

Le forgeron-guerrier

(auteur : Roger E. Moore ; traduction : Christine Roques ; *Info-jeux magazine* n°7)

Le forgeron-guerrier est un fabricant d'armures, de boucliers et d'armes, ainsi que de serrures et d'autres objets usuels. Il forge au nom de certains dieux, qui surveillent son inventivité et son habileté. Le forgeron-guerrier considère que le pouvoir créatif du feu est représenté par la forge. Le marteau est le symbole de son pouvoir et de sa virtuosité. Il est utilisé comme symbole béni et comme composante matérielle de la plupart des sorts du forgeron-guerrier, qui le manie avec une terrible efficacité sur le champ de bataille.

Seuls les humains, les nains et les gnomes peuvent devenir forgeron-guerrier. Les nains sont limités au 9^e niveau et les gnomes au 6^e s'ils ont 18 en Force. S'ils n'ont que 17, les nains ne peuvent dépasser le 8^e niveau, et s'ils ont une Force inférieure, les nains sont limités au 7^e niveau et les gnomes au 5^e.

Le seul biclassage autorisé est forgeron-guerrier / clerc, pour les nains seulement (mais le maître de jeu peut rejeter cette possibilité pour les personnages-joueurs). En revanche, rien n'empêche un forgeron-guerrier humain de changer de classe par la suite, à condition qu'il ne choisisse pas de devenir guerrier (ou n'importe quelle sous-classe). De même un personnage qui n'est pas guerrier (ou n'importe quelle sous-classe) peut décider de devenir forgeron-guerrier. De nombreux humains combinent la classe de forgeron-guerrier avec les classes de magicien ou clerc, pour fabriquer leurs propres objets magiques.

Pour devenir forgeron-guerrier, un personnage doit posséder au moins 14 en Force et en Constitution, 12 en Sagesse et 9 en Dextérité et en Intelligence. S'il possède au moins 16 en Force, Sagesse et Constitution, il gagne un bonus de 10 % à ses points d'expérience. Un forgeron-guerrier est généralement d'alignement neutre, mais il peut être neutre-bon, neutre-mauvais, loyal-neutre ou chaotique-neutre. Les forgerons-guerriers gagnent les mêmes bonus de Constitution que les guerriers.

Profession et capacités

Les forgerons-guerriers sont de très habiles travailleurs du métal, familiarisés également avec la charpenterie et le travail du cuir, de la toile et du tissu. Ce qui en fait des individus extrêmement compétents dans la forge et la fabrication d'armes et d'armures. Avec les outils nécessaires, de bonnes

conditions de travail et l'aide d'un ou deux assistants non qualifiés, le forgeron-guerrier peut fabriquer n'importe quel type d'armure, de bouclier ou de heaume dans les limites de temps indiquées par le guide du maître (p. 25). Les nains forgerons-guerriers sont capables d'accomplir le même travail deux fois plus vite que les humains, et les gnomes une fois et demie plus vite que les humains.

Les forgerons-guerriers fabriquent les armes aux cadences indiquées dans le guide du maître (p. 26), avec les outils, matériaux et conditions de travail nécessaires, sans avoir besoin d'assistants. Ils fabriquent fourreaux et gaines à la même vitesse. Les nains forgent les armes en le tiers du temps normalement nécessaire, et les gnomes en la moitié du temps nécessaire (les durées de fabrication données dans le guide du maître ne sont valables que pour les humains).

Quand le forgeron-guerrier gagne de l'expérience, la qualité des objets qu'il fabrique s'améliore. À partir du 6^e niveau, il peut créer des objets capables de recevoir un enchantement, en travaillant le double du temps nécessaire. Au 10^e niveau, il peut fabriquer des armes, armures et boucliers de grande qualité, qui confèrent un bonus de +1 (au toucher, aux dommages ou à la classe d'armure), en travaillant cinq fois le temps nécessaire et en utilisant du fer ou de l'acier de grande qualité. Mais ces armes +1 ne sont pas véritablement magiques et ne peuvent pas toucher les créatures ne pouvant être blessées que par des armes magiques +1, comme les lycanthropes par exemple. Au 15^e niveau, le forgeron-guerrier peut fabriquer des armes, armures et boucliers non magiques +2, en y passant dix fois le temps habituel.

À partir du 2^e niveau, un forgeron-guerrier est capable de fabriquer toutes sortes de serrures, en 1d4+1 jours, mais il peut décider d'y passer plus de temps pour rendre ces serrures plus difficiles à crocheter. Pour chaque niveau qu'il possède au-dessus du second, le forgeron-guerrier peut passer un jour supplémentaire et ainsi réduire de 5 % les chances de crochétage. Par exemple, un forgeron-guerrier 5^e niveau peut fabriquer une serrure qui a 15 % de chances de moins qu'une autre d'être crochétée, en y passant 1d4+1+3 jours. Mais cette serrure sera tout de même ouverte normalement par un sort d'ouverture ou tout autre méthode magique.

Le forgeron-guerrier est également capable, à partir du 2^e niveau, de crocheter les serrures, comme un voleur inférieur d'un niveau. Cette pénalité vient du fait que ces serrures ont été fabriquées par quelqu'un d'autre. Les bonus de race et de Dextérité s'appliquent à cette capacité.



— Vite, vite maître forgeron, ils reviennent !!
— Ça vient, ça vient...

À partir du 5^e niveau, le forgeron-guerrier a une chance d'identifier une arme, une armure ou un bouclier magique. Cette identification dure 6d6 tours (1d6 heures) : pendant ce temps, le forgeron-guerrier ne fait rien d'autre qu'étudier attentivement l'objet. Au 5^e niveau, il possède 5 % de chances de correctement l'identifier, et cette capacité augmente ensuite de 5 % par niveau, jusqu'à un maximum de 95 %. Le lancer de dés est effectué par le maître du jeu, et le forgeron-guerrier ne dispose que d'une tentative par objet. Si l'identification est ratée, il y a 20 % de chances que le forgeron-guerrier arrive à une mauvaise conclusion, et 80 % de chances qu'il ne découvre rien du tout.

Armes, armures et combat

Le forgeron-guerrier maîtrise deux armes au premier niveau et en connaît une nouvelle tous les trois niveaux. Il peut utiliser n'importe quelle arme, mais doit obligatoirement posséder la maîtrise du marteau de guerre dès le premier niveau. Il combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas avec une pénalité de -2.

Le forgeron-guerrier attaque sur la même table que le guerrier, peut utiliser l'huile, mais seuls les forgerons-guerriers d'alignement mauvais peuvent se servir de poison.

Parce qu'il l'utilise souvent lors du travail du métal, le forgeron-guerrier gagne un bonus de +1 au toucher avec le marteau de guerre, tous les quatre niveaux : +1 du 1^{er} au 4^e niveau, +2 du 5^e au 8^e niveau, etc.

Du 1^{er} au 7^e niveau, le forgeron-guerrier attaque une fois par round. Du 8^e au 14^e niveau, il attaque trois fois tous les deux rounds, et à partir du 15^e niveau il attaque deux fois par round. Contre des créatures qui possèdent moins d'un dé de vie, le forgeron-guerrier frappe autant de fois par round qu'il a de niveaux d'expérience.

Le forgeron-guerrier peut utiliser les mêmes armures et les mêmes boucliers que le guerrier. En revanche il ne peut lancer ses sorts qu'en armure de cuir (ou sans armure). Mais certains sorts lui permettent d'améliorer sa classe d'armure. Le forgeron-guerrier peut utiliser tous les objets magiques qui conviennent aux guerriers.

Les dieux

Le dieu d'un forgeron-guerrier doit être d'un alignement au plus différent d'un rang de celui du forgeron-guerrier. Par exemple, un forgeron-guerrier loyal-neutre peut révéler un dieu loyal-bon, loyal-mauvais, loyal-neutre ou neutre. S'il doit changer d'alignement, le forgeron-guerrier deviendra un guerrier normal, conservant seulement de son passé ses dés de vie (à 8 faces) si le changement a eu lieu après le 4^e niveau. Un retour au statut de forgeron-guerrier est toujours possible, si le nouvel alignement le permet ou si l'ancien réapparaît, mais seulement au prix d'une quête et d'un sacrifice considérable.

Les sortilèges

À partir du 5^e niveau, le forgeron-guerrier reçoit des sorts de son dieu au terme de prières quotidiennes, comme les clercs. De même, les bonus de sortilèges s'appliquent en cas de Sagesse exceptionnelle.

Le forgeron-guerrier peut chercher à créer de nouveaux sorts mais ceux-ci doivent être dans le même esprit que ses sorts habituels et d'une puissance raisonnable. Aucun sort de niveau supérieur au 5^e ne peut être créé.

LISTE DES SORTS DU FORGERON-GUERRIER

Niveau 1	Niveau 2
Altération des feux normaux (M)	Armure II
Armure I	Flamme (D)
Détection de la magie (D)	Flèche de feu (M)
Protection contre le feu normal	Métal brûlant (D)
Soin des brûlures	Résistance au feu (C)
Niveau 3	Niveau 4
Armure III	Armure IV
Marteau de feu	Embrasement (D)
Lame de flammes	Feu charmeur (M)
Protection contre le feu (D)	
Niveau 5	
Armure extension	
Mur de feu (M)	
Pilier de feu (C)	

FORGERON-GUERRIER – TABLEAU I – POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d10 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0– 2250	1	1	Forgeron
1 701– 4 500	2	2	Serrurier
3 401– 9 000	3	3	Ferronnier
6 801– 18 000	4	4	Ciseleur
13 501– 36 000	5	4+1d8	Maître des flammes
28 001– 75 000	6	4+2d8	Artisan
58 001– 150 000	7	4+3d8	Fausseur
95 501– 300 000	8	4+4d8	Inventeur
150 001– 600 000	9	4+5d8	Maître des artifices
205 001– 900 000	10	4+6d8	Forgeron-guerrier
900 001– 1 200 000	11	4+6d8+2	Forgeron-guerrier niv. 11

+300 000 points d'expérience et +2 points de vie par niveau après le 10^e.

SORTS UTILISABLES PAR NIVEAU – FORGERON-GUERRIER

Niveau du forgeron-guerrier	1	2	3	4	5
5	1	–	–	–	–
6	2	–	–	–	–
7	2	1	–	–	–
8	2	2	–	–	–
9	2	2	1	–	–
10	3	2	1	–	–
11	3	2	2	1	–
12	4	3	2	1	–
13	4	4	2	2	–
14	4	4	3	3	–
15	4	4	3	3	1
16	4	4	4	3	2
17	4	4	4	4	3
18	5	4	4	4	4
19	5	5	5	4	4
20*	5	5	5	5	5

* Niveau maximum pour les sortilèges.

Servants et compagnons d'armes

Les forgerons-guerriers peuvent employer des servants à n'importe quel niveau, à condition que ceux-ci ne soient ni armuriers, ni forgerons-guerriers, ni fabricants d'armes. Les forgerons-guerriers peuvent également recruter des compagnons d'armes à n'importe quel niveau, à l'exclusion des assassins, des bardes et des moines. Le forgeron-guerrier peut engager un autre forgeron-guerrier qui l'aidera à fabriquer armes et armures. Les forgerons-guerriers n'établissent généralement pas leur propre château, préférant être en service dans les citadelles existantes lorsqu'ils ne partent pas en aventure.

SORTS DU FORGERON-GUERRIER

SORTS DE NIVEAU 1

ARMURE I (Altération)

Niveau : 1
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 3 tours/niveau
 Zone d'effet : *Personne touchée*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 1 round
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort confère à son receveur une classe d'armure égale à 6. Cet effet ne se combine pas avec le port d'une armure autre que cuir et broigne, ni avec aucune armure magique. En revanche, ce sort se combine avec les objets de protection (autres que les *bracelets de défense*) et d'éventuels bonus de Dextérité.

PROTECTION CONTRE LE FEU NORMAL (Abjuration)

Niveau : 1
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
 Zone d'effet : *Personne touchée*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 3 segments
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Le bénéficiaire de ce sort peut travailler tranquillement à des températures allant jusqu'au point d'ébullition de l'eau. De plus, l'exposition directe à une flamme (qui causerait habituellement jusqu'à 6 points de dommages par round) ne lui causera qu'un point de dommage par round. S'il s'expose à des feux très chauds, il ne subira que la moitié des dommages. En revanche, ce sort est totalement inefficace contre les feux magiques.

SOIN DES BRÛLURES (Nécromancie)

Niveau : 1
 Portée : *Au toucher*
 Durée : *Permanent*
 Zone d'effet : *Personne touchée*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 4 segments
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est semblable au sort de clerc *soins mineurs*, mais ne guérit que les blessures causées par le feu, la vapeur ou une température élevée. Il restaure 1d8 points de vie et ne peut être inversé. Pour chaque niveau au-dessus du premier, le forgeron-guerrier restaure 1 point de vie supplémentaire. Par exemple, un forgeron-guerrier 8^e niveau restaurera 1d8 + 7 points de vie.

SORTS DE NIVEAU 2

ARMURE II (Altération)

Niveau : 2
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 3 tours/niveau
 Zone d'effet : *Personne touchée*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 1 round
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est identique au sort *armure I*, à la différence qu'il confère une classe d'armure égale à 4.

SORTS DE NIVEAU 3

ARMURE III (altération)

Niveau : 3
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 3 tours/niveau
 Zone d'effet : *Personne touchée*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 1 round
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est identique au sort *armure I*, à la différence qu'il confère une classe d'armure égale à 2.

LAME DE FLAMMES (Conjuration/Invocation)

Niveau : 3
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 2-5 rounds +1 round/niveau

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 4 segments
 Jet de protection : *Aucun*

Zone d'effet : *Arme touchée*

Explication/Description : Ce sort confère à n'importe qu'elle épée, cimeterre ou dague non magique les bonus au toucher et aux dommages de l'épée langue de feu (*guide du maître* p. 162). Ce sort n'endommage absolument pas l'arme, qui se contentera de luire faiblement (comme une torche normale).

MARTEAU DE FEU (Conjuration/Invocation)

Niveau : 3
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 4-10 rounds + 1 round/niveau
 Zone d'effet : *Marteau touché*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 4 segments
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Quand ce sort est lancé sur un marteau, la tête de celui-ci irradie des flammes à 3 à 6" de rayon, créant une luminosité comparable à celle du sort *lumière* de clerc. Le porteur de ce marteau, qui devait tenir son arme au moment où le forgeron-guerrier l'a enchantée, n'est pas affecté par ces flammes (de même que ses possessions). Le marteau cause 1d4 points de dommages de feu supplémentaire et possède un bonus de +1 au toucher (en sus de toutes les capacités qu'il pouvait posséder avant). Il peut être lancé, mais l'enchantement se dissipera un round après que son possesseur l'aura lâché. Ce sort n'endommage aucunement l'arme utilisée.

SORTS DE NIVEAU 4

ARMURE IV (Altération)

Niveau : 4
 Portée : *Au toucher*
 Durée : 3 tours/niveau
 Zone d'effet : *Personne touchée*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 1 round
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort est identique au sort *armure I*, à la différence qu'il confère une classe d'armure égale à 0.

SORTS DE NIVEAU 5

ARMURE EXTENSION (Altération)

Niveau : 5
 Portée : 0
 Durée : *Spécial*
 Zone d'effet : *Spécial*

Composantes : *V, S, M*
 Temps d'incantation : 4 segments
 Jet de protection : *Aucun*

Explication/Description : Ce sort double la durée de n'importe quel sort d'*armure* lancé juste avant par le forgeron-guerrier à son propre bénéfice.