



Manuel de Conversion



Auteur : SKIP WILLIAMS

Traduction réalisée par Emmanuel BRUNET

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	3	Durée	17
Personnages Issus des Editions Précédentes.....	3	Temps d'Incantation.....	17
Niveau et Expérience.....	3	Zone d'Effet.....	17
Ajustement des Points d'Expérience.....	3	Jet de Sauvegarde.....	17
Ajustement des Personnages à Classes Jumelées ou Multi-Classés	3	Résistance aux Sorts	18
Scores des Traits.....	4	Description du Sort.....	18
Force Exceptionnelle	4	Sorts non Convertibles.....	18
Amélioration par le Biais des Niveaux.....	4	Objets Magiques Renommés.....	18
Astuces de Traits	4	Conversion des Anciens Objets Magiques.....	19
Race de Personnage.....	4	Niveau du Lanceur.....	19
Races Conventiionnelles de Personnage Joueur.....	4	Pré-Requis	19
Races Spéciales de Personnage Joueur.....	5	Prix du Marché.....	19
Classe de Personnage	5	Annotation d'un Objet Magique.....	19
Bonus d'Attaque	5	Objets non Convertibles.....	19
Jets de Sauvegarde.....	5	Monstres.....	19
Dés de Vie et Points de Vie	5	Conversion des Anciens Monstres.....	19
Sorts	5	Taille et Type.....	19
Talents de Voleur.....	6	Dés de Vie et Points de Vie.....	20
Personnages Multi-Classés	6	Initiative.....	20
Compétences.....	6	Vitesse	20
Spécialisations Martiales	6	Classe d'Armure.....	20
CA et Vitesse de Déplacement.....	6	Attaques et Bonus d'Attaque.....	20
Armure Endossée	6	Dégâts.....	20
Boucliers	6	Attaques Spéciales	20
Taille	7	Défenses Spéciales	20
Initiative.....	7	Créatures Uniquement Blessées par des Armes en Argent ou par des Armes Magiques.....	20
Prouesses.....	7	Résistance Magique.....	20
Prouesses Guerrières Supplémentaires	7	Jets de Sauvegarde	20
Prouesses Humaines Supplémentaires	8	Scores de Traits	20
Talents.....	8	Talents et Prouesses	21
Personnages Dotés de Compétences	8	Description	21
Astuces de Talents	9	Créatures Influant sur les Jets de Surprise	21
Personnages Dotés de Talents Secondaires.....	9	Climat/Terrain.....	21
Conversion des Talents de Voleur.....	9	Organisation, Niveau de Difficulté et Trésor.....	21
Astuces de Talents de Voleur	10	Alignement	21
Equipement.....	10	Echelle d'Amélioration.....	21
Armes	10	Cadres Latéraux	
Encombrement	10	Nouveaux Noms de Quelques Termes Obsolètes	3
Objets Magiques.....	10	Quoi de Neuf pour les Scores de Traits ?	4
Problèmes Liés aux Personnages	10	Quoi de Neuf pour les Races de Personnage ?	7
Magie.....	15	Quoi de Neuf pour les Compétences ?	7
Sorts Renommés.....	15	Quoi de Neuf pour les Personnages à Classes Jumelées et Multi-Classés ?	10
Sorts de Magiciens et Nouvelles Ecoles.....	16	Quoi de Neuf pour le TAC0 et la Classe d'Armure ?	11
Conversion des Anciens Sorts.....	16	Quoi de Neuf pour les Jets de Sauvegarde ?	11
Ecole.....	16	Quoi de Neuf pour les Sorts ?	12
Sous-Ecole et Descripteur	17	Quoi de Neuf pour les Classes de Personnage ?	13
Niveau.....	17		
Portée	17		
Eléments.....	17		

L'objectif du présent livret consiste à vous aider à préserver le meilleur de votre campagne D&D actuelle lors de votre passage aux nouvelles règles. Plusieurs cadres latéraux, tel que celui qui figure sur la page présente, vous sont proposés dans le but de vous rappeler ce qui a changé entre les deux éditions. Le reste de ce livret contient des conseils de

conversion de vos personnages joueurs favoris et de leur équipement aux nouvelles règles, mais également quelques annotations réservées au Maître de Jeu et qui lui permettront de convertir d'anciens monstres qui n'ont pas encore fait leur réapparition dans les nouvelles règles de jeu.

PERSONNAGES ISSUS DES EDITIONS PRECEDENTES

Afin de pouvoir utiliser des personnages issus de l'une des éditions précédentes des jeux DONJONS & DRAGONS et REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS avec la nouvelle édition du jeu D&D, il vous suffit de suivre les unes après les autres les étapes exposées ci-après.

Pour ce faire, vous aurez besoin d'un exemplaire du nouveau *Manuel des Joueurs* et d'une feuille de personnage vierge de la nouvelle édition de D&D, ou bien d'une simple feuille de brouillon. Vous trouverez, aux pages 287 et 288 du nouveau *Manuel des Joueurs* (édition américaine), une telle feuille de personnage, que vous pourrez alors photocopier.

Nouveaux Noms de Quelques Termes Obsolètes

Les termes reportés ci-dessous se voient remplacés par des noms différents dans la nouvelle édition. Dans la plupart des cas, soit ces nouveaux noms reflètent les changements apportés aux mécanismes de fonctionnement du jeu, soit ils correspondent tout simplement mieux à ce que ces termes signifient :

Terme Obsolète	Nouveau Terme
Compétence diverse	Talent
Jet de compétence	Jet de talent
Mémorisation (d'un sort)	Préparation (d'un sort)
Résistance magique	Résistance aux sorts
Sort de magicien	Sort ésotérique
Sort de prêtre	Sort divin
Sphère (de sorts de prêtre)	Domaine
TACO	Bonus d'attaque
Vitesse de déplacement	Vitesse
Voleur	Roublard

Niveau et Expérience

Dans le cas des personnages ne disposant que d'une seule classe de personnage, recopiez leur niveau actuel. Vous devez alors ajuster leur total de points d'expérience afin qu'il réponde au nouveau système de points d'expérience de D&D. Les personnages

embrassant plus d'une classe nécessitent un traitement spécial.

Ajustement des Points d'Expérience : Dans D&D, tous les personnages utilisent la même table de progression. La structure de cette table diffère de celle des tables de progression par classe de personnage des éditions précédentes du jeu. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire d'ajuster le total des points d'expérience de chaque personnage.

La manière la plus simple pour effectuer cet ajustement consiste à placer le total de points d'expérience quelque part entre le minimum correspondant au niveau actuel du personnage et le minimum du niveau suivant (nous vous conseillons de le fixer à mi-chemin du niveau suivant ou bien au minimum du niveau actuel). Si vous préférez utiliser un système de conversion plus précis du total des points d'expérience d'un personnage, reportez-vous à la section intitulée Problèmes Liés aux Personnages, située à la page 10.

Ajustement des Personnages à Classes Jumelées ou Multi-Classés : Avec la nouvelle édition de D&D, les règles permettant de gérer un personnage doté de plusieurs classes sont considérablement différentes de celles des précédentes éditions (voir cadre latéral). Suivez les étapes suivantes pour calculer les niveaux d'un personnage à classes jumelées ou multi-classé :

1. Prenez le niveau le plus élevé atteint par le personnage dans l'une de ses classes, toutes classes confondues. *Exemple : le niveau le plus élevé d'Escolrande, un guerrier niveau 8 / magicien niveau 9 / voleur niveau 9, est le niveau 9.*

2. Divisez chacun des niveaux des **autres** classes du personnage par trois et arrondissez-le au nombre inférieur. Si un résultat, après avoir été arrondi, est nul, remplacez-le par 1. *Exemple : les autres niveaux d'Escolrande sont 8 et 9. $8 \div 3 = 2,67$, soit 2 après arrondissement, et $9 \div 3 = 3$.*

3. Additionnez le(s) nombre(s) obtenu(s) à l'étape 2 et celui de l'étape 1. Le total obtenu est égal au niveau du personnage dans la nouvelle édition de D&D.
Exemple : Dans le cas d'Escolrande, 9 + 2 + 3 = 14.

4. Répartissez ensuite, selon vos désirs, ce total de niveaux entre les différentes classes du personnage.
Exemple : Ainsi, Escolrande pourrait devenir un magicien niveau 9 / roublard niveau 4 / guerrier niveau 1, un magicien niveau 8 / roublard niveau 3 / guerrier niveau 3, ou bien n'importe quelle autre combinaison magicien / roublard / guerrier, du moment que le total des niveaux répartis entre ces trois classes reste égal à 14.

Scores des Traits

Conservez les scores des traits existants du personnage. Dans certains cas, cependant, vous devrez les ajuster.

Force Exceptionnelle : La règle autorisant les scores de Force exceptionnelle ne fait plus partie du jeu. Si votre personnage est doté d'un score de Force exceptionnelle, convertissez-le en score de Force régulière selon la table suivante :

Score Exceptionnel	Nouveau Score de Force
18/01 - 18/50	19
18/51 - 18/75	20
18/76 - 18/90	21
18/91 - 18/99	22
18/00	23
19-20	24
21-22	25
22-23	26
24-25	27

Amélioration par le Biais des Niveaux : Pour chaque tranche entière de quatre niveaux atteints par le personnage, ajoutez un point à n'importe quel score de trait. Ne prêtez pas attention aux maximums raciaux, ceux-ci n'existent plus.

Une fois que vous aurez terminé d'ajuster les scores des traits de votre personnage et que vous les aurez inscrits, reportez-vous à la Table 1-1 du *Manuel des Joueurs*. Cette table indique le bonus ou le malus (désormais regroupés sous le terme de modificateur de trait) accordé en fonction du score de n'importe quel trait.

Astuces de Traits : Pour n'importe quel trait, un score supérieur ou égal à 12 accordera à votre personnage un bonus propre à un domaine particulier. De même, un score inférieur ou égal à 9 lui infligera une pénalité.

Pensez-y à deux reprises avant d'établir le score d'Intelligence de votre personnage, car le nombre de talents qu'il sera à même d'apprendre en dépendra. De plus, dans le cas des magiciens, un score

d'Intelligence élevé est désormais bien plus utile qu'auparavant.

La Dextérité et la Constitution restent deux traits importants, et ce pour tous les personnages.

La Sagesse reste tout aussi importante qu'avant pour les personnages embrassant la classe de prêtre (désormais appelé clerc). De plus, à présent, elle a un impact bien plus grand sur l'ensemble des jets de sauvegarde des personnages ainsi que sur de nombreux talents.

Disposer d'un score de Charisme élevé est important pour les bardes, les paladins et les clercs.

Quoi de Neuf pour les Scores de Traits ?

Le jeu, dans sa nouvelle mouture, continue d'utiliser les mêmes traits (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence et Charisme) que dans ses éditions précédentes. Parmi les changements importants, nous retrouvons les suivants :

Bonus et Malus Octroyés par les Scores des Traits : Les six traits utilisent tous une seule et même table (la Table 1-1 du *MdJ*) afin de déterminer le bonus ou le malus associé à chacun de leurs scores. Le bonus ou le malus résultant est appelé le modificateur de trait.

Jets de Trait : Pour effectuer un jet de trait, vous lancez 1d20 et ajoutez au résultat obtenu le modificateur de trait de votre personnage. Pour réussir un jet de trait, le résultat final de celui-ci doit être supérieur ou égal à la Classe de Difficulté (CD) de la tâche entreprise.

Traits Maximaux et Minimaux : Les scores de traits maximums et minimums propres aux races n'existent plus à présent.

Traits Requis : Il n'est désormais plus nécessaire de se soumettre à des scores de traits requis pour accéder à une race ou à une classe particulière.

Force Exceptionnelle : Cette particularité n'existe plus. Vous devez donc convertir les scores de Force exceptionnelle de vos personnages en scores de Force régulière, devenant ainsi supérieur à 18.

Bonus de Points d'Expérience : Les personnages ne reçoivent désormais plus aucun bonus de points d'expérience s'ils disposent de scores de traits élevés.

Ajustement des Traits par le Biais des Niveaux : Pour chaque tranche entière de quatre niveaux qu'un personnage atteint, le joueur qui en est responsable choisit l'un des six traits et en augmente le score d'un point.

Race de Personnage

Conservez la race actuelle du personnage. Sachez, cependant, que les bénéfices et les pénalités rattachés à la plupart des races ont été, au moins, légèrement modifiés.

Races Conventionnelles de Personnage Joueur : Si votre personnage compte parmi les membres d'une

race conventionnelle de PJ (humains, nains, elfes, gnomes, demi-elfes, demi-orcs et petites-gens), reportez-vous au Chapitre 2 du *MdJ* et inscrivez sur votre feuille les nouvelles capacités raciales de votre personnage. Celles-ci remplacent les anciennes capacités raciales de votre personnage, à présent devenues obsolètes.

Bien que certains ajustements raciaux affectant les traits aient changé, *ils s'appliquent uniquement aux nouveaux personnages.*

Races Spéciales de Personnage Joueur : Si votre personnage ne figure pas parmi les membres d'une race conventionnelle de PJ, reportez-vous au Chapitre 2 du *GdM*. Ce chapitre explique comment faire pour utiliser quasiment n'importe quel type de créature en tant que race de PJ.

Classe de Personnage

Conservez la classe actuelle du personnage. La plupart des classes ayant, au moins, légèrement changé, reportez-vous au Chapitre 3 du *MdJ* et recopiez sur votre feuille les nouvelles capacités de la classe de votre personnage. Celles-ci remplacent les anciennes capacités de la classe de votre personnage, à présent devenues obsolètes. La Table 3-2 du *MdJ* récapitule, niveau par niveau, le nombre de capacités disponibles, toutes classes confondues. Enfin, les Tables 3-1 à 3-20 du *MdJ* présentent, niveau par niveau et sous forme de résumé, les bonus d'attaque de base, les jets de sauvegarde de base, ainsi que les attributs spéciaux, et ce classe après classe.

Bonus d'Attaque : Le bonus d'attaque d'un personnage remplace le fameux TAC0 des précédentes éditions du jeu. Si le bonus d'attaque de base d'un personnage est supérieur ou égal à +6, celui-ci peut effectuer plusieurs attaques par round, bien que cela réduise son bonus d'attaque de base pour chacune des attaques supplémentaires étant portées. Parmi toutes les tables figurant dans le Chapitre 3 du *MdJ*, celles qui sont propres aux classes de personnage révèlent le nombre d'attaques qu'un personnage est à même d'effectuer, ainsi que le bonus d'attaque de base pour chacune d'elle. *Exemple : un magicien du 12^{ème} niveau dispose d'un bonus d'attaque de base égal à +6/+1, c'est-à-dire qu'il peut porter deux attaques lors de chaque round.*

Un personnage doté d'un modificateur de trait applique celui-ci à toutes ses attaques. Un modificateur de Force s'applique aux attaques de mêlée, tandis qu'un modificateur de Dextérité s'applique aux attaques à distance.

Désormais, la taille d'un personnage influe sur son bonus d'attaque. Reportez-vous au Chapitre 8 du *MdJ* pour de plus amples détails à ce sujet.

Si votre personnage embrasse plusieurs classes à la fois, prenez le bonus d'attaque de chacune d'elles et faites-en la somme en vous référant aux directives présentées dans la section intitulée Personnages Multi-Classés, elle-même située dans le Chapitre 3 du *MdJ*.

Jets de Sauvegarde : Désormais, le score de chacun des jets de sauvegarde d'un personnage est exprimé sous la forme d'un bonus. Ici aussi, les modificateurs des traits d'un personnage influent sur les bonus de ses jets de sauvegarde. Ainsi, le modificateur de Constitution s'applique aux sauvegardes de type Vaillance, le modificateur de Dextérité s'applique à celles de type Réflexes et, enfin, le modificateur de Sagesse s'applique à celles de type Volonté.

Si votre personnage embrasse plusieurs classes à la fois, prenez le bonus de sauvegarde de chacune d'elles et faites-en la somme en vous référant aux directives présentées dans la section intitulée Personnages Multi-Classés, elle-même située dans le Chapitre 3 du *MdJ*.

Dés de Vie et Points de Vie : Désormais, les personnages gagnent un dé de vie supplémentaire à chaque niveau, et ce jusqu'au niveau 20. De plus, tous les personnages gagnent, à chaque dé de vie, un nombre de points de vie égal à leur modificateur de Constitution. Lors de la conversion d'un ancien personnage, déterminez le nombre total de ses points de vie en lançant le nombre de dés correspondant à son niveau et en ajustant le résultat de chaque dé à l'aide de son modificateur de Constitution. Vous aurez alors le choix entre utiliser ce nouveau total de points de vie ou bien son ancien total, selon vos préférences.

Sorts : Tous les personnages ayant la possibilité de lancer des sorts utilisent les limites quotidiennes au nombre et aux niveaux des sorts disponibles figurant sur les nouvelles tables de leurs classes. Lorsque cela se révèle nécessaire, certains autres ajustements doivent être appliqués aux sorts. Ces ajustements sont répertoriés ci-dessous :

Sorts Supplémentaires : Tous les personnages capables de lancer des sorts reçoivent des sorts supplémentaires si le score de leur trait correspondant est suffisamment élevé. Les bardes et les sorciers (une nouvelle classe de personnage) acquièrent de tels sorts en fonction de leur Charisme. Les clercs, les druides, les paladins et les rôdeurs reçoivent des sorts supplémentaires selon leur Sagesse. Enfin, les magiciens obtiennent des sorts supplémentaires en fonction de leur Intelligence.

Nouvelles Listes de Sorts : Les clercs et les prêtres spécialisés utilisent la même liste de sorts. Désormais, avec les nouvelles règles de jeu, tous les prêtres sont désignés sous le terme générique de clercs. Ceci étant dit, tous les clercs bénéficient de sorts supplémentaires exclusivement réservés à leurs domaines (voir la section intitulée Clerc dans le

Chapitre 3 du *MdJ*). Enfin, la liste des sorts des clercs comporte à présent des sorts de niveau 8 et 9.

Les bardes disposent désormais de leur propre liste de sorts. Il est donc possible que leurs anciens répertoires comportent des sorts auxquels ils n'aient plus droit. Dans une telle éventualité, les bardes concernés se doivent de remplacer chacun de ces sorts par un sort figurant dans la liste des sorts des bardes.

Les bardes, les clercs et les magiciens ont désormais accès à des sorts de niveau 0. Les bardes et les magiciens doivent donc ajouter des sorts de niveau 0 à la liste de leurs sorts, comme cela est indiqué dans la description de leur classe.

Jets de Sauvegarde : Les sorts contre lesquels il est possible d'effectuer un jet de sauvegarde sont désormais affublés d'une Classe de Difficulté (CD) de jet de sauvegarde. Pour n'importe quel sort, sa CD de jet de sauvegarde est égale à 10 + son niveau de sort + le modificateur de trait correspondant au score du trait principal de son lanceur (voir section précédente). Inscrivez sur votre feuille la CD de jet de sauvegarde de chaque niveau de sorts auquel le personnage a accès.

Nouvelles Ecoles : Certains sorts font maintenant partie d'une école différente de celle à laquelle ils appartenaient auparavant. Pour consulter la liste des sorts ayant changé d'école de magie, reportez-vous à la section intitulée Sorts de Magiciens et Nouvelles Ecoles, située à la page 16 du présent livret. Il est donc possible que les livres des magiciens spécialisés contiennent des sorts auxquels ils n'aient plus droit. Dans une telle éventualité, les spécialistes concernés se doivent de remplacer chacun de ces sorts par un sort figurant dans la liste de ceux auxquels ils ont droit. Par contre, les spécialistes choisissent à présent leur propres écoles d'opposition. Ainsi, lorsque vous convertissez un spécialiste aux nouvelles règles, son joueur peut choisir de nouvelles écoles d'opposition et ajuster en conséquence les livres de sorts de son personnage.

Nouveaux Noms : Les noms de certains sorts ayant été modifiés, reportez-vous à la section intitulée Sorts Renommés, située à la page 15 du présent livret, pour en obtenir une liste exhaustive.

Talents de Voleur : Les talents de voleurs font désormais partie intégrante du système régissant l'ensemble des talents. Les roublards, ainsi que tout personnage doté de dons apparentés aux talents de voleur, reçoivent à présent des points de talent supplémentaires pour acquérir ces talents.

Personnages Multi-Classés : Les aptitudes conférées à un personnage multi-classé par chacune de ses classes s'ajoutent les unes aux autres pour constituer l'ensemble de ses aptitudes. Afin de

déterminer l'effet précis des aptitudes d'un personnage multi-classé, commencez par calculer le niveau du personnage dans chacune de ses classes, comme cela vous est expliqué ci-dessus, dans la section intitulée Niveau et Expérience, située à la page 3 du présent livret. Reportez-vous ensuite à la section intitulée Personnages Multi-Classés, située dans le Chapitre 3 du *MdJ*, et suivez les instructions qui vous y sont présentées.

Compétences : Les compétences martiales d'un personnage dépendent à présent de sa classe et n'ont plus besoin d'être choisies à part entière comme cela était le cas auparavant. Quant aux compétences diverses, elles sont désormais désignées sous le terme de talents. Reportez-vous à la section intitulée Talents, qui figure à la page 8 du présent livret.

Spécialisations Martiales : La règle optionnelle qui régissait les spécialisations martiales, désormais obsolète, ne fait plus partie du jeu. Cependant, la spécialisation martiale reste disponible sous la forme d'une prouesse et certaines autres prouesses permettent d'améliorer plus encore les talents martiaux d'un personnage. Reportez-vous au Chapitre 5 du *MdJ* pour de plus amples détails au sujet des prouesses.

CA et Vitesse de Déplacement

Contre les coups qui leurs sont portés, les armures et les boucliers restent les principales protections que peuvent s'offrir les personnages. Par contre, la Classe d'Armure fonctionne légèrement différemment dans la nouvelle édition. Désormais, est ce bien la chose la plus importante de toutes, il est plus avantageux de disposer d'une CA élevée que d'une CA basse. De plus, vous aurez certainement besoin d'ajuster encore un peu plus la nouvelle classe d'armure de votre personnage au cours de sa conversion.

Armure Endossée : De l'armure d'un personnage dépend sa Classe d'Armure, mais cette armure influence également sur sa vitesse (nouveau terme pour "vitesse de déplacement"), son modificateur défensif de Dextérité, l'utilisation de ses talents et sa capacité à lancer des sorts ésotériques. La Table 7-5 du *MdJ* et le texte qui l'accompagne résumant tous ces effets.

Par contre, enfin, l'armure endossée par un personnage n'a plus aucun effet sur son niveau d'encombrement.

Boucliers : Les boucliers continuent de se combiner avec l'armure afin d'améliorer la CA d'un personnage, mais ils ne se contentent désormais plus de compter pour un bonus d'un seul et unique point de CA. La Table 7-5 du *MdJ* indique, entre autres, les caractéristiques des boucliers.

Taille : A présent, la taille d'un personnage influe sur sa classe d'armure. Reportez-vous au Chapitre 8 du *MdJ* pour de plus amples détails à ce sujet.

Quoi de Neuf pour les Races de Personnage ?

La race de votre personnage reste le principal facteur permettant de déterminer son apparence et les capacités spéciales auxquelles il a droit. Les principales modifications concernant les races de personnage sont énumérées ci-dessous :

Ajustements Raciaux aux Traits : Dans le cas de certaines races, leurs ajustements aux traits ont été modifiés (voir Chapitre 2 du *MdJ*). Ces modifications n'affectent en aucun cas les personnages créés avec les anciennes éditions du jeu.

Traits Minimaux et Maximaux : Toujours au sujet de l'influence des races sur les traits, il n'existe désormais plus aucun score maximal ou minimal.

Traits Requis : Il n'est désormais plus nécessaire de répondre au critère des traits requis pour donner ou non à un personnage le droit d'appartenir à une race.

Le Demi-Orc : Les demi-orcs constituent désormais une race régulière de personnage joueur à part entière. Reportez-vous au Chapitre 2 du *MdJ* pour de plus amples détails à son sujet.

Infra-vision : Cette faculté raciale n'existe plus. Elle est désormais remplacée par deux facultés similaires : la vision dans le noir et la vision dans la pénombre.

Comme son nom l'indique, la vision dans le noir est le terme désignant la faculté permettant de voir dans le noir complet. N'étant absolument pas liée à la perception de la chaleur, les sources de chaleur et les lumières artificielles ne la gênent d'aucune manière.

La vision dans la pénombre est la faculté permettant de voir de manière convenable la nuit ou dans des lieux faiblement éclairés. Bien que, contrairement à la vision dans le noir, elle ne fonctionne pas en absence totale de lumière, elle permet, généralement, et lorsqu'elle fonctionne, de voir bien plus loin que la vision dans le noir.

Pour de plus amples détails au sujet de la vision dans le noir et de la vision dans la pénombre, reportez-vous au Chapitre 3 du *GdM*.

Caractères Raciaux : Les pouvoirs et les facultés spécifiques à chaque race ont connu quelques modifications. Reportez-vous au Chapitre 2 du *MdJ* pour en savoir plus à leur sujet.

Taille : Les membres de certaines races de PJ sont suffisamment petits pour obtenir quelques bonus et pénalités au cours des combats. Reportez-vous au Chapitre 2 du *MdJ* pour en connaître les détails.

Prouesses

Les prouesses sont des facultés spéciales parmi lesquelles les joueurs choisissent celles que leurs personnages acquièrent. Pour chaque personnage, sélectionnez-en une, à laquelle vous ajouterez une prouesse supplémentaire par tranche entière de trois niveaux. Reportez-vous au Chapitre 5 du *MdJ* pour de plus amples détails au sujet des prouesses.

Quoi de Neuf pour les Compétences ?

Le système régissant les compétences a été remplacé par un système basé sur l'utilisation de talents.

Compétences Martiales : Elles ne dépendent plus, désormais, que de la classe de votre personnage. Vous n'avez donc plus, comme cela était le cas auparavant, à choisir des compétences martiales distinctes les unes après les autres. Par contre, il reste possible d'étendre la liste des compétences martiales de votre personnage par le biais de certaines prouesses. Reportez-vous au Chapitre 5 du *MdJ*.

Compétences Diverses : Elles sont à présent désignées sous le terme de talents. A chaque talent est associé un trait appelé, à cette occasion, trait clé. Ainsi, par exemple, la Force aidera un personnage entreprenant une escalade. Chaque fois que vous faites l'acquisition d'un même talent, votre personnage obtient un rang supplémentaire dans celui-ci et en améliore ainsi sa pratique. Reportez-vous au Chapitre 4 du *MdJ* pour de plus amples détails.

Jets de Compétence : Ils sont désormais appelés jets de talent. Pour effectuer un jet de talent au nom de votre personnage, vous devez lancer 1d20 et ajouter au résultat obtenu son modificateur correspondant au trait clé du talent utilisé, ainsi que le nombre de rangs, le cas échéant, qu'il possède pour ce même talent. Pour qu'un jet de talent réussisse, il suffit que le résultat final obtenu soit supérieur ou égal à la Classe de Difficulté de la tâche entreprise.

Nombreux sont les talents qui ne requièrent aucune connaissance particulière. Ainsi, même des personnages n'ayant acquis aucun rang dans de tels talents peuvent essayer de les mettre en pratique.

Dans le cadre d'une conversion, le score d'une compétence appartenant à l'une des précédentes éditions du jeu, diminué de 5 points, est équivalent au score du talent (qui constitue en réalité un bonus au talent) auquel elle correspond à présent. Prenons, par exemple, le cas d'un personnage créé avec les règles de la 2^{de} Edition de AD&D. En supposant qu'il ait un score de 15 en Equitation, avec la nouvelle édition, cette compétence deviendrait le talent Equitation et serait dotée d'un bonus égal à +10.

Initiative

Les joueurs ont toujours pour obligation de lancer les dés afin de déterminer l'ordre dans lequel leurs personnages agissent lors des combats. Le modificateur de Dextérité de chacun d'entre eux s'applique à tous ses jets d'initiative.

Prouesses Guerrières Supplémentaires : Les guerriers obtiennent, gratuitement, des prouesses supplémentaires, en plus de toutes celles qu'ils auraient déjà pu obtenir. Bien entendu, il s'agit, dans ce cas, de prouesses vouées au combat. Reportez-vous à la section intitulée Guerriers figurant dans le Chapitre 3 du *MdJ*.

Prouesses Humaines Supplémentaires : Les humains obtiennent, gratuitement, une prouesse supplémentaire, de n'importe quel type, en plus de toutes celles qu'ils auraient déjà pu obtenir.

Talents

Les talents symbolisent les connaissances et les aptitudes que les personnages ont pu apprendre au cours de leur existence. (Les talents étaient désignés sous le terme de "compétences diverses" dans la 2nde Edition des règles de AD&D.) Chaque personnage reçoit un ensemble de points de talents dans le but d'acquérir des talents.

Personnages Dotés de Compétences : Dans le cas où vous auriez créé votre personnage à l'aide des règles de la 2nde Edition de AD&D, tout en utilisant leur règle optionnelle permettant de gérer les compétences, nous vous recommandons vivement de vous inspirer de la liste de ses compétences diverses lorsque vous déterminerez sa nouvelle liste de talents. Il ne vous suffit ensuite plus qu'à faire l'acquisition de talents similaires aux compétences de votre personnage. (A cet effet, les listes qui suivent contiennent toutes les correspondances qu'il est possible d'établir.) Reportez-vous au Chapitre 4 du *MdJ* afin de déterminer le nombre de points de talents en possession de votre personnage. Ce même Chapitre 4 explique également par quel biais il est possible d'acquérir des talents à l'aide de tels points.

ORDRE GENERAL

Compétence Diverse	Talent
Agriculture.....	Profession (fermier)
Allumage de Feu.....	Connaissance de la nature *
Brassage.....	Artisanat (brassage)
Chant.....	Interprète (chant)
Charpenterie.....	Artisanat (charpenterie)
Cordonnerie.....	Artisanat (cordonnerie)
Couture/Confection.....	Artisanat (couture)
Cuisine.....	Artisanat (cuisine)
Danse.....	Interprète (danse)
Don Artistique.....	Artisanat (tous)
Dressage d'Animaux.....	Maîtriser un Animal
Equitation.....	Monte
Equitation en Vol.....	Monte
Etiquette.....	Diplomatie
Expertise maritime.....	Profession (marin)
Ferronnerie.....	Artisanat (ferronnerie)
Héraldique.....	Connaissance (héraldique)
Langues, Vivantes.....	Parler une Langue
Maçonnerie.....	Artisanat (maçonnerie)
Maîtrise des Animaux.....	Maîtriser un Animal
Maroquinerie.....	Artisanat (maroquinerie)
Météorologie.....	Connaissance (climat)
Mines.....	Profession (mineur)
Natation.....	Nager
Pêche.....	Profession (pêcheur)
Poterie.....	Artisanat (poterie)
Sens de l'Orientation.....	Orientation Intuitive
Tissage.....	Artisanat (tissage)
Utilisation des Cordes.....	Utiliser des Cordes

COMBATTANT

Compétence Diverse	Talent
Alpinisme.....	Escalader
Armurerie.....	Artisanat (armurier)
Chasse.....	Profession (chasseur)
Combat Aveugle.....	Combat Aveugle (prouesse et non pas talent)
Conduite de Chars.....	Maîtriser un Animal
Connaissance des Animaux.....	Connaissance de la nature *
Course.....	Courir (prouesse et non pas talent)
Endurance.....	Endurance (prouesse et non pas talent)
Fabrication d'Arcs et de Flèches.....	Artisanat (fabricant d'arcs)
Forge d'Armes.....	Artisanat (forgeur d'armes)
Jeu.....	Profession (joueur)
Navigation.....	Profession (navigateur)
Pistage.....	Pister (prouesse et non pas talent)
Pose de Collets.....	Connaissance de la nature *
Survie.....	Connaissance de la nature *

MAGICIEN

Compétence Diverse	Talent
Astrologie.....	Connaissance (astrologie)
Connaissance des Sorts.....	Connaissance des Sorts
Herboristerie.....	Profession (herboriste)
Histoire Ancienne.....	Connaissance (histoire)
Ingénierie.....	Profession (ingénieur)
Langues, Anciennes.....	Parler une Langue
Lecture/Ecriture.....	NA (voir, ci-dessous, Astuces de Talents)
Navigation.....	Profession (navigateur)
Religion.....	Connaissance (religion)
Taille de Gemmes.....	Artisanat (taille de gemme)

PRETRE

Compétence Diverse	Talent
Astrologie.....	Connaissance (astrologie)
Connaissance des Sorts.....	Connaissance des Sorts
Herboristerie.....	Profession (herboriste)
Histoire Ancienne.....	Connaissance (histoire)
Histoire Locale.....	Connaissance (histoire)
Ingénierie.....	Profession (ingénieur)
Instrument de Musique.....	Interprète (instrument de musique)
Langues, Anciennes.....	Parler une Langue
Lecture/Ecriture.....	NA (voir, ci-dessous, Astuces de Talents)
Navigation.....	Profession (navigateur)
Premier Secours.....	Soigner
Religion.....	Connaissance (religion)

ROUBLARD

Compétence Diverse	Talent
Acrobatie	Acrobatie
Combat Aveugle	Combat Aveugle (prouesse et non pas talent)
Contrefaçon	Contrefaire
Déguisement	Grimer
Estimation	Estimer
Funambulisme	Equilibre
Histoire Ancienne	Connaissance (histoire)
Histoire Locale	Connaissance (histoire)
Instrument de Musique	Interprète (instrument de musique)
Jeu	Profession (joueur)
Jonglerie	Interprète (jonglerie)
Lecture sur les Lèvres	Lire sur les Lèvres
Pose de Collets	Connaissance de la Nature *
Saut	Sauter
Taille de Gemmes	Artisanat (taille de gemme)
Ventriloquie	Interprète (ventriloquie)

* Le talent Connaissance de la Nature regroupe les anciennes compétences Allumage de Feu, Connaissance des Animaux, Pose de Collets et Survie, désormais obsolètes.

Astuces de Talents : Nombreuses sont les compétences d'ordre Général, issues de la 2nde Edition de AD&D, à avoir été incorporées à l'un des deux nouveaux talents appelés Artisanat et Profession.

De même, de nombreuses compétences appartenant aux autres groupes ont été regroupées dans le nouveau talent intitulé Connaissance.

Il n'est désormais plus nécessaire de dépenser des points de talents pour que votre personnage sache à la fois lire et écrire. En effet, cette faculté fait désormais partie intégrante de la plupart des classes de D&D.

Malgré l'existence du talent Parler une Langue, il n'est pas nécessaire que vous dépensiez des points de talents pour apprendre des langages. En effet, chaque personnage obtient automatiquement la pratique courante d'une ou deux langues, selon la race à laquelle il appartient. De plus, si son modificateur d'Intelligence est positif, il maîtrise un nombre de langues supplémentaires égal à celui-ci.

Si la description individuelle d'un talent, située dans le *MdJ*, indique qu'il peut être utilisé sans entraînement ni apprentissage, votre personnage peut s'en servir sans devoir dépenser des points de talents. Qui plus est, s'il est doté d'un score décent dans le trait clé du talent en question, il pourrait même se révéler être particulièrement bon dans sa pratique.

Certaines compétences, tel que le Combat Aveugle, sont devenues des prouesses.

Si vous ne parvenez pas à trouver un talent ou une prouesse qui pourrait correspondre à l'une des compétences de votre personnage, choisissez un nouveau talent à la place ou consultez la section intitulée Problèmes Liés aux Personnages, située page 10.

Il est très probable que vous ne réussissiez pas à utiliser tous les points de talents de votre personnage en essayant de racheter ses anciennes compétences. Vous aurez alors tout à fait le droit d'utiliser les points restants pour acquérir de nouveaux talents.

Les membres de nombreuses races disposent de bonus à certains jets de talent, et les humains reçoivent des points de talents supplémentaires. Aussi, relisez la description de la race de votre personnage, située dans le Chapitre 2 du *MdJ*, avant d'inscrire sur sa feuille les scores définitifs de ses talents.

Si vous vous retrouvez à cours de points de talents avant d'avoir pu acquérir tous les talents qui vous auraient permis de retrouver les anciens scores de toutes vos compétences, sachez qu'il n'est pas nécessaire que vous renonciez à certains talents. En effet, vous pouvez, si vous le désirez, investir moins de points de talents dans les talents de votre choix. Vous n'êtes donc pas obligé d'élever le rang de chaque talent jusqu'à son niveau maximum, ce qui vous permettrait alors d'utiliser les points de talents ainsi économisés pour acquérir d'autres talents. Enfin, si votre personnage est de niveau 4 ou plus, vous avez la possibilité de revenir à l'étape traitant des Scores de Traits et d'améliorer le score de son Intelligence, ce qui vous permettrait d'obtenir encore quelques points de talents de plus.

Personnages Dotés de Talents Secondaires : Dans le cas où vous auriez créé votre personnage à l'aide des règles de la 2nde Edition de AD&D et de la règle concernant les talents secondaires, votre personnage se retrouverait alors désormais doté d'une ou de plusieurs versions du talent Artisanat ou Profession.

Conversion des Talents de Voleur : Si votre personnage était un voleur ou bien qu'il faisait partie d'une classe disposant de talents de voleur, vous aurez alors besoin de les remplacer par des talents appropriés. Consultez le tableau suivant pour vous aider dans votre choix :

Ancien Talent de Voleur	Talent de D&D
Vol à la Tire	Vol à la Tire
Crocheter des Serrures	Crocheter une Serrure
Trouver/Désamorcer	Fouiller (trouver des pièges) des Pièges
	Neutraliser un Mécanisme (désamorcer des pièges)
Mouvements Silencieux	Se Déplacer Silencieusement
Se Cacher dans l'Ombre	Se Cacher
Détecter des Bruits	Ecouter
Grimper	Escalader
Lire les Langues Inconnues ...	Déchiffrer un Document

La conversion de l'ancien score de pourcentage dans l'un des talents de voleur de votre personnage vers le score dans le nouveau talent correspondant est réalisée en divisant l'ancien score par 5, en l'arrondissant au nombre inférieur, et en soustrayant 5 points du résultat

obtenu. Exemple : Escolrande était un voleur dont le score pour Détecter des Bruits était égal à 65%. Cela équivaut donc à un bonus de +8 en Ecouter ($65 \div 5 = 13$ et $13 - 5 = 8$).

Astuces de Talents de Voleur : Lorsque vous calculez les bonus des nouveaux talents de votre personnage, n'oubliez pas d'intégrer à chacun d'entre eux le modificateur du trait clé qui lui correspond. Exemple : Le modificateur de Sagesse d'un personnage influe désormais sur le score de son talent Ecouter.

Les roublards et les bardes sont les seules classes de personnages à avoir accès au talent appelé Utiliser un Ustensile Magique, dont la description complète est fournie au Chapitre 4 du *MdJ*. Bien que ce talent soit relativement proche de l'ancienne faculté permettant aux voleurs d'Utiliser des Parchemins, il s'applique à pratiquement n'importe quel type d'objet magique.

Bon nombre des talents de voleur traditionnels ont vu s'étendre leur champ d'application et sont devenus par là même plus utiles qu'avant. Ainsi, par exemple, le talent Fouiller permet à présent à un personnage de fouiller un endroit à la recherche d'objets de valeur, de localiser des portes secrètes, et même de détecter des empreintes de pas. Une lecture attentive de la description de chaque talent risque donc de vous réserver d'agréables surprises.

Équipement

La plupart des catégories d'objets formant l'équipement des personnages répondent aux mêmes règles que dans les précédentes versions du jeu. Les différences, peu nombreuses, sont récapitulées ci-dessous :

Armes : La notion de double quantité de dégâts des armes en fonction de la taille de leurs cibles n'existe plus. Par contre, elles sont désormais dotées de diverses capacités leur permettant de porter des coups critiques, comme cela vous est expliqué dans le Chapitre 7 du *MdJ*.

Le jeu comporte de nouvelles règles au sujet des armes maniées à deux mains et du combat avec deux armes à la fois. Reportez-vous au Chapitre 8 du *MdJ* pour en connaître les détails.

Si votre personnage possède une arme ne figurant pas dans la nouvelle liste des armes qui vous est fournie dans le *MdJ*, consultez la section intitulée Problèmes Liés aux Personnages, située ci-dessous.

Encombrement : Les anciennes règles optionnelles couvrant la notion d'encombrement ont été remplacées par un système simple permettant de suivre la progression du montant de ce qu'un personnage est en mesure de porter, et ce en fonction de sa taille et de son score en Force. Reportez-vous à

la section intitulée Capacité de Transport, située dans le Chapitre 9 du *MdJ*, pour en connaître les détails.

Objets Magiques : Le fonctionnement de la plupart des objets magiques reste le même qu'avant. Il existe cependant quelques changements à leur sujet, changements qui vous sont présentés dans la section Magie, située à la page 15 du présent livret.

Quoi de Neuf pour les Personnages à Classes Jumelées et Multi-Classés ?

Personnages à Classes Multiples : Les règles du jeu ne comportent à présent plus deux systèmes bien distincts traitant des personnages à classes jumelées et des personnages multi-classés. A présent, tous les personnages possédant plus d'une seule classe sont désignés sous le terme de personnages multi-classés.

L'option permettant à un personnage de se multi-classer est disponible pour tous les membres de n'importe quelle race.

Un personnage multi-classé ne peut évoluer que dans une seule de ses classes à la fois et doit donc choisir laquelle d'entre elles il souhaite améliorer lorsqu'il obtient un niveau supplémentaire. Toutes les facultés qu'un personnage acquiert grâce à ses classes sont cumulatives les unes aux autres, et le niveau global d'un personnage est égal au total des niveaux de toutes ses classes. Ainsi, par exemple, un guerrier niveau 3 / magicien niveau 3 / roublard niveau 3 est, en définitive, un personnage de niveau 9. Reportez-vous à la section traitant des Personnages Multi-Classés, située dans le Chapitre 3 du *MdJ*, pour de plus amples détails à ce sujet.

Niveau d'une Classe et Niveau d'un Personnage : Le niveau d'une classe est le niveau auquel un personnage est parvenu dans l'une de ses classes, tandis que le niveau d'un personnage est égal à la somme des niveaux de toutes ses classes.

Problèmes Liés aux Personnages

La section présente vous propose quelques conseils qui vous permettront de résoudre d'éventuels problèmes que la conversion d'un personnage pourrait soulever.

- **“Mon Personnage Dispose d'un Sort ou d'un Objet Magique ne Figurant pas dans les Nouvelles Règles.”** Remplacez-le par un sort ou par un objet similaire. Consultez également la section Magie, située à la page 15, vous y trouverez des informations qui vous permettront de convertir des sorts et des objets magiques issus des précédentes éditions du jeu.
- **“Mon Personnage Dispose d'une Arme ne Figurant pas dans la Liste des Armes des Nouvelles Règles.”** Remplacez-la par une arme similaire du même type et de la même taille (remplacez une épée bâtarde, par exemple, par une claymore ou par un katana), ou bien établissez les caractéristiques d'une nouvelle arme en vous inspirant de celles d'une arme

similaire et décrite dans le *Manuel des Joueurs*. Ainsi, par exemple, une arme qui serait dotée d'une corde ou d'une chaîne fonctionnerait probablement de manière très semblable à un fléau lourd ou à un fléau léger.

Quoi de Neuf pour le TAC0 et la Classe d'Armure ?

Dans les nouvelles règles du jeu, les personnages n'ont désormais plus de TAC0 et la Classe d'Armure augmente au lieu de diminuer.

Bonus d'Attaque : A la place d'un TAC0, un personnage possède un bonus d'attaque qu'il applique à ses jets d'attaque. Si le résultat final d'un jet d'attaque est supérieur ou égal à la Classe d'Armure de la cible, l'attaque qui lui était portée l'atteint et lui inflige des dégâts. Pour convertir un TAC0 en un bonus d'attaque, ôtez-lui 20 points. Ainsi, par exemple, un personnage doté d'un TAC0 de 18, et créé à l'aide des règles de la 2nde Edition de AD&D, dispose d'une aptitude au combat à peu près comparable à celle d'un personnage de D&D possédant un bonus d'attaque égal à +2.

Classe d'Armure : Elle commence à 10 (valeur de la CA d'un personnage de taille Moyenne et ne portant aucune armure), mais augmente au lieu de diminuer. Il n'existe désormais plus aucune limite supérieure à l'amélioration de la Classe d'Armure. Dans le but de convertir des Classes d'Armures entre les différentes éditions du jeu, prenez l'ancienne CA et soustrayez-la du nombre 20. Ainsi, par exemple, un personnage doté d'une CA de 5, et créé à l'aide des règles de la 2nde Edition de AD&D, dispose d'une résistance aux coups à peu près comparable à celle d'un personnage de D&D possédant une CA de 15.

• **“J'ai Créé Mon Personnage en Utilisant un Profil de Personnage.”** Les différents profils de personnages définis dans les multiples ouvrages de la 2nde Edition de AD&D ont des conséquences variées et entraînent l'apparition d'une très grande disparité entre les personnages qui les adoptent. Quoi qu'il en soit, tous ces profils peuvent être considérés comme des classes de personnages de moindre proportion. Par conséquent, il vous faudra probablement faire un peu de bricolage pour adapter un personnage “profilé”, mais sachez que cela reste tout à fait possible.

Compétences Martiales : Dans le cas où la classe d'un personnage ne lui permet pas de manier une arme que son profil exige, recommande ou accorde gratuitement, le personnage devient automatiquement compétent dans son maniement, et ce sans devoir acheter une quelconque prouesse.

Compétences Diverses : Toute compétence figurant dans la description d'un profil de personnage, qu'elle soit exigée, recommandée ou gratuite, est disponible en tant que talent de classe, et ce même si elle correspond à un talent de classe croisée, dans le cas de la classe du personnage concerné, ou si elle est

strictement réservée à une autre classe. Si un personnage n'a pas assez de points de talents pour acquérir l'ensemble de ses talents, il doit alors renoncer à certains d'entre eux. Commencez par écarter les talents recommandés avant d'éliminer les talents gratuits ou les talents exigés.

Quoi de Neuf pour les Jets de Sauvegarde ?

Les personnages continuent toujours d'effectuer des jets de sauvegarde afin d'éviter les effets néfastes d'une magie hostile ou ceux de toute autre forme de désagrément. Cependant, la procédure suivie est légèrement différente à présent :

Catégories de Sauvegardes : Il n'existe désormais plus que trois catégories de sauvegardes : Vaillance, Réflexes et Volonté. Reportez-vous à la section intitulée Sauvegardes, située dans le Chapitre 8 du *MdJ*, pour obtenir de plus amples détails à leur sujet.

Bonus et Difficulté de Sauvegarde : Les personnages ne disposent désormais plus de scores de sauvegarde fixes. Au lieu de cela, un personnage possède un bonus ou une pénalité, qu'il devra appliquer à chacun de ses jets de sauvegarde. Pour qu'un jet de sauvegarde réussisse, son résultat final doit être supérieur ou égal à la Classe de Difficulté marquant le jet de sauvegarde.

Pour convertir un score de sauvegarde d'une précédente édition de D&D ou de AD&D en un bonus de sauvegarde, prenez l'ancien score de sauvegarde et soustrayez-le du nombre 15.

Les sauvegardes appartenant à la catégorie intitulée Vaillance sont à comparer aux anciennes sauvegardes contre la Paralysie, le Poison et la Mort Magique. Ainsi, par exemple, un guerrier de niveau 5, créé à l'aide des règles de la 2nde Edition de AD&D, possède un score de sauvegarde contre la Paralysie égal à 11. Ce score de sauvegarde correspond, à peu de choses près, à un bonus de sauvegarde de +4 en Vaillance.

Les sauvegardes appartenant aux deux autres catégories, intitulées Réflexes et Volonté, sont à comparer aux anciennes sauvegardes contre les Sorts. Ainsi, par exemple, un guerrier de niveau 5, créé à l'aide des règles de la 2nde Edition de AD&D, possède un score de sauvegarde contre les Sorts égal à 14. Ce score de sauvegarde correspond, à peu de choses près, à un bonus de sauvegarde de +1 en Réflexes et en Volonté.

Bénéfices et Restrictions Spéciaux : Le personnage conserve tous les bénéfices spéciaux et toutes les restrictions spéciales que son profil lui accorde ou lui impose. Chaque bénéfice spécial compte comme l'une des prouesses d'un personnage. Si l'un des bénéfices spéciaux d'un profil apparaît dans le *Manuel des Joueurs* sous la forme d'un talent, le personnage doit alors acquérir au moins 4 rangs dans ce seul talent, ainsi que la prouesse Amélioration de Talent, en l'appliquant au talent dont il est question.

Si, par contre, l'un de ces bénéfices spéciaux apparaît dans le *Manuel des Joueurs* sous la forme d'une prouesse, remplacez la description du bénéfice spécial, telle qu'elle est fournie dans le profil, par celle de la prouesse, située dans le *MdJ*. Enfin, dans le cas présent, renoncez à appliquer les pré-requis que le talent pourrait comporter : ils ne s'appliquent pas au personnage.

Dans le cas où un bénéfice spécial ne serait pas présent dans le *Manuel des Joueurs* sous la forme d'une prouesse, convertissez-le en prouesse et servez-vous de la description fournie par le profil.

Enfin, si un bénéfice spécial comprend une faculté propre à une autre classe, le personnage doit se multi-classer et consacrer au moins le quart de ses niveaux dans cette classe (un seul niveau constitue le strict minimum). De plus, celle-ci devra toujours être considérée comme étant une classe de choix.

Le profil du fier-à-bras qui est décrit dans le *Manuel Complet du Voleur*, par exemple, permet à un personnage d'utiliser le TAC0 du guerrier. Avec les nouvelles règles de D&D, un personnage de niveau 8 utilisant le profil du fier-à-bras devient un guerrier / roubleur et doit consacrer au moins deux niveaux à sa classe de guerrier. Puisque celle-ci est la classe de choix des fiers-à-bras, le personnage ne subit aucune pénalité en matière de points d'expérience, bien qu'il ne dispose que de quelques niveaux en tant que guerrier.

• **“Je n'ai Trouvé aucun Talent Qui Correspondre à une Ancienne Compétence Diverse.”** N'importe quelle compétence diverse issue de l'une des éditions précédentes du jeu peut être utilisée sous la forme d'un talent. Tout d'abord, assurez-vous que la compétence dont il est question n'est pas devenue une prouesse et qu'elle n'a pas été intégrée à un autre talent (voir section Talents, située page 8). Voici comment vous devrez procéder afin de pouvoir utiliser un talent destiné à remplacer une compétence :

Groupes de Compétences : Cette méthode de classification détermine quel(s) type(s) de personnages sont en droit d'acquérir un talent donné en tant que talent de classe.

Ordre Général : N'importe quel personnage peut en acquérir les compétences en tant que talents de classe.

Groupe des Prêtres : Les clercs, les druides, les paladins et les rôdeurs peuvent en acquérir les compétences en tant que talents de classe.

Groupe des Roubleurs : Les bardes et les roubleurs peuvent en acquérir les compétences en tant que talents de classe.

Groupe des Combattants : Les barbares, les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent en acquérir les compétences en tant que talents de classe.

Groupe des Magiciens : Les bardes, les sorciers et les magiciens peuvent en acquérir les compétences en tant que talents de classe.

Quoi de Neuf pour les Sorts ?

La magie reste à la fois une arme puissante et un outil indispensable, bien que les sorts aient reçu quelques adaptations. En voici quelques unes :

Sorts Esotériques et Sorts Divins : Les sorts sont désormais répartis en deux grandes catégories.

Les magiciens et les bardes, ainsi que quelques autres types de personnages, disposent de sorts esotériques. Les personnages qui souhaitent utiliser des sorts esotériques ont besoin d'une connaissance pointue ou bien d'un talent naturel. Les armures tendent à interférer avec les gestes et les déplacements complexes exigés par la pratique incantatoire des sorts esotériques.

La puissance d'un sort divin repose entièrement sur la piété ou la dévotion de son utilisateur envers une puissance supérieure ou une autre. Contrairement aux sorts esotériques, les armures ne perturbent pas l'incantation des sorts divins.

Concentration : L'incantation d'un sort reste une tâche mentalement éprouvante, mais des distractions comme recevoir des dégâts au cœur d'un combat ne la font plus échouer de manière automatique. Reportez-vous aux Chapitres 8 et 10 du *MdJ* pour de plus amples détails à ce sujet.

Préparation d'un Sort : Les personnages ne mémorisent désormais plus leurs sorts, ils les préparent à l'avance. Qui plus est, ils n'ont pas besoin d'en préparer jusqu'à atteindre leur limite maximale quotidienne en une seule fois. Ils peuvent en effet conserver une partie du nombre de sorts auxquels ils ont droit jusqu'à ce qu'ils sachent avec certitude ce qu'il les attend au cours de la journée qui les attend. Reportez-vous au Chapitre 10 du *MdJ* pour obtenir des détails à ce sujet.

Unités Requises : Cette obligation ne fait plus partie des règles du jeu. A présent, les personnages investissent 1 point de talent par rang pour leurs talents de classe et 2 points de talents par rang pour leurs talents de classe croisée.

Trait Correspondant : Ce critère, propre aux anciennes compétences diverses, devient le trait clé d'un talent. Au cas où il y aurait plusieurs traits correspondants pour une compétence donnée, le joueur devra en choisir un seul, au moment même où il choisit le talent, et devra ensuite obligatoirement l'utiliser en tant que trait clé, et ce lors de chaque utilisation du talent par son personnage.

Si un trait correspondant est noté sous la forme “NA” (non applicable), considérez que la compétence diverse ne devient pas un talent mais une prouesse.

Ajustement : Ce critère n'existe plus. Désormais, lorsqu'un personnage utilise un talent, le MD fixe une Classe de Difficulté pour la tâche qu'il a décidé

d'entreprendre, comme cela vous est expliqué dans le Chapitre 4 du *MdJ* et dans le Chapitre 3 du *GdM*.

Vous pouvez, par contre, vous inspirer de l'ancien ajustement d'une compétence diverse pour déterminer la difficulté propre à l'utilisation du talent auquel elle correspond. Si cet ajustement est supérieur ou égal à +1, la CD propre à l'utilisation routinière du talent est, normalement, égale à 10. Si l'ajustement est inférieur ou égal à 0, la CD pour une utilisation routinière du talent devrait être égale à 15 (ou exiger un jet d'opposition). Dans les deux cas, une "utilisation routinière" d'un talent correspond à une pratique ordinaire et habituelle de ce talent, et non pas une pratique excessive, chimérique ou héroïque. Ainsi, par exemple, le fait de galoper à dos de cheval le long d'une route lisse constitue une utilisation routinière du talent Monte.

Description d'une Compétence : Servez-vous de la description d'une compétence comme vous le feriez avec celle d'un talent. Le MD devra ensuite décider si le talent correspondant peut être pratiqué ou non sans apprentissage, s'il est possible d'effectuer des tentatives répétées ou non, ainsi que le temps pris par chacune de ses utilisations. La meilleure méthode pour déterminer ce genre de détails consiste à comparer la compétence en question avec un talent similaire figurant dans le *MdJ*.

Prenons, par exemple, la compétence Mendicité décrite dans le *Manuel Complet du Voleur*. Elle fonctionne à peu près de la même manière que les talents Bluffer et Réunir des Renseignements avec, en plus, quelques menus éléments propres au talent Grimer. Pour être tout à fait franc, un personnage doté des talents Bluffer et Grimer n'a probablement pas besoin d'un talent supplémentaire s'il désire mendier. La meilleure solution consiste à assimiler les tentatives pour faire la manche ("Excusez-moi, Monsieur, auriez-vous une petite pièce pour un orphelin ?") à des tentatives pour Bluffer.

Quoi qu'il en soit, les talents Bluffer, Grimer et Réunir des Renseignements pouvant tous être pratiqués sans avoir suivi aucun apprentissage préalable, la Mendicité peut donc l'être tout autant qu'eux. Mendier à un même endroit dans le but de collecter un peu d'argent de poche est une activité s'étalant sur un jour complet.

Avant de pouvoir aller mendier pendant une journée entière, le temps de préparation nécessaire est de 1d3 × 10 minutes, c'est-à-dire autant que dans le cas du talent Grimer. Afin de résoudre une tentative, effectuez un jet de Mendicité (ou un jet sous le talent Bluffer), auquel vient s'opposer la moyenne des scores du talent Percevoir la Motivation de toutes les personnes présentes là où le personnage pratique la mendicité. Prenez les modificateurs fournis dans la

description de la compétence Mendicité et servez-vous en en tant que pénalités à appliquer au jet de Mendicité. Un jet réussi rapporte suffisamment de pièces pour permettre au mendiant de prendre des repas normaux et obtenir un logement ordinaire pour une durée d'un jour, soit 2d8 pa.

Quoi de Neuf pour les Classes de Personnage ?

Comme cela était le cas auparavant, la classe adoptée par votre personnage détermine tout ce qui a trait à ses capacités de combat, à ses Dés de Vie, etc., jusqu'à ses facultés de lanceur de sorts et ses jets de sauvegarde. Parmi les changements importants ayant eu lieu, on retrouve les changements suivants :

Attaques Multiples : Tous les personnages ont désormais la possibilité, en fonction de leur niveau, d'attaquer plusieurs fois par round. Consultez la Table 3-1 du *MdJ*, ainsi que le texte qui l'accompagne, pour de plus amples détails à ce sujet.

Bardes : Les bardes disposent désormais de leur propre liste de sorts, parmi lesquels on peut également trouver des tours mineurs (sorts de niveau 0). La faculté qui permet aux bardes de produire des effets magiques grâce à leurs chansons a été développée.

Bonus et Pénalités aux Traits : Les scores des traits ont désormais les mêmes effets pour tous les personnages, toutes classes confondues. Ainsi, par exemple, il n'y a plus de limite sur le nombre de points de vie supplémentaires accordés par le score de Constitution d'un personnage. Toutes les classes grâce auxquelles il est possible de lancer des sorts permettent à leurs membres de recevoir des sorts supplémentaires, bien que le trait dont le score décide du nombre et des niveaux des sorts supplémentaires varie d'une classe à l'autre.

Clercs et Prêtres : Tous les personnages autrefois désignés sous le terme de prêtres, mis à part les druides, sont désormais appelés des clercs. Avec les nouvelles règles du jeu, tous les clercs utilisent la même liste de sorts de base. Tous les personnages clercs obtiennent des sorts supplémentaires et des pouvoirs conférés liés à leurs domaines, terme qui remplace celui des sphères. Reportez-vous à la section intitulée Clerc, située dans le Chapitre 3 du *MdJ*, pour de plus amples détails à ce sujet. La liste des sorts de clercs contient désormais des sorts de niveau 8 et des sorts de niveau 9, ainsi que des oraisons (sorts de niveau 0).

Les clercs disposent toujours de leur pouvoir sur les morts-vivants, mais les règles qui le régissent ont subi quelques changements. Reportez-vous à la section intitulée Repousser et Réprimander les Morts-Vivants, situé dans le Chapitre 8 du *MdJ*, pour de plus amples détails à ce sujet.

Dés de Vie : Pour toutes les classes, chaque niveau compris entre le 1^{er} et le 20^{ème} apporte un nouveau Dé de Vie.

Druides : La liste des sorts de druides contient désormais des sorts de niveau 8 et des sorts de niveau 9, ainsi que des oraisons (sorts de niveau 0).

Magiciens : La liste des sorts de magicien contient désormais des tours mineurs (sorts de niveau 0). Les magiciens spécialisés sont à présent libres de choisir leurs propres écoles d'opposition.

Nouvelles Classes : Les barbares, les moines et les sorciers constituent les quelques nouvelles classes à avoir été ajoutées au jeu. Reportez-vous au Chapitre 3 du *MdJ* pour en savoir plus à leur sujet.

Voleurs : La classe des voleurs est à présent devenue la classe des roublards. Les roublards possèdent toujours autant de facultés spéciales qui leur sont spécifiques, du vol à la tire à l'escalade de parois verticales, mais celles-ci font désormais partie intégrante du système universel des talents. Reportez-vous à la section Roublard du Chapitre 3 et à la section Talents du Chapitre 4 du *MdJ* pour de plus amples détails à leur sujet.

Grâce aux aléas de la traduction, l'attaque sournoise du voleur conserve son nom. Par contre, en anglais, le terme *backstab* devient *sneak attack*, et ce changement de nom s'accompagne d'une augmentation de l'utilité de cette faculté. De même, la faculté qui permettait aux voleurs d'utiliser des parchemins s'est enrichie et est devenue la faculté appelée Utiliser un Ustensile Magique, plus polyvalente que ne l'était la faculté de voleur.

• **“Je Désire Calculer de Manière Plus Précise les Points d'Expérience.”**

La section Niveau et Expérience, située en début de livret, vous propose une méthode rapide permettant d'ajuster le total des points d'expérience d'un personnage, bien qu'elle ne soit pas particulièrement précise. Si les mathématiques ne vous rebutent pas, vous avez la possibilité de calculer le rapport restant des points d'expérience qui manquaient à votre personnage pour qu'il parvienne au niveau supérieur, et de vous servir de ce même rapport afin de placer le personnage à une distance relative et identique vis-à-vis du niveau supérieur dans la nouvelle édition de D&D. Voici, en quelques points, comment procéder dans le cas d'un personnage ne possédant qu'une seule classe :

1. Prenez l'ancien total des points d'expérience de votre personnage et ôtez le montant minimum des points d'expérience nécessaires pour parvenir au niveau actuel du personnage, indiqué sur l'ancienne table de la classe de votre personnage. *Exemple : Sigretta est une guerrière de niveau 7 créée à l'aide des anciennes règles de la 2^{nde} Edition de AD&D et disposant de 87 500 points d'expérience. Le nombre minimum de points d'expérience dont avait eu besoin Sigretta pour parvenir au niveau 7 était de 64 000 points. $87\ 500 - 64\ 000 = 23\ 500$.*

2. Soustrayez le nombre minimum de points d'expérience nécessaires pour parvenir au niveau actuel du personnage, indiqué sur l'ancienne table de la classe de votre personnage, du nombre minimum de points d'expérience nécessaires pour atteindre le

niveau supérieur, lui aussi étant indiqué sur la même table. *Exemple : Sigretta avait eu besoin de 64 000 points d'expérience pour parvenir au niveau 7, et il lui aurait fallu accumuler 125 000 points d'expérience pour atteindre le niveau 8. $125\ 000 - 64\ 000 = 61\ 000$.*

3. Divisez le nombre que vous avez obtenu à l'étape 1 par celui que vous avez obtenu à l'étape 2. *Exemple : Dans le cas de Sigretta, nous obtenons $23\ 500 \div 61\ 000$, soit à peu près 0,385.*

4. Soustrayez le nombre minimum de points d'expérience nécessaires pour parvenir au niveau actuel du personnage du nombre minimum de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant. Cette fois-ci, consultez la nouvelle table de D&D. *Exemple : Sigretta aurait eu besoin de 21 000 points d'expérience pour atteindre le niveau 7 et a désormais besoin de 28 000 points d'expérience pour atteindre le niveau 8. $28\ 000 - 21\ 000 = 7\ 000$.*

5. Multipliez le nombre que vous avez obtenu à l'étape 3 par celui que vous avez obtenu à l'étape 4, et arrondissez le résultat au nombre entier directement inférieur. *Exemple : Dans le cas de Sigretta, nous obtenons $0,385 \times 7\ 000$, soit 2 695.*

6. Faites la somme du nombre que vous avez obtenu à l'étape 5 et du nombre minimum de points d'expérience nécessaires pour parvenir au niveau actuel du personnage, celui-ci figurant sur la nouvelle table des points d'expérience. Le résultat de cette addition correspond au nouveau total des points d'expérience de votre personnage, tous ajustements compris. *Exemple : Dans le cas de Sigretta, nous obtenons $2\ 695 + 21\ 000$, soit un total final de 23 695 points d'expérience.*

Personnages à Classes Jumelées : Pour ajuster le montant total des points d'expérience d'un personnage à classes jumelées, suivez les étapes décrites ci-dessus en utilisant la classe active du personnage. *Exemple : Ratchett est un cleric niveau 7 / magicien niveau 2 à classes jumelées, créé à l'aide des règles de la 2^{nde} Edition de AD&D et gagnant des points d'expérience en tant que magicien. Lorsque vous ajusterez le nombre total de points d'expérience de Ratchett, vous devrez alors fonder tous vos calculs en vous servant de l'ancienne table de progression des magiciens.*

Personnages Multi-Classés : Pour ajuster le montant total des points d'expérience d'un personnage multi-classé, basez tous vos calculs sur son niveau de classe le plus élevé. Si, dans ce cas, le personnage dispose de deux classes de niveau identique, utilisez uniquement la classe dont le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant est le plus élevé des deux. *Exemple : Prenons le cas d'Escolrande, un guerrier niveau 8 / magicien niveau 9 / voleur niveau 9 créé à l'aide des règles de*

la 2nde Edition de AD&D. Pour ajuster le montant total des points d'expérience d'Escolrande, vous devez fonder tous vos calculs sur l'ancienne table de progression des magiciens puisqu'il faut plus de

points d'expérience pour devenir un magicien de niveau 10 qu'un voleur de niveau 10.

[N.D.T. : Ne serait-il pas plus judicieux d'appliquer, dans le cas d'un personnage multi-classé, la méthode réservée aux personnages n'ayant qu'une seule classe, mais en cumulant, à chaque étape, les points de chacune des classes du personnage ?]

MAGIE

Comme cela était déjà le cas auparavant, les sorts et les objets magiques constituent une part importante de D&D. C'est pourquoi les sorts et les objets les plus populaires figurent dans le *MdJ* et dans le *GdM*. Quant à ceux qui n'y sont pas décrits, les convertir depuis une édition précédente du jeu ne requiert qu'un minimum d'efforts.

Sorts Renommés

Les sorts qui figurent dans la liste suivante ont tous été renommés à l'occasion de la sortie de la nouvelle édition du jeu. Dans la plupart des cas, l'attribution de ces nouveaux noms signifie que des changements ont été apportés à leur manière d'opérer. Dans le cas contraire, ils traduisent plus précisément ce que les sorts concernés permettent de réaliser :

Ancien Nom du Sort	Nouveau Nom du Sort
Abaissement des eaux.....	Contrôle des eaux
Action libre.....	Liberté de mouvement
Arbre.....	Forme sylvestre
Arme enchantée.....	Arme magique majeure
Armure.....	Armure de mage
Asile.....	Refuge
Asservissement.....	Entraîne planaire
Brume mortelle.....	Brume acide
Cécité.....	Cécité/surdité
Charme personnes.....	Charme personnes
ou mammifères	ou animaux
Charme-serpents.....	Transe animale
Clairaudience.....	Clairaudience/clairvoyance
Clairvoyance.....	Clairaudience/clairvoyance
Conjuration d'animaux I.....	Conjuration d'alliés
	de la nature I
Conjuration d'animaux II.....	Conjuration d'alliés
	de la nature II
Conjuration d'animaux III.....	Conjuration d'alliés
	de la nature III
Conjuration d'un élémental.....	Conjuration de monstres V
Conjuration d'un élémental.....	Allié planaire
de feu	
Conjuration d'un élémental.....	Allié planaire
de terre	
Contamination.....	Contagion
Coquille anti-animaux.....	Coquille anti-vie
Coquille anti-magie.....	Champ d'anti-magie
Détection de l'invisibilité.....	Perception de l'invisibilité
Détection des mensonges.....	Perception des mensonges
Domination.....	Domination d'une personne
Endurance du froid /.....	Endurance des éléments
endurance de la chaleur	
ESP.....	Détection des pensées

Flétrissure abominable.....	Flétrissure abominable
d'Abi-Dalzim	
Force.....	Force bovine
Force fantasmagique.....	Image silencieuse
Force fantasmagique majeure..	Image mineure
Force spectrale.....	Image majeure
Forme ectoplasmique.....	Forme gazeuse
Guérison de la cécité ou.....	Délivrance de la cécité /
de la surdité	surdité
Guérison des maladies.....	Délivrance des maladies
Illusion permanente.....	Image permanente
Illusion programmée.....	Image programmée
Immunité de Serten.....	Immunité contre les sorts
contre les sorts	
Infravision.....	Vision dans le noir
Insectes géants.....	Vermine géante
Invisibilité, rayon de 3 m.....	Sphère d'invisibilité
Immobilisation des.....	Arrêt des morts-vivants
morts-vivants	
Lien.....	Corde animée
Localisation d'animaux ou.....	Détection des animaux ou
de plantes	des plantes
Lumière continue.....	Lumière du jour
Magie d'ombre.....	Evocation d'ombre
Magie de la demi-ombre.....	Evocation d'ombre majeure
Marteau spirituel.....	Arme spirituelle
Messenger.....	Messenger animal
Monstres d'ombre.....	Conjuration d'ombre
Monstres mi-ombre.....	Conjuration d'ombre majeure
Nuage de brouillard.....	Brume obscurcissante
Objet.....	Miniaturisation d'objet
Obscurcissement.....	Brume obscurcissante
Œil de magicien.....	Œil ésotérique
Parole infemale.....	Blasphème
Protection contre le mal,.....	Cercle magique contre le mal
rayon de 3 mètres	
Ralentissement du poison.....	Retardement du poison
Répulsion des insectes.....	Répulsion de la vermine
Résistance au feu /.....	Résistance aux éléments
résistance au froid	
Résistance magique.....	Résistance aux sorts
Restitution.....	Restitution majeure
Rôdeur invisible.....	Conjuration d'un rôdeur
invisible	
Rumeur illusoire.....	Son fantomatique
Séparation des eaux.....	Contrôle des eaux
Signature magique.....	Signature ésotérique
Silence, rayon de 5 mètres.....	Silence
Sort astral.....	Projection astrale
Surdité.....	Cécité/surdité
Ténèbres, rayon de 5 mètres.....	Ténèbres
Ténèbres continues.....	Ténèbres épaisses
Tour mineur.....	Prestidigitation
Transport par les plantes.....	Marche sylvestre
Verrou du magicien.....	Verrou ésotérique

Les sorts figurant dans la liste suivante ont changé de nom, mais uniquement dans la version *américaine* des règles du jeu. En effet, les aléas de la traduction aidant, leur nom n'a pas changé avec la nouvelle version de D&D3 :

Ancien Nom du Sort	Nouveau Nom du Sort
Cause critical wounds.....	Inflict critical wounds
Cause light wounds.....	Inflict light wounds
Cause serious wounds.....	Inflict serious wounds
Monster summoning I.....	Summon monster I
Monster summoning II.....	Summon monster II
Monster summoning III.....	Summon monster III
Monster summoning IV.....	Summon monster IV
Monster summoning V.....	Summon monster V
Monster summoning VI.....	Summon monster VI
Monster summoning VII.....	Summon monster VII
Tum wood.....	Repel wood

Enfin, il existe un dernier sort, *Descent into madness*, dont le nom est devenu *Insanity*. Ne figurant pas dans les règles officielles de base des éditions précédentes du jeu, sa traduction pourrait être *Démence*.

Sorts de Magiciens et Nouvelles Ecoles

La liste suivante répertorie les sorts de magicien qui sont passés d'une école à une autre. Ceux qui appartenaient à plusieurs écoles à la fois n'appartiennent plus désormais qu'à une seule école :

Nom du Sort	Anciennes	Nouvelle
Abri sûr de Léomund.....	Alt., E/C.....	Conjuration
Absorption d'énergie.....	I/E, Néc.....	Nécromancie
Arme enchantée *.....	E/C.....	Transmutation
Asile *.....	Alt., E/C.....	Transmutation
Bouche magique.....	Alt.....	Illusion
Bouclier.....	I/E.....	Abjuration
Bouclier de feu.....	Alt., I/E.....	Evocation
Brouillard dense.....	Alt.....	Conjuration
Cabane de Léomund.....	Alt.....	Evocation
Cauchemar.....	I/E, I/F.....	Illusion
Cécité.....	I/F.....	Transmutation
Coffre secret de Léomund.....	Alt., Conj.....	Conjuration
Création majeure.....	I/F.....	Conjuration
Création mineure.....	I/F.....	Conjuration
Disjonction de Mordenkainen.....	Alt., E/C.....	Abjuration
Dissimulation.....	Abj., I/F.....	Abjuration
Ecran.....	Div., I/F.....	Illusion
Exigence.....	E/C, I/E.....	Enchantement
Fabrication.....	Alt., E/C.....	Transmutation
Fermeture.....	Alt.....	Abjuration
Flétrissure abominable		
d'Abi-Dalzim *.....	Alt., Néc.....	Nécromancie
Forme ectoplasmique *.....	Alt., I/F.....	Transmutation
Garde et défense.....	Alt., E/C, I/F.....	Abjuration
Langues.....	Alt.....	Divination
Lecture de la magie.....	Div.....	Universelle
Lien télépathique de Rary.....	Alt., Div.....	Divination
Lumière.....	Alt.....	Evocation
Lumière continue *.....	Alt.....	Evocation
Lumières dansantes.....	Alt.....	Illusion
Magie des mirages.....	Alt., I/F.....	Illusion
Manoir somptueux de		
Mordenkainen.....	Alt., Conj.....	Conjuration

Mauvais œil.....	E/C, I/F.....	Transmutation
Monture fantôme.....	Conj., I/F.....	Conjuration
Motif arc-en-ciel.....	Alt., I/F.....	Illusion
Mur de fer.....	I/E.....	Conjuration
Mur de pierre.....	I/E.....	Conjuration
Mur de vent.....	Alt.....	Evocation
Mur prismatique.....	Conj.....	Evocation
Nuage de brouillard.....	Alt.....	Conjuration
Nuage incendiaire.....	Alt., I/E.....	Conjuration
Nuage mortel.....	I/E.....	Conjuration
Nuage puant.....	I/E.....	Conjuration
Œil de magicien *.....	Alt.....	Divination
Parcours de l'ombre.....	E/C, I/F.....	Illusion
Peau de pierre.....	Alt.....	Abjuration
Permanence.....	Alt.....	Universelle
Peur.....	E/C.....	Nécromancie
Piège de feu.....	Abj., I/E.....	Abjuration
Projection de l'image.....	Alt., I/F.....	Illusion
Rafale.....	Alt.....	Evocation
Rayon débilisant.....	E/C.....	Nécromancie
Rêve.....	I/E, I/F.....	Illusion
Runes explosives.....	Alt.....	Abjuration
Signature magique *.....	Alt.....	Universelle
Sort astral *.....	I/E.....	Nécromancie
Souhait.....	Conj.....	Universelle
Souhait mineur.....	Conj., I/E.....	Universelle
Sphère d'Otiluke.....	Alt., I/E.....	Evocation
Sphère glaciale d'Otiluke.....	Alt., I/E.....	Evocation
Sphère prismatique.....	Abj., Conj.....	Abjuration
Sphère télékinésique d'Otiluke.....	Alt., I/E.....	Evocation
Symbole.....	Conj.....	Universelle
Ténèbres, rayon de 5 m *.....	Alt.....	Evocation
Terreur.....	I/F.....	Nécromancie
Toile d'araignée.....	I/E.....	Conjuration
Transformation de Tenser.....	Alt., I/E.....	Transmutation
Vapeur colorée.....	Alt.....	Illusion
Vaporisation prismatique.....	Conj.....	Evocation
Vent de murmures.....	Alt., I/F.....	Transmutation
Verrou du magicien *.....	Alt.....	Abjuration
Vision fausse.....	Div.....	Illusion

Légende : Abj. = Abjuration ; Alt. = Altération ;
 Conj. = Conjuration ; Div. = Divination Majeure ;
 E/C = Enchantement/Charme ; I/E = Invocation/Evocation ;
 I/F = Illusion/Fantasme ; Néc. = Nécromancie.

* Le sort a changé de nom. Reportez-vous à la liste des sorts renommés située ci-dessus.

Conversion des Anciens Sorts

Dans la plupart des cas, la conversion de l'ancienne forme d'un sort aux nouvelles règles est chose relativement aisée. Voici comment procéder :

Ecole : Généralement, l'école d'un sort reste la même. Malgré tout, il est préférable de consulter le *MdJ* à la recherche d'un sort similaire et d'attribuer l'école de celui-ci au sort à convertir. Ainsi, par exemple, les sorts de soins et la plupart des sorts permettant de faire apparaître des murs font désormais partie de l'école de Conjuration. Certaines écoles, présentes dans la liste qui suit, ont à présent des noms plus simples qu'avant :

Ancien Nom de l'Ecole	Nouveau Nom de l'Ecole
Abjuration	Abjuration
Altération	Altération
Conjuration	Conjuration
Enchantement/Charme.....	Enchantement
Divination.....	Divination
Divination Majeure.....	Divination
Divination Mineure.....	Universelle
Invocation/Evocation	Evocation
Nécromancie	Nécromancie

Sous-Ecole et Descripteur : Les notions de sous-école et de descripteurs n'existaient pas dans les précédentes versions du jeu. La manière la plus pratique pour les appliquer à un ancien sort consiste à chercher, dans le *MdJ*, un sort similaire et d'utiliser la même sous-école et le même descripteur pour le sort à convertir.

Niveau : En général, le niveau d'un sort reste le même qu'avant.

Portée : Lors de la conversion de la portée d'un sort, utilisez son ancienne portée et utilisez la table suivante. Si la portée du sort variait en fonction du niveau de son lanceur, calculez sa valeur exacte en prenant le niveau d'expérience minimum nécessaire pour lancer le sort. Enfin, si le sort dispose de deux portées différentes, l'une pour une incantation à l'intérieur d'un bâtiment et l'autre pour une incantation à l'air libre, conservez uniquement la plus grande de ces deux portées.

Ancienne Portée	Nouvelle Portée
0	Personnelle
Toucher	Toucher
0-30 yards ou mètres	Proche *
31-100 yards ou mètres.....	Moyenne
101+ yards ou mètres.....	Longue
Illimitée	Illimitée

* Les effets de certains sorts sont le résultat d'un rayonnement issu du corps de leur lanceur. La description des sorts concernés mentionne de manière explicite ce type de propagation magique. Dans le cas de ces sorts, convertissez leur portée en pieds (30,48 cm ou 1/3 m) et conservez-la telle quelle, sans y apporter de modifications supplémentaires.

Éléments : Les éléments d'un sort restent les mêmes. On appelle désormais "source" tout élément matériel qui n'est pas consommé lorsque l'incantation d'un sort en ayant besoin prend fin.

Durée : Lors de la conversion de la durée d'un sort, utilisez son ancienne durée et comparez-la aux différentes catégories qui suivent. Si la durée du sort variait en fonction du niveau de son lanceur, calculez sa valeur exacte en prenant le niveau d'expérience minimum nécessaire pour lancer le sort.

4 rounds ou moins : 1 round / niveau du lanceur.

5 rounds ou plus, mais toujours exprimée en nombre de rounds : 1 minute / niveau du lanceur.

N'importe quelle durée exprimée en nombre de tours : 10 minutes / niveau du lanceur.

N'importe quelle durée exprimée en nombre d'heures ou de jours : Aucun changement.

Permanente : En général, ce type de durée ne change pas, bien que les effets de certains sorts autrefois décrits comme permanents soient à présent devenus instantanés. Lorsque vous convertissez un sort, comparez-le à un sort similaire figurant dans le *MdJ* pour savoir si cela est le cas ou non.

Instantanée : Aucun changement.

Spéciale : Les effets des sorts dotés d'une durée spéciale se prolongent jusqu'à ce que quelque chose de spécial se produise. Cela peut être l'arrêt de la concentration du lanceur de sort, un événement externe programmé pour déclencher le sort, ou bien la réussite d'un jet de sauvegarde par la victime. En raison de cette disparité, la durée "spéciale" d'un sort est décrite en détails dans la description de celui-ci. Lorsque vous convertissez un sort, comparez-le à un sort similaire figurant dans le *MdJ* afin d'en déterminer la durée. Si vous ne trouvez aucun sort qui lui ressemble, servez-vous de son ancienne durée telle qu'elle est décrite dans la description du sort.

Temps d'Incantation : Si l'ancien temps d'incantation d'un sort est *inférieur à 1 round*, alors son nouveau temps d'incantation est égal à *1 action*. Si l'ancien temps d'incantation d'un sort est *supérieur ou égal à 1 round*, alors son nouveau temps d'incantation reste le même, sauf s'il était exprimé en nombre de tours. Dans ce cas, le nouveau temps d'incantation du sort devient égal à 10 minutes × le nombre de tours de l'ancien temps d'incantation.

Zone d'Effet : En général, la zone d'effet d'un sort reste la même. Dans la nouvelle édition de D&D, les explications fournies sont bien plus claires qu'auparavant en ce qui concerne le fonctionnement de certains sorts. Ceci est d'autant plus vrai dans le cas des sorts n'affectant qu'un nombre limité de cibles regroupées dans une zone spécifique au lieu de prendre effet sur tout ce qu'y pourrait s'y trouver. Après avoir pris connaissance de la description d'un sort à convertir, lisez les considérations portant sur les zones et les effets des sorts, situées dans le Chapitre 10 du *MdJ*. Le fait de comparer le sort avec quelque chose de semblable figurant dans le *MdJ* pourrait également s'avérer utile.

Jet de Sauvegarde : Lors de la conversion d'un sort, utilisez son ancien "jet de sauvegarde" et utilisez la table suivante :

Ancien Jet de Sauvegarde	Nouveau Jet de Sauvegarde
1/2.....	Moitié ¹
Annule	Annule ou Incrédulité ²
Aucun	(Cas rare) ³

¹ Les jets de sauvegarde réduisant de moitié les effets d'un sort sont tous des jets de Réflexes, sauf si le sort contré comprend des effets n'infligeant aucun point de dégâts. Dans ce cas, il s'agit d'un jet de Volonté.

2 Les jets de sauvegarde permettant d'annuler les effets d'un sort sont tous des jets de Volonté ou des jets de Vaillance. Les jets de Volonté servent à contrer les effets mentaux, tandis que les jets de Vaillance permettent de résister aux effets occasionnant la mort ou l'altération de leur cible (reportez-vous à la section intitulée Jets de Sauvegarde, située dans le Chapitre 10 du MdJ). Dans le cas d'un sort appartenant à l'école de l'Illusion, un jet de sauvegarde affublé du terme "Annule" devient un jet d'incrédulité, celui-ci permettant de ne pas croire à une illusion.

3 Désormais, dans les nouvelles règles de D&D, il ne reste plus qu'un très petit nombre de sorts n'autorisant aucun jet de sauvegarde. Dans le cas des sorts dont la portée est Personnelle ou qualifiée du terme "Toucher", conservez un jet de sauvegarde tel quel s'il est qualifié de "Aucun". Pour les sorts dont la portée est supérieure à celle d'un simple toucher, le jet de sauvegarde devient "Annule".

Résistance aux Sorts : Cet élément comporte la mention "Oui", à moins que le sort ne produise aucun effet direct sur son destinataire. Si quelques doutes subsistent au sujet d'un sort en particulier, comparez-le à un sort qui s'en rapproche et figurant dans le MdJ. Vous aurez alors, et très certainement, avoir besoin de consulter les sections traitant de la Résistance aux Sorts, celles-ci étant placées dans le Chapitre 10 du MdJ et dans le Chapitre 3 du GdM.

Description du Sort : La description des sorts restent globalement les mêmes qu'avant. Tous les sorts qui infligent des dégâts en fonction du niveau de leur lanceur répondent désormais à une limitation uniforme de leurs dégâts, comme cela vous est exposé dans la table suivante :

Niveau de Sort ¹	Dégâts Max. (Cible Unique) ²	Dégâts Max. (Cibles Multiples) ³
1.....	5 dés.....	—
2.....	10 dés.....	5 dés
3.....	10 dés.....	10 dés
4.....	15 dés.....	10 dés
5.....	15 dés.....	15 dés
6.....	20 dés.....	15 dés
7.....	20 dés.....	20 dés
8.....	25 dés.....	20 dés
9.....	25 dés.....	25 dés

1 Dans le cas d'un sort de clerc, utilisez la limite correspondant au niveau de ce sort, moins un niveau. La limite des dégâts d'un sort de clerc de niveau 1 est égale à 1 dé.

2 Les dégâts d'un sort à cible unique n'affectent qu'une seule cible ou bien sont répartis entre plusieurs cibles. Ainsi, par exemple, un sort de projectile magique peut infliger jusqu'à 5 dés de dégâts à une même cible ; il peut également frapper plusieurs cibles à la fois, mais, dans ce cas, ces dés de dégâts doivent être répartis entre elles.

3 Les dégâts d'un sort à cibles multiples sont intégralement et simultanément infligés à chacune de ses cibles. Ainsi, par exemple, une boule de feu endommage de manière identique tout ce qui se trouve dans sa zone d'effet.

Sorts non Convertibles

Quelques sorts ont été purement et simplement écartés de la nouvelle édition de D&D. Vous pouvez donc dès à présent dire adieu, notamment, à la *connaissance des alignements* ainsi qu'à tous les sorts ésotériques de soins ou ayant un effet curatif.

Objets Magiques Renommés

Les objets qui figurent dans la liste suivante ont tous été renommés à l'occasion de la sortie de la nouvelle

édition du jeu. Dans la plupart des cas, l'attribution de ces nouveaux noms signifie que des changements ont été apportés à leur manière d'opérer. Dans le cas contraire, ils traduisent plus précisément ce que les objets concernés permettent de réaliser :

Ancien Nom de l'Objet	Nouveau Nom de l'Objet
Anneau d'action libre.....	Anneau de liberté de mouvement
Anneau de protection.....	Anneau de déviation
Anneau de résistance au feu.....	Anneau de résistance au feu (mineur)
Baguette d'altération de la taille....	Bâton d'altération de la taille
Baguette d'extinction.....	Bâtonnet d'extinction
Baguette de détection.....	Bâtonnet de détection de l'ennemi
Baguette de détection.....	Bâtonnet de détection des métaux et minéraux
Baguette de feu.....	Bâton de feu
Baguette de givre.....	Bâton de givre
Baguette de négation.....	Bâtonnet de négation
Baguette de terre et pierre.....	Bâton de terre et pierre
Baguette prodigieuse.....	Bâtonnet prodigieux
Bâton de flétrissement.....	Bâtonnet de flétrissement
Bâton de foudre et tonnerre ...	Bâtonnet de foudre et tonnerre
Bâton-serpent (python).....	Bâtonnet-python
Bâton-serpent (vipère).....	Bâtonnet-vipère
Bâtonnet de passage.....	Bâton de passage
Bâtonnet de résurrection.....	Bâton de vie
Bracelets de défense.....	Bracelets d'armure
Cape de déplacement.....	Cape de déplacement mineur
Cape de protection.....	Cape de résistance
Ceinturon des géants.....	Ceinture des géants
Ceinturon des nains.....	Ceinture des nains
Cotte de mailles elfique.....	Mailles elfiques
Huile anti-acides.....	Potion de protection contre les éléments (acide)
Médaille ESP.....	Médaille des pensées
Philtre d'amour.....	Potion d'amour
Philtre d'oration.....	Potion d'oration
Philtre de persuasion.....	Potion de charisme
Potion de clairaudience.....	Potion de clairaudience / clairvoyance
Potion de clairvoyance.....	Potion de clairaudience / clairvoyance
Potion de croissance.....	Potion d'agrandissement
Potion de diminution.....	Potion de réduction
Potion de force des géants.....	Potion de force bovine
Potion de grands soins.....	Potion de soins des blessures graves
Potion de soins.....	Potion de soins des blessures légères

Les objets figurant dans la liste suivante ont changé de nom, mais uniquement dans la version *américaine* des règles du jeu. En effet, les aléas de la traduction aidant, leur nom n'a pas changé avec la nouvelle version de D&D3 :

Ancien Nom de l'Objet	Nouveau Nom de l'Objet
Potion of speed.....	Potion of haste
Scarab versus golems.....	Scarab, golembane
Wand of magic detection.....	Wand of detect magic

Conversion des Anciens Objets Magiques

En général, la conversion d'un ancien objet magique aux nouvelles règles est une tâche relativement aisée. Voici comment vous devez procéder :

Niveau du Lanceur : Attribuez un niveau de lanceur en vous servant de la faculté magique la plus puissante de l'objet et du niveau d'expérience minimum permettant de lancer le sort auquel elle ressemble. Il s'agira soit d'un niveau de magicien, dans le cas d'un effet ésotérique, soit d'un niveau de clerc, dans le cas d'un sort divin. Si l'objet ne dispose d'aucune faculté assimilable à un sort, vous devrez trouver un objet similaire dans le *GdM* et appliquer à votre objet le niveau de lanceur de celui-ci.

Pré-Requis : Consultez le Chapitre 5 du *MdJ* afin de déterminer quelle prouesse est nécessaire lors de la fabrication d'un objet identique. Le MD devra également examiner les pouvoirs de l'objet avant de décider de quels sorts ils se rapprochent le plus. Ces sorts deviendront alors les sorts pré-requis de l'objet.

Prix du Marché : Cherchez deux ou trois objets similaires dans le *GdM* et attribuez à votre objet un prix relativement proche du leur.

Annotation d'un Objet Magique : Les quelques indications qui suivent concernent des objets magiques bien précis :

Capote de Protection : Dans la nouvelle version des règles, le nom exact de cet objet est devenu *capote de déviation et de résistance*, car il accorde à la fois un bonus en Classe d'Armure (déviation des coups) et un bonus aux jets de sauvegarde (résistance brute). Cependant, certains MD préféreront obliger leurs joueurs à faire un choix entre une *capote de déviation (CA)* et une *capote de résistance (sauvegardes)*.

Ceinturons des Géants : Ces objets sont désormais appelés *ceintures des géants*. Pour être plus précis, un

ceinturon des géants des collines, de la pierre ou de la glace devient une *ceinture mineure des géants* (+4 au score de Force de son porteur), et un *ceinturon des géants du feu, des nuages ou des tempêtes* devient une *ceinture majeure des géants* (+6 au score de Force de son porteur).

Bâtonnets, Bâtons et Baguettes : Les *bâtonnets* sont tous des objets magiques possédant des pouvoirs uniques, et non pas de simples pouvoirs permettant de reproduire les effets de certains sorts. Les *bâtons* sont tous des objets magiques possédant plusieurs fonctions distinctes et permettant d'y emmagasiner des sorts. Les *baguettes* sont toutes des objets magiques ne possédant qu'une seule fonction et permettant d'y emmagasiner des sorts.

Si un *bâton* ou une *baguette*, issu d'une version précédente du jeu, possédait un pouvoir unique, il s'agit désormais d'un *bâtonnet*. Si un *bâtonnet* ou une *baguette* produisait plusieurs effets magiques différents, il s'agit désormais d'un *bâton*. Si un *bâton* ou un *bâtonnet* ne permettait de générer qu'un seul type d'effet magique, il s'agit désormais d'une *baguette*. Les *bâtonnets*, les *bâtons* et les *baguettes* ont tous un nombre de charges limité à 50.

Objets non Convertibles

Quelques objets magiques ont été purement et simplement écartés de la nouvelle édition de D&D. Tous les objets accordant un score de trait ou une classe d'armure fixe en font partie. Les objets qui permettaient d'améliorer le score d'un trait doivent désormais accorder un bonus de trait compris entre +2 et +6. Les objets qui offraient une protection quelconque doivent à présent accorder un bonus d'armure, d'armure naturelle ou de déviation compris entre +1 et +6.

Enfin, vous devrez recevoir l'aval de votre MD avant de pouvoir utiliser un objet ne figurant pas dans le *GdM* de la nouvelle édition de D&D.

MONSTRES

Le *Manuel des Monstres* décrit les créatures les plus populaires issues des précédentes éditions du jeu. On peut y trouver, notamment, toutes celles qui figurent dans les tables de rencontres aléatoires du *GdM*.

Conversion des Anciens Monstres

Si l'une de vos créatures préférées est absente du *Manuel des Monstres*, vous avez la possibilité de la convertir aux nouvelles règles. Voici comment vous devrez procéder pour convertir un ancien monstre :

Taille et Type : Les catégories de tailles décrites dans les anciennes versions des règles ne correspondent pas aux nouvelles catégories de tailles désormais en vigueur. Étudiez attentivement l'ancienne description d'un monstre avant de vous décider sur ses dimensions réelles, à savoir sa hauteur, sa longueur ou bien encore son poids. Une fois que votre décision sera prise, attribuez à la créature une taille en vous basant sur les informations concernant les tailles de créatures, celles-ci figurant dans l'Introduction du *MM*.

Attribuez enfin à la créature un type en vous basant sur les informations concernant les types de créatures, celles-ci figurant dans l'Introduction du *MM*.

Dés de Vie et Points de Vie : Le nombre de dés de vie d'une créature reste le même. Par contre, vous devez attribuer à la créature un type de dés de vie, et ce en fonction de son type. Vous trouverez des renseignements au sujet des types de dés de vie dans la section intitulée Limite d'Amélioration, celle-ci figurant dans l'Introduction du *MM*.

Le modificateur de Constitution de la créature s'applique à chacun de ses Dés de Vie.

Initiative : Attribuez à la créature un bonus d'initiative grâce à son modificateur de Dextérité et, le cas échéant, à la prouesse Initiative Améliorée. Reportez-vous à la section Scores de Traits ainsi qu'à la section Talents et Prouesses, toutes deux situées ci-dessous.

Vitesse : Multipliez l'ancienne valeur de la vitesse de déplacement de la créature par 2,5 pieds (0,75 m) et arrondissez le résultat obtenu au multiple de 10 supérieur le plus proche (10 pieds = 3 m). Si la créature possédait une vitesse de déplacement pour l'escalade ou pour la natation, elle reçoit gratuitement, à la place, le talent approprié, c'est-à-dire Escalader ou Nager. Si, enfin, elle disposait d'une vitesse de déplacement aérien, vous devez également lui attribuer une classe de manœuvrabilité. Reportez-vous à la section ayant trait au Déplacement, située dans l'Introduction du *MM*, pour de plus amples détails au sujet de la natation, de l'escalade et du vol.

Classe d'Armure : La nouvelle valeur de la CA d'une créature, qu'il vous faudra utiliser lors de tout combat ordinaire, est égale à 20, moins l'ancienne valeur de la Classe d'Armure de la créature. Les nouvelles règles décrivent en détail la Classe d'Armure de n'importe quelle créature en indiquant quel montant de sa CA est dû à sa taille, à son armure naturelle et à sa Dextérité. Calculez la valeur de l'armure naturelle d'une créature en additionnant son modificateur Dextérité, son modificateur de taille (voir la section Taille située dans l'Introduction du *MM*) et une valeur fixe de 10 points, puis en ôtant la somme obtenue à la valeur normale de sa CA.

Attaques et Bonus d'Attaque : Cette section répertorie chacune des armes et chacune des armes naturelles d'une créature, ainsi que son bonus d'attaque pour chacune d'entre elles. Le bonus d'attaque de base d'une créature dépend du nombre de ses dés de vie et de son type. Reportez-vous à la section intitulée Limite d'Amélioration, située dans l'Introduction du *MM*, pour de plus amples détails à ce sujet. La taille, les scores des traits et les prouesses d'une créature agissent tous sur le bonus d'attaque de chacune de ses attaques, comme cela vous est

expliqué dans la section intitulée Attaques et figurant dans l'Introduction du *MM*.

Dégâts : Conservez l'ancien montant des dégâts infligés par la créature, mais en les modifiant en fonction de son score en Force, comme cela vous est expliqué dans la section intitulée Dégâts et située dans l'Introduction du *MM*.

Attaques Spéciales : Conservez les attaques spéciales figurant dans l'ancienne description de la créature à convertir. Vous devrez par contre utiliser les nouvelles règles ayant trait à cette attaque spéciale si elle est décrite dans l'Introduction du *MM*. Dans le cas contraire, cherchez dans le *MM* une créature dotée d'une faculté similaire et appliquez les règles qui lui sont liées à l'attaque spéciale à convertir.

Défenses Spéciales : Conservez les défenses spéciales figurant dans l'ancienne description de la créature à convertir. Vous devrez par contre utiliser les nouvelles règles ayant trait à cette défense spéciale si elle est décrite dans l'Introduction du *MM*. Dans le cas contraire, cherchez dans le *MM* une créature dotée d'une faculté similaire et appliquez les règles qui lui sont liées à la défense spéciale à convertir.

Créatures Uniquement Blessées par des Armes en Argent ou par des Armes Magiques : Cette défense immunitaire est devenue une réduction des dégâts. Le type d'arme qui permet d'annuler une réduction des dégâts est le même que celui qui était requis, dans l'ancienne version du jeu, pour blesser la créature ainsi protégée. Utilisez, par défaut, une réduction des dégâts d'une valeur de 10 points. Vous pouvez également, au lieu de cela, attribuer à la créature convertie une réduction des dégâts similaire à celle de deux ou trois créatures du même acabit, si toutefois vous parvenez à les dénicher dans le *MM*.

Résistance Magique : Cette résistance est désormais appelée résistance aux sorts. Pour en déterminer l'efficacité chez une créature qui en serait dotée, divisez par 5 l'ancien score de sa résistance magique, puis ajoutez 11 points au résultat obtenu. Le résultat final correspond au score de sa nouvelle résistance aux sorts.

Jets de Sauvegarde : Les bonus de base des jets de sauvegarde d'une créature dépendent du nombre de ses dés de vie et de son type. Reportez-vous à la section intitulée Limite d'Amélioration, située dans l'Introduction du *MM*. A l'instar d'un personnage, les scores des traits et les prouesses d'une créature peuvent modifier son bonus dans chacune des catégories de sauvegarde.

Scores de Traits : Consultez les scores des traits de deux ou trois créatures semblables décrites dans le *MM* et attribuez à la créature convertie des scores similaires.

En règle générale, plus une créature est grande et plus ses scores de Force et de Constitution sont censés être élevés. De même, plus elle se déplace rapidement et plus son score de Dextérité devrait être élevé.

Pour finir, vous pouvez vous inspirer de l'ancienne évaluation du score d'Intelligence d'une créature pour déterminer ses scores d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme.

Talents et Prouesses : Le nombre de points de talents et de prouesses mis à la disposition d'une créature dépend de ses Dés de Vie et de son type. Reportez-vous à la section intitulée Limite d'Amélioration, située dans l'Introduction du *MM*, pour de plus amples détails à ce sujet. Considérez que tous les talents dont vous doterez une créature sont des talents de classe, c'est-à-dire qu'ils ne coûteront qu'un seul point de talent par rang.

Description : Conservez l'ancienne description de la créature.

Créatures Influant sur les Jets de Surprise : Les nouvelles règles sont dépourvues de jets de surprise. Par conséquent, une créature autrefois difficile à prendre par surprise se retrouve désormais dotée d'un

bonus à ses jets pour Repérer et pour Ecouter, ainsi que d'un score de Sagesse relativement correct. De même, une créature autrefois douée pour en surprendre d'autres se retrouve désormais dotée d'un bonus à ses jets pour Se Cacher et pour Se Déplacer Silencieusement, ainsi que d'un score de Dextérité relativement correct.

Climat/Terrain : En général, cette catégorie reste identique à ce qu'elle était autrefois. Cependant, il vous faudra désormais utiliser les termes figurant dans la nouvelle section Climat/Terrain, située dans l'Introduction du *MM*.

Organisation, Niveau de Difficulté et Trésor : Cherchez deux ou trois créatures similaires dans le nouveau *MM* et attribuez à votre créature une organisation, un niveau de difficulté et un trésor relativement proches des leurs.

Alignement : Conservez l'ancien alignement de la créature que vous désirez convertir.

Echelle d'Amélioration : Désormais, grâce à cette nouvelle notion, la plupart des créatures peuvent voir le nombre de leurs Dés de Vie doubler.