selon sa taille (petite taille 1/2, normale 1, grande 2, énorme 4, titanesque 6)
- Couvert - camouflage, couverture (abri)
- Grenades

**TABLEAU 59 : AJUSTEMENTS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE**

La cible est cachée à	Couverture	Camouflage
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

**Défenses spéciales**

- Parade

## Le jet de sauvegarde

**TABLEAU 60 : JETS DE SAUVEGARDE DES PERSONNAGES**

Classe et niveau d'expérience	Paralyse, poison ou mort magique	Bâton, batônnnet ou baguette	Pétrification ou métamorphose*	Souffle**	Sort***	
Combattants	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Magiciens	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
Prêtre	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	6	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Roublard	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
21+	8	4	7	11	5	

\* Excluant la Baguette de métamorphose

\*\* Excluant ceux qui causent la pétrification ou la métamorphose

\*\*\* Excluant ceux pour lesquels un autre JS est requis : mort, pétrification, métamorphose, etc.

Les monstres intelligents (intelligence animale ou mieux) font leurs jets à un niveau égal à leurs dés de vie.

Les monstres inintelligents sauvegardent contre le poison et la mort magique à un niveau égal à la moitié de leurs dés de vie. Comptez un DV de plus pour tout quatre points de vie (ou fraction) additionnels. La majorité des monstres sauvegardent tels des combattants. Les créatures avec des talents spéciaux ressemblant à ceux d'un autre groupe sauvegardent en utilisant le nombre le plus avantageux.

## Résistance à la magie

- Effets de la résistance à la magie
- Cas où s'applique la résistance à la magie
- Jets de résistance à la magie réussis (Sorts individuels, sorts à zone d'effet, sorts placés, sorts permanents).

## Repousser les morts-vivants

**TABLEAU 61 : VREPOUSSER LES MORTS-VIVANTS**

Type ou DV du mort-vivant	Niveau du prêtre											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette / 1DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule / 2DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre / 4DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage / 5DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	–	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Ame en peine / 6DV	–	–	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie / 7DV	–	–	–	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre / 8DV	–	–	–	–	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire / 9DV	–	–	–	–	–	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme / 10DV	–	–	–	–	–	–	20	19	16	13	10	7
Liche / 11DV	–	–	–	–	–	–	–	20	19	16	13	10
Spécial**	–	–	–	–	–	–	–	–	20	19	16	13

\* 2d4 créatures additionnelles du même type sont repoussées.

\*\* Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, ceux du plan matériel négatif animés d'une volonté propre, certaines puissances majeures et mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs.

NB : les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres de deux niveaux inférieurs.

- **Prêtres maléfiques et morts-vivants**  
Les prêtres maléfiques peuvent commander les morts-vivants ils sont généralement considérés comme des alliés. Le prêtre maléfique peut commander 12 morts-vivants. Un résultat « R » signifie que les morts-vivants obéissent, un résultat de « D » signifie qu'ils deviennent les esclaves complets.  
En utilisant 3 niveaux de moins, les prêtres maléfiques peuvent repousser les paladins. Un résultat de « D » est considéré comme un « R ».

## Blessures et mort

Les dégâts d'une attaque sont soustraits des points de vie.

- **Les blessures**  
Les dégâts infligés deviennent des blessures. Toutes les attaques réussies infligent au minimum 1 point de dégâts.

## Dégâts spéciaux

- **Chute**  
Un personnage qui tombe reçoit 1d6 points de dégâts par tranches de 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6.
- **Paralysie**  
Un personnage paralysé devient totalement immobile pour toute la durée de l'effet magique. Les pensées cohérentes permettant de déclencher un objet magique ou des pouvoirs naturels sont toujours possibles.
- **Absorption d'énergie**  
Cause la perte de 1 ou plusieurs niveaux d'expérience (les dés de vie, points de vie, etc, correspondants). Pour chaque niveau, lancez le Dé de vie de la classe du personnage et soustrayez le nombre obtenu du total de points de vie (soustrayez le bonus de constitution). Si le niveau perdu apportait un nombre fixe de point de vie, soustrayez ce nombre. Le résultat est le nouveau maximum de points de vie du personnage, les points perdus par absorption d'énergie

ne sont pas des dégâts normaux, ils sont perdus de façon permanente.

Le total de PX est réduit à la moitié de son nouveau et de son prochain niveau d'expérience.

Les multi-classés perdent leurs niveaux le plus haut en premier (la classe demandant le plus de PX en cas d'égalité)

Tous les pouvoirs, talents, sorts du niveau absorbé sont perdus (le magicien ne comprend plus les sorts de son livre, du / des niveau(x) absorbé(s). Le magicien doit refaire les jets de chance d'apprentissage des sorts qu'il récupère.

La carrière d'un personnage prend fin si tous ses niveaux sont absorbés mais qu'il lui reste des points de vie. Un personnage meurt immédiatement si son niveau 0 est absorbé, il revient comme un PNJ mort-vivant de même type que celui qui l'a tué et sous son contrôle. Si le maître est tué, ses serviteurs gagnent un niveau d'expérience à chaque fois qu'ils absorbent un niveau d'une victime, jusqu'au nombre maximum de dé de vie de leur race (à partir de ce moment ils peuvent se créer des serviteurs en tuant des personnages). Des mesures décrivent dans le Bestiaire monstrueux peuvent empêcher une victime de devenir un mort-vivant.

- **Poison**  
Les poisons paralysants empêchent un personnage de bouger pendant 2d6 heures. Les poisons débilissants réduisent de moitié tous les déplacements et scores de caractéristiques d'un personnage pendant 1d3 jours (Ajuster les scores de classe d'armure, de jets d'attaque, de dégât, etc.) le poison doit être neutralisé pour pouvoir le guérir avec des moyens normaux ou magiques. Les sorts de soins (y compris guérison) n'ont aucun effet sur le poison. La compétence herboristerie peut réduire le danger que représente le poison.

## Soins

Les points de vie d'un personnage ne peuvent pas dépasser son maximum de départ.

- **Guérison naturelle**  
Le personnage doit disposer de nourritures, d'eau et de sommeil.  
1 point de vie par journée de repos (activité très modérée).  
3 points de vie par journée au lit (ajouter le bonus de constitution par semaine au lit).
- **Guérison magique**  
Les effets des sorts, potions de soins et certains objets magiques accélérant la guérison figurent dans leurs descriptions.
- **Compétence d'herboristerie et de soins**  
Voir compétence Herboristerie.

## Mort du personnage

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie il meurt immédiatement.

- **Mort par empoisonnement**  
Tous poisons gardent son efficacité pendant 2d6 heures après la mort de la victime. Un personnage rappelé à la vie durant cette période doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison, en cas d'échec il subit à nouveau le plein effet du poison.
- **Mort par dégâts massifs**  
Un personnage qui subit 50 points de dégâts ou plus causés par une seule attaque doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort, il est tué en cas d'échec (il peut être ressuscité).
- **Mort inévitable**  
En certaines occasions la mort est inévitable quel que soit le nombre de points de vie d'un personnage.
- **Ressusciter les morts**  
Les sorts de soins et de guérison n'ont aucun effet sur un mort. Seul les sorts (ou les objets magiques) de rappel à la vie ou de résurrection peuvent le ressusciter. Le personnage doit réussir un jet de survie à la résurrection pour être ramené à la vie, il perd 1 point de constitution de façon permanente. Recalculer le total de point de vie du personnage si le bonus de constitution du personnage diminue. Si la constitution atteint 0, il ne peut plus être ressuscité.