Livret des classes révisées

Par Maître Gilmar d'Ombreval

Guerrier

Pas de modifications par rapport au *Manuel des joueurs*, si ce n'est que la spécialisation martiale pour les armes de jets se fait de la façon suivante : le +2 à l'arc s'applique sur toutes les distances (pas seulement à bout portant), et le guerrier spécialiste de l'arc tire sur le rythme suivante : 2 attaques/round jusqu'au niveau 6, puis du niveau 7 au niveau 12, il passe à 3 attaques une fois sur 2. Puis à partir du niveau 12 et+, il passe à 3 attaques à chaque round.

Paladin

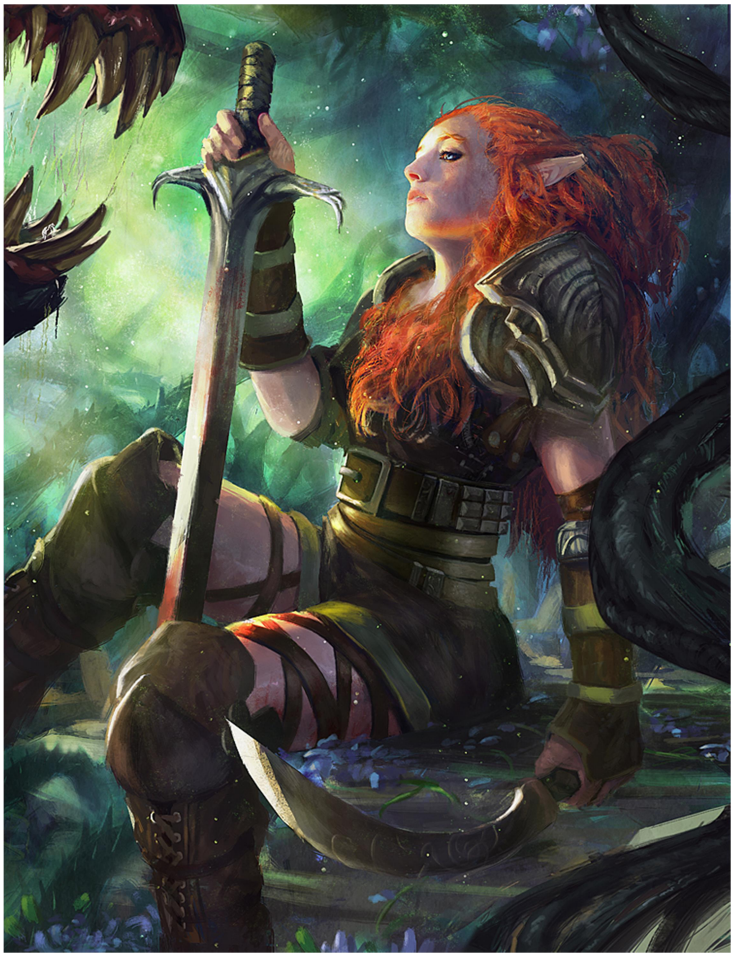
La détection du mal n'est possible que sur les démons, morts-vivants, et créatures d'alignement mauvais de haut niveau (9 et+). Elle doit se faire pendant un round de concentration (jet de sagesse requis).

Si le paladin a une épée sainte, cette dernière est soumise à ces conditions :

- La dissipation des sorts n'est possible que si le paladin ne combat pas en même temps. Cela prend un round. Le paladin ne peut donc combattre et dissiper un sort en même temps. La dissipation de la magie est soumise aux conditions du sort du prêtre du même nom.

Pour le reste, se référer au *Manuel des joueurs*.

Ranger



Les talents du ranger « se cacher dans l'ombre » et « déplacement silencieux » commencent au score du niveau 3 quand le perso est niveau 1. Puis ils augmentent quand le perso atteint le niveau 4 et suivant.

Pour les espèces ennemies, au niveau 2 le joueur choisit entre 4 familles de monstres :

1) gobelins, hobgobelins, orcs, goblours, gnolls, flinds

2) géants, trolls, ettins, ogres

3) drows, driders, araignées géantes

4) hommes-lézards, troglodytes, sahuagins, yuan-ti, nagas, serpents géants.

Leur bonus de +4 à l'attaque s'applique à toutes les espèces d'une (et une seule) famille. Un malus de -4 est requis sur un jet de sagesse à chaque rencontre avec l'espèce ennemie. Si le jet est raté, le ranger devient incontrôlable et attaque l'espèce ennemie pendant 1-3 rounds.

C’est seulement après que le joueur peut décider si son personnage continue à attaquer ou pas.

Au niveau 10, le ranger a le droit de choisir une deuxième espèce d’ennemis jurés, à condition qu’elle comporte des ennemis déjà rencontré lors des aventures passées.

Enfin, le ranger a soit l’attaque à deux mains, soit une spécialité archer, comme pour un guerrier (+2 au jet d’attaque, cadence de tir améliorée *(voir Guerrier)*. Pour l’arc uniquement !)

Pour le reste, se référer au *Manuel des joueurs*.

Barbare

- Carac' minimums requis : For 12, Dex 9, Con 12
- Race : uniquement humains, nains, gnomes des forêts ou elfes des bois.
- Alignement : Les chaotiques (bons, mauvais, neutres) sont les plus fréquents, mais l'alignement loyal n'est pas interdit.
- DV = 1d12/niv. A partir du niveau 10, reçoit 3PV/niveau, et les bonus de Constitution ne s'appliquent plus.
- Thaco, jets de sauvegarde et points d'expérience : *cf* tables de Combattant dans le *Manuel des Joueurs*

- Armure : le barbe peut porter n'importe quelle armure, mais il perd ses pouvoirs de classe (rage de berserker, escalade et détection des attaques sournoises) s'il porte une armure plus lourde que du cuir clouté. En revanche, il peut soustraire à sa CA l'équivalent de son bonus de points de vie en plus de la dextérité (il les perd lorsqu'il entre en rage, cf plus bas).

Le barbare a cette particularité qu'il déteste la magie (sauf celle utilisée par le shaman (profil de prêtre) de sa tribu, encore qu'il la craigne grandement), voire qu'il en a une véritable phobie.

Au niveau 1, il ne peut utiliser aucun objet magique.

Au fur et à mesure qu'il prend de l'expérience, il apprend à dompter sa détestation phobique de la magie.

A partir du niveau 4, il peut utiliser les objets magiques. Mais il reste limité à trois objets magiques sur lui, pour le reste de sa carrière d'aventurier.

Le barbare étant donc relativement pénalisé par rapport à l'usage de la magie, cela est compensé par des bonus en combat contre les créatures ne pouvant être touchée que par des armes magiques.

Niv.4 = peut toucher créatures qui ne sont touchées que par armes magiques +1
Niv.6 = peut toucher créatures qui ne sont touchées que par armes magiques +2
Niv.8 = peut toucher créatures qui ne sont touchées que par armes magiques +3
Niv.10 = peut toucher créatures qui ne sont touchées que par armes magiques +4
Niv.12 = peut toucher créatures qui ne sont touchées que par armes magiques +5

Talents et compétences

* **Rage de berserker**

Un talent spécial, et redoutable, du barbare est la rage de berserker. Cela correspond à un état de fureur destructrice envers un adversaire. C'est le joueur qui décide quand son personnage entre en rage de berserker.

Ce talent permet de gagner un bonus +2 au jet d'attaque et de dégâts (au niveau 5, il passe à +3 de dégâts, +4 au niveau 8, et +5 de dégâts au niveau 13 et+. Le bonus de l'attaque reste toujours à +2), mais il perd son bonus de PVs sur la Classe d'Armure. Il passe aussi, le temps de sa rage berserker, au stade supérieur de nombre d'attaque/ round, en fonction du tableau 15 du Manuel des Joueurs. Par exemple, Thorrusk le barbare, niveau 4, entre en rage berserker dans un combat : il dispose ainsi de 3/2 rounds attaques, comme s'il était déjà niveau 7. Etc.

La rage berserker dure 2 rounds+1round/niveau.

Le barbare, à la fin d'un combat ayant mobilisé sa rage de berserker, perd 1d6 Point de Vie en plus de ses points de dommages éventuels, en raison de la fatigue causée par la quantité excessive d'énergie que cela a mobilisée.

Fréquence de la rage berserker :

Niv.1 à 5 = deux fois/jour

Niv.6 à 10 = trois fois/jour

Niv.11 et + = quatre fois/jour

* **Détection des attaques sournoises** : le barbare, par son instinct de survie surdéveloppé, peut instinctivement détecter toute forme d'attaque sournoise derrière son dos. Il commence à 15% au niveau 1, et gagne 5% à chaque niveau. Le maximum est son score en sagesse x5.

* **Escalade** : commence à 60% au niveau 1, et gagne 5% par niveau (90% étant le maximum).

* **Compétences recommandées** : pistage, survie (+1), pose de collets/pièges, chasse, vigilance, connaissance des animaux.

A noter qu'à bas niveau, le barbare est mal à l'aise en milieu urbain, comme l'est le druide ou le ranger.

Magicien

Le magicien a droit à l'épée courte ou à l'arc court/flèches légères (1d6 de dégâts, ce qui n'est pas plus que le bâton). De plus, au niveau 1, il est recommandé de lui donner quelques parchemins (de sorts qu'il connaît), lui permettant de jeter plus d'un sort par jour. Ces parchemins sont des sorts qu'il a dans son grimoire. Au niveau 1, il dispose de 8 sorts connus, dont « Lecture de la magie ». Le nombre de parchemins auxquels il a droit au niveau est égal à son nombre de langues connus (modificateur du score en INT). Une fois utilisés, donc détruits, les parchemins devront être réécrits par le magicien, avec le coût que cela implique.

Le magicien, dès le niveau 1, peut choisir soit un bâton de mage évolutif, soit une baguette à sorts offensifs.

Bâton de mage :

Le magicien dispose toujours avec lui d'un bâton magique, qui lui permet :

1) d'avoir un bonus de -2 à la CA et de +1 aux JS pendant 1d6+3 rounds, trois fois par jour. Ce pouvoir n'est pas cumulable avec des sorts comme « bouclier » ou « armure de mage ».
2) De lancer des éclairs, ou des rayons magiques (feu, froid, électricité ou autre), causant 1d6 de dégâts (JS bâtons, bâtonnets, baguette), cinq fois par jour.
3) De lancer des rayons de paralysie (JS paralysie), deux fois par jour.
4) De lancer une détection de la magie, trois fois par jour.
5) De lancer un sort lumière, deux fois par jour, et pour le temps voulu par le magicien.
6) De lancer une dissipation de la magie, une fois par jour (et deux fois à partir du niveau 10).

Le joueur choisira deux pouvoirs sur ces 6 pouvoirs. Ou les tirera au sort s'il préfère. Au niveau 4, il pourra gagner un pouvoir supplémentaire pour son bâton, un autre au niveau 6, et un dernier au niveau 8.

Pour les propriétés du bâton qui se font x fois par jour, elles se rechargent d'elles-mêmes au bout de huit heures, une fois toutes les charges épuisées.

Baguette à sorts offensifs : Elle permet de lancer des éclairs, ou rayons magiques (feu, froid, électricité, ou autre), causant 1d6 de dégâts (JS bâtons, bâtonnets, baguette), neuf fois par jour. Elle se recharge au bout de 8h.

Pour le reste, se référer au *Manuel des joueurs*.

Prêtre

Intervention divine

Les clercs/prêtres ont 2 % par niveau de faire intervenir leur dieu en personne, en leur faveur, de manière spectaculaire (maximum : 20%). Mais les dieux n'aiment pas qu'on les dérange pour une raison qui ne soit pas justifiée, ni qu'on les dérange trop souvent. Attention à la colère divine en représailles ! Ce pouvoir n'est utilisable qu'une fois par jour, et nécessite de sacrifier un emplacement de sort du niveau de sort le plus haut du prêtre.

Pour le reste, se référer au *Manuel des joueurs*.

Druide

Pas de modifications par rapport au *Manuel des joueurs*.

Voleur

Le bonus de DEX s'ajoute à l'attaque si le voleur combat avec une arme légère (dague, rapière ou épée courte), en plus d'une arme à distance. S'il a la compétence « combat ambidextre », il peut l'ajouter à l'attaque de l'autre main.

Les conditions de l'attaque sournoise sont élargies. En plein combat, un voleur peut faire une attaque sournoise après une feinte de corps (en faisant un jet de DEX à -2 réussi, puis une attaque sournoise aux conditions normales, tableau 30, p.45, du *Manuel des Joueurs*). Il peut faire ça une fois par combat à partir du niveau 5, puis à partir du niveau 8, une fois tous les deux rounds. Cette capacité est réservée aux voleurs mono-classés. Le voleur ne doit pas

porter d'armure lourde. De plus, tant qu'il est dans le dos d'une cible prise en tenaille, il peut attaquer sournoisement.

Esquive : cette compétence est réservée aux roublards mono-classés uniquement. Elle peut être prise à partir du niveau 4 seulement (avec un score équivalent à DEX-2). Son maximum est de 16. Le roublard peut, contre un coup réussi porté contre lui, ou face à un piège, et une seule fois par round, tenter un jet d'esquive, pour diviser les dégâts par deux. Les autres classes ne peuvent pas prendre cette compétence.

Pour le reste, se référer au *Manuel des joueurs*.

Barde

Les bardes ont « histoire ancienne » comme compétence obligatoire (à dépenser en U.C). C'est aussi le savoir des légendes. Les compétences « histoire locale », « instrument de musique » et « chant » sont gratuites (0 U.C).

De plus, la compétence « Identification des objets magiques » leur est automatique (sans U.C à dépenser), et progresse de 5% tous les niveaux, comme indiqué dans le *Manuel des Joueurs*. Mais ils commencent à 20% au niveau 1 (+ bonus de nombre de langues sous INT comme point en % supplémentaire).

Les pouvoirs d'un objet magique ne sont détectables que par un sort « identification des objets magiques » ou bien par la compétence du même nom. Les reliques et objets maudits ne le sont que sur une réussite critique, sauf pour les bardes, qui les identifie sur n'importe quel jet réussi.

Pour le reste, se référer au *Manuel des joueurs*.

Assassin

Dés de Vie, Jets de Sauvegarde, table expérience : ceux du roublard

La base d'un assassinat est de 50 % de réussite pour une cible de même nombre de dé de vie que l'assassin. Pour chaque dé de vie de différence, ajouter ou soustraire 5%. L'assassin doit réussir une attaque normale avant de faire son jet d'assassinat. Si le jet en % est réussi, la victime a droit à un JS contre la mort. Si le JS est raté, la victime meurt. Si l'arme est empoisonnée, la victime doit faire en plus un JS contre le poison.

Les compétences sont celles du voleur. L'assassin ne dispose pas des nouveaux talents de voleur proposés dans ce présent livret. Il dispose gratuitement (0 u.c) des compétences « Déguisement » et « Manipulation des poisons ».

Moine

- Alignement : obligatoirement « loyal » (LB, LN ou LM)

- Race : humain, demi-elfe, ou demi-orque

- DV : 1d8/niveau (jusqu'au niveau 9. A partir du niveau 10, gagne 2 PVs par niveau)
- TAC0 : celui du guerrier
- JS : ceux du prêtre
- Compétences : générales, mais aussi celles du roublard, prêtre, guerrier.
- Bénéficie de la compétence « acrobatie » gratuitement (0 unité de compétence).

Niveau	Points de Ki	Dégâts mains/pieds	Attaque/round	CA	Vitesse déplacement	Talent spécial
1	1	1d4	1	8	10m	-
2	2	1d4	1	8	10m	A
3	3	1d6	1	7	13m	B
4	4	1d6	3/2	7	13m	-
5	5	1d6	3/2	6	13m	C
6	6	1d6	3/2	6	16m	D
7	7	1d8	2	5	16m	-
8	8	1d8	2	5	16m	E
9	9	1d8	2	5	20m	F
10	10	1d8	2	5	20m	-
11	11	1d10	2	4	20m	G
12	12	1d10	3	4	23m	H
13	12	1d10	3	4	23m	-
14	12	1d10	3	3	23m	I
15	12	2d6	3	3	26m	J
16	12	2d6	3	3	26m	-
17	12	2d6	4	2	26m	K
18	12	2d6	4	2	30m	L
19	12	2d6	4	2	30m	-
20	12	2d6	4	1	30m	M

Les moines ne portent pas d'armure. La CA indiquée est une valeur absolue, conférée par une habileté particulière, fruit d'une technique et d'un long apprentissage. Les bonus que confèrent la DEX, la magie ou les objets magiques sont applicables à la CA initiale.

Si le moine porte une armure, il combat alors comme un simple prêtre (CA normale de l'armure +bonus DEX éventuel, et TAC0 du prêtre, et perd tous ses avantages « talent spécial »).

Les attaques par round s'appliquent uniquement aux attaques à mains nues. Autrement, il suit celles du prêtre.

<u>Talent spécial</u> :

A = Bonus +1 à la compétence « acrobatie », ou bien « Œil de faucon » : perception visuelle exceptionnelle : +2 en jet de perception. Au choix.

B = Déluge de coups : le moine peut avoir une attaque supplémentaire à chaque point de ki dépensé (une seule fois par round).

C = Esquive. A chaque coup porté et réussi contre lui, le moine peut réduire de moitié les dégâts sur un jet de DEX à -2 réussi. S'il fait 1 ou 2 sur le d20, les dégâts sont annulés.

D = langage animal (comme pour les druides). Se spécialise aussi dans une technique de combat liée à un animal, qu'il choisit comme « totem ».

E = Chute ralentie. Sur 15 m (-2d6 de dégâts), et marche à la verticale sur 10m (en prenant de l'élan)

F = « le cri qui tue » : l'adversaire doit faire un JS de paralysie, sinon complètement paralysé pendant 2d4 rounds (+1/niv. supplém. du moine). Le cri ne peut être poussé à voix basse, par définition.

G = 30% de résistance aux sorts de charme, hypnotisme, suggestion, etc, Gagne 5% en + par niveau supérieur (maximum : 80%)

H = Paume vibratoire. Provoque un arrêt cardiaque, en frappant l'adversaire près du cœur, avec la main ouverte. La personne touchée a droit à un JS contre paralysie/mort magique. Si réussi : tombe à 0PV pendant 3d6 rounds, puis regagne 1 PV par jour. Si raté : meurt, 4d6 rounds plus tard.
Il faut aussi que l'adversaire n'ait pas d'armure, et qu'il ait un nombre de DV inférieur à celui du moine.

J = Force accrue. Pendant 1d6 rounds, gagne 1d4 en bonus sur ses dégâts (en mains/pieds, ou avec armes).

K = immune contre toutes les maladies (sauf dues à la magie, profane ou cléricale, ainsi qu'aux malédictions), et insensibilité aux sorts de rapidité et de lenteur.

L = : chute ralentie, sur 30m (- 3d6 aux dégâts), et marche à la verticale sur 30 m.

M = Résistance mentale, réussit à contrer les sorts de ESP, à 50 %. Gagne 2% supplémentaires par niveau (maximum : 90%).

Points de Ki : le moine a un nombre de points de ki égale à son niveau (maximum : 12). Chaque point de ki dépensé lui permet de porter une attaque supplémentaire, à main nue ou armée. En utilisant 2 points de ki, il peut utiliser les pouvoir suivant :

* Parade de projectile : sur un jet de DEX-2 réussi, le moine peut éviter une flèche, la bloquer et la relancer sur un jet d'attaque normal (à son tour prochain).
* Résistance au sommeil : il peut passer une nuit blanche sans aucun malus.
* Acrobatie supérieure (gagne +1 pour un jet sous la compétence acrobatie)
* Déplacement silencieux ou se cacher dans l'ombre. Le moine dispose alors d'un pourcentage identique à ceux du ranger.

Les points de Ki se régénèrent entièrement après 8h de repos.

On pourra être étonné de trouver des moines, de type oriental, dans des mondes médiévaux-fantastiques. Ils peuvent être bien-sûr en quête d'aventure, et donc errants, mais ces moines-là ne sont pas nécessairement errants, ni éloignés de leur monastère. On peut considérer qu'il y a des groupements humains, voire des colonies, de types orientaux, dans certaines régions du monde d'inspiration médiévale-occidentale. D'ailleurs, il est recommandé au joueur jouant un moine, de revenir, entre deux aventures, à son monastère, auprès de ses maîtres, afin de progresser dans son art, fait tout à la fois de sagesse philosophique et de discipline martiale. Là où les autres PJs dépenseront leur argent dans des tavernes et tripots, le moine remettra les richesses trouvées entre les mains de ses maîtres, au profit du temple et de la communauté, et préférera l'ascèse, la discipline et le recueillement, aux joies des tavernes, tripots, et autres lieux interlopes. C'est la condition *sine qua non* pour le moine de progresser. Les aventures ne lui servent qu'à trouver de l'argent, des objets magiques, et à mettre ses nouveaux talents à l'épreuve. Tout objet magique trouvé doit être montré au grand Maître du monastère. Celui-ci décidera alors si le moine peut le garder pour lui ou non.
Un moine ne devient maître qu'au niveau 10, et grand Maître qu'au niveau 15.
S'il quitte son monastère avant ses niveaux là, il ne pourra plus jamais progresser en niveau, quel que soit le nombre d'aventures qu'il accomplit.
Un moine niveau 15 ou + ne peut fonder un nouveau monastère qu'avec l'accord de ses pairs, maîtres ordinaires.