



# Nihil

DANS LES PLANS INFINI

DnD 5 - 2014

Plongez dans l'infinité des plans, où chaque monde est différent dans une histoire mélangeant fantaisie, moderne et science-fiction.

## CRÉDIT

# IMAGE DE CHAPITRE

**Image de couverture :** <https://pin.it/5VYpYSI9A> par  
Czepeku

## Image d'ouverture

: <https://i.pinimg.com/1200x/fe/19/85/fe1985876a314d34f97817ed99b912fb.jpg>  
par Drawing References

## Image du chapitre

**personnage** <https://i.pinimg.com/736x/89/eb/9d/89eb9d4c731665e43a9b2f57d1de90a1.jpg>  
par mario avila

## Image du chapitre

**races** <https://i.pinimg.com/1200x/8a/a3/fe/8aa3fe40dceb8d8c2c833bf9a2da2524.jpg>  
par Constantine

## Image du chapitre

**classes** <https://i.pinimg.com/1200x/32/fa/44/32fa4473969268e59a34a6aa1440c8ca.jpg>  
par Kyle Rosenberg

## Image du chapitre

**plans** <https://i.pinimg.com/1200x/12/03/97/1203974472a5094e49d92355ac5d4b67.jpg>  
par Øm ■

## Image du chapitre

**transport** <https://i.pinimg.com/736x/58/ba/c9/58bac9bfef5add18ee9f9a8e2136af33.jpg>  
par Igor Moskalenko

## Image du chapitre

**monstre** <https://i.pinimg.com/736x/c8/50/47/c85047c56b3d84be37fd3d6cf1fbe65.jpg>  
par Dark Majesty

## Image du chapitre

**sort** <https://i.pinimg.com/1200x/0e/75/f6/0e75f630676f5113a0ef5216dbd98ac3.jpg>  
par Javier Charro

# IMAGE DE MONSTRE

**Alien** <https://i.pinimg.com/1200x/e4/58/8f/e4588f0769d951c220cfadf92c649888.jpg>  
par Mr Jack

## Alien

**2** <https://i.pinimg.com/1200x/3f/61/19/3f61197e20febfb53212acd91e72fd9b7.jpg>  
par Mr Jack

## Drone

**Drone** <https://i.pinimg.com/736x/19/17/c6/1917c6c26f28e2087933e53560cfa7fe.jpg>  
par Slava Shestopalov

Phil Warwick

## Drone

**2** <https://i.pinimg.com/736x/0e/f7/e8/0ef7e81ed17ece60240aa0c65f92524e.jpg>  
par Francisco Luis Bravo Piluso

## Drone

**3** <https://i.pinimg.com/1200x/28/40/ba/2840ba0366b6396e76c4def5215ed27a.jpg>  
par Doosan's Dashboard

## Drone

**4** <https://i.pinimg.com/1200x/12/20/e1/1220e1da5add3d7fc40bf4fedb5f887d.jpg>  
par

## Drone

**5** <https://i.pinimg.com/736x/9c/21/99/9c2199614fb428ac568704e0c3d3ff14.jpg>  
par auteur non

**Ecriture :** PAQUET Corentin

# TABLE DES MATIÈRES

# NIHIL

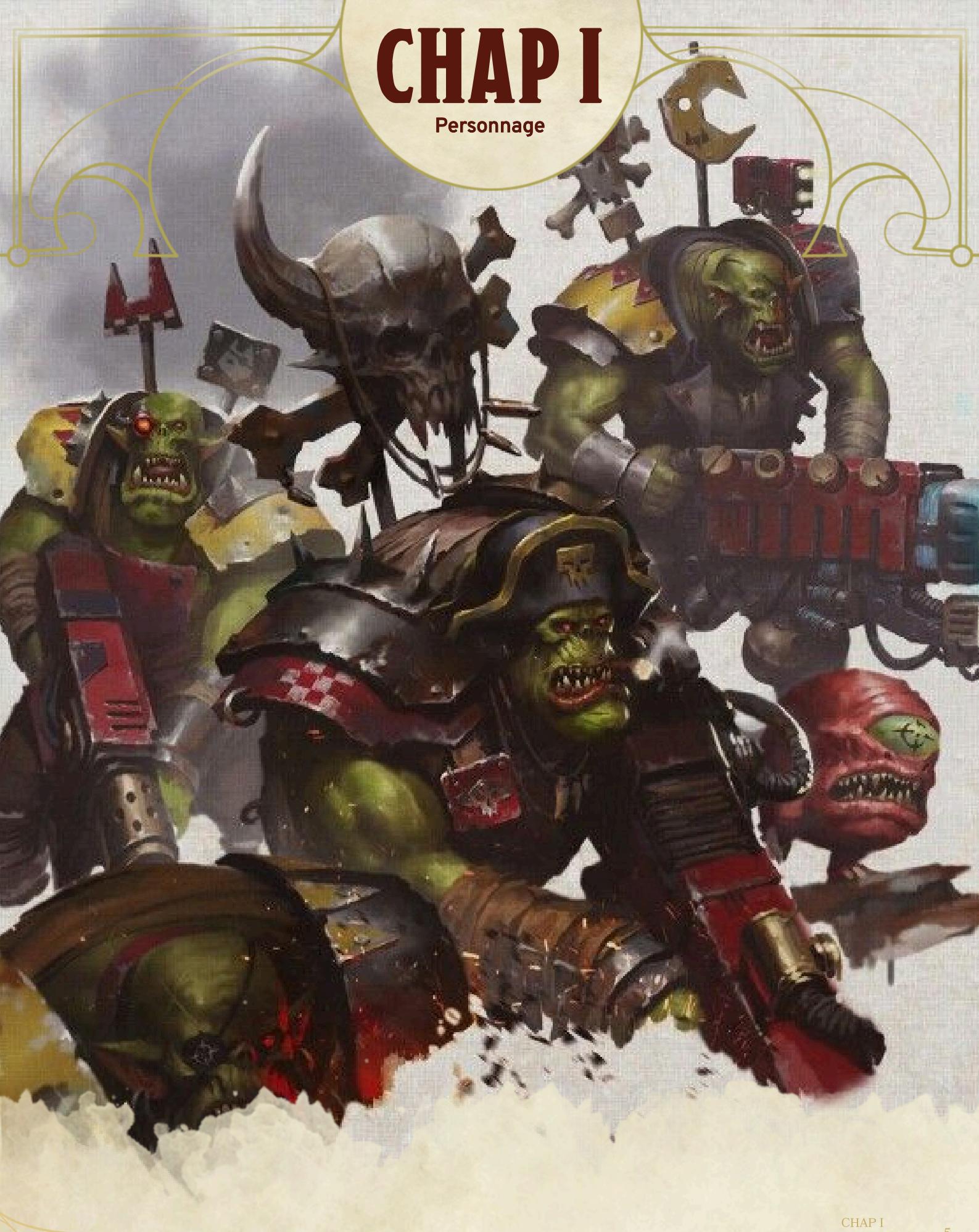
DANS LES PLANS INFINI

---



# CHAP I

Personnage



# CRÉATION DE PERSONNAGES

A PREMIÈRE ÉTAPE D'UNE PARTIE DE DUNGEONS & Dragons est d'imaginer et de se créer son propre personnage. Un personnage est défini par des statistiques de jeu, des accroches de roleplay, et par votre imagination. Vous choisissez une race (comme humain ou halfelin) et une classe (comme guerrier ou magicien). Vous inventez aussi la personnalité, l'apparence et l'histoire de votre personnage. Une fois cela achevé, votre personnage est votre avatar dans le monde de Dungeons & Dragons.

Avant de vous plonger dans la première étape ci-après, imaginez le type d'aventurier que vous voulez jouer. Vous pouvez être un courageux combattant, un roublard furtif, un clerc dévot ou un mage flamboyant. Ou encore vous pouvez choisir d'interpréter un personnage moins conventionnel, comme un robuste roublard aimant le combat rapproché, ou un tireur d'élite préférant abattre ses cibles de loin. Vous aimez la littérature fantasy impliquant des nains ou des elfes ? Essayez-vous à interpréter un personnage d'une de ces races. Vous voulez que votre avatar soit l'aventurier le plus coriace à la table de jeu ? Regardez donc la classe de guerrier. Si vous ne savez pas par où commencer, jetez un œil aux illustrations pour trouver votre inspiration.

Une fois que vous avez imaginé votre personnage, suivez les étapes ci-après dans l'ordre, en faisant les choix qui illustrent le mieux votre personnage. Le concept de votre personnage pourra évoluer en fonction de vos choix au fil de la création. Le plus important est de créer un personnage que vous aurez plaisir à jouer.

Au travers de ce chapitre, nous utilisons le terme [feuille de personnage](#) pour indiquer toute solution qui vous permet de prendre note des éléments de votre personnage, que ce soit une feuille de personnage à proprement parler, un fichier informatique ou un bloc-notes classique. Une feuille de personnage officielle D&D est un bon point de départ, pour savoir quoi noter et comment l'utiliser pendant le jeu.

## 1) CHOISIR UNE RACE

Tout personnage appartient à une race, l'une des nombreuses espèces intelligentes du monde de D&D. Les races les plus communes pour les personnages joueurs sont les elfes, les halfelins, les humains et les nains. Certaines races sont divisées en sous-races, comme les nains des montagnes ou les elfes des bois. Le chapitre [Races](#) fournit de plus amples informations sur celles-ci.

Le choix de la race est une contribution importante à l'identité de votre personnage, indiquant son apparence générale et les talents naturels communs à ses membres, qu'ils soient culturels ou ancestraux. La race

de votre personnage lui donne des traits raciaux, comme des sens spéciaux, la maîtrise de certaines armes ou certains outils, la maîtrise de certaines compétences, ou la capacité à utiliser certains sorts mineurs. Ces traits s'accordent parfois avec les aptitudes de certaines classes (voir étape 2). Par exemple le trait racial des halfelins pied-légers en font des roublards d'exceptions, et les haut-elfes ont tendance à être de puissants magiciens. Quelquefois, jouer contre nature peut aussi être plaisant. Par exemple, un paladin halfelin ou un magicien nain des montagnes sont des personnages inhabituels, mais ils peuvent être mémorables.

Votre race modifie aussi une ou plusieurs des caractéristiques de votre personnage (voir étape 3). Notez ces modificateurs et souvenez-vous de les appliquer.

Notez les traits accordés par votre race sur la feuille de personnage. N'oubliez pas aussi de noter les langues que vous connaissez, ainsi que votre vitesse de base.

## 2) CHOISIR UNE CLASSE

Tout aventurier est membre d'une classe. Une classe dépeint la vocation d'un personnage, quels talents spécifiques il possède, et les tactiques les plus couramment employées par ses membres lors d'une exploration de donjons, pour combattre les monstres, ou s'engager dans d'intenses négociations. Le chapitre [Classes](#) fournit de plus amples informations sur celles-ci.

Votre personnage bénéficie d'un certain nombre d'avantages découlant du choix de la classe. Nombre de ces avantages sont des **capacités de classes** – des aptitudes (comme lancer des sorts) qui diffèrent votre personnage des membres des autres classes. Vous gagnez aussi un certain nombre de **maîtrises** : pour des armures, des armes, des compétences, des jets de sauvegarde et quelquefois des outils. Vos maîtrises définissent la plupart des choses pour lesquelles votre personnage est particulièrement compétent, de l'usage de certaines armes à savoir raconter des mensonges convaincants.

Sur votre feuille de personnage, notez toutes les aptitudes octroyées par votre classe au niveau 1.

## NIVEAU

Généralement, un personnage débute au niveau 1 et progresse en niveau en partant à l'aventure et en gagnant des points d'expérience (PX). Au niveau 1, un personnage est inexpérimenté dans le monde des aventuriers, bien qu'il ait pu être un soldat ou un pirate et avoir déjà affronté le danger par le passé.

Débuter au niveau 1 marque l'entrée de votre personnage dans la vie d'aventurier. Si vous avez déjà une expérience du jeu, ou si vous rejoignez une campagne existante, votre MD peut décider de vous faire débuter à un niveau plus élevé, considérant que votre personnage a déjà vécu des aventures harassantes.

Notez votre niveau sur votre feuille de personnage. Si vous démarrez à un niveau supérieur au premier, notez les aptitudes supplémentaires de votre classe pour les niveaux supérieurs. Notez de même vos points d'expérience. 0 au niveau 1, et le minimum requis pour un niveau supérieur (voir [Au-delà du niveau 1](#)).

## POINTS DE VIE ET DÉS DE VIE

Les points de vie de votre personnage définissent sa résistance au combat ou dans toutes autres situations dangereuses. Vos points de vie sont déterminés par votre dé de vie (raccourci pour Dé de points de vie).

Au niveau 1, votre personnage possède 1 dé de vie, et le type de ce dé est défini par votre classe. Vos points de vie de départ sont égaux au maximum de votre dé de vie, comme indiqué dans la description de votre classe (vous ajouterez aussi votre modificateur de Constitution, qui sera déterminé à l'étape 3). Cette valeur finale est aussi votre **maximum de points de vie**.

Notez vos points de vie sur votre feuille de personnage. De même, notez le type de votre dé de vie, et le nombre de dés de vie que vous possédez. Après un repos, vous pouvez dépenser des dés de vie pour regagner des points de vie (voir [Repos](#)).

## BONUS DE MAÎTRISE

Le tableau dans la description de votre classe indique votre bonus de maîtrise, qui est de +2 au niveau 1. Ce bonus s'applique à de nombreuses valeurs que vous noterez sur votre feuille de personnage :

- Jets d'attaque utilisant une arme que vous maîtrisez
- Jets d'attaque pour les sorts que vous lancez
- Jets de caractéristique pour les compétences que vous maîtrisez
- Jets de caractéristique pour l'usage des outils que vous maîtrisez
- Jets de sauvegarde dont vous avez la maîtrise
- Degré de difficulté des jets de sauvegarde pour résister aux sorts que vous lancez (voir les explications dans la description des classes de lanceurs de sorts)

Votre classe détermine vos maîtrises d'armes, de jets de sauvegarde, de certaines de vos [compétences](#) et

usages d'[outils](#). Votre historique vous donne d'autres maîtrises de compétences et d'outils, ainsi que certaines races. Notez toutes ces maîtrises ainsi que votre bonus de maîtrise sur votre feuille de personnage.

Votre bonus de maîtrise ne peut s'appliquer plus d'une fois à un même jet de dés ou à un autre nombre. Parfois, votre bonus de maîtrise peut être modifié (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant d'être pris en compte. Si une situation semble suggérer que vous pouvez appliquer ou modifier votre bonus plus d'une fois, n'en tenez pas compte. Le bonus de maîtrise ne s'applique, ne se multiplie ou ne se divise qu'une seule fois.

## 3) DÉTERMINER LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

La majorité des actions de votre personnage dépend de l'une de ses six caractéristiques

: **Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse** et **Charisme**. Chaque caractéristique a une valeur que vous devez noter sur votre feuille de personnage.

Les six caractéristiques et leurs utilisations en jeu sont décrites dans le chapitre [Utiliser les caractéristiques](#). La table ci-dessous est une référence rapide pour indiquer quelles qualités sont évaluées par chaque caractéristique, quelles races augmentent quelles caractéristiques, et quelles sont les caractéristiques importantes pour chaque classe.

Vous déterminez les six valeurs de caractéristiques de votre personnage aléatoirement. Lancez 4d6 et notez la somme des trois meilleurs dés. Faites cinq autres lancers, pour avoir ainsi six nombres. Si vous voulez aller plus vite, ou si vous n'aimez pas le côté aléatoire pour déterminer les valeurs de caractéristiques, utilisez la série suivante : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Maintenant, affectez et notez chaque nombre en face de l'une des six caractéristiques, afin d'avoir une valeur en Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Puis appliquez les modificateurs de caractéristiques de votre race. Déterminez ensuite vos **modificateurs de caractéristiques** en vous référant à la table ci-dessous. Pour calculer la valeur d'un modificateur sans utiliser la table, soustrayez 10 à la valeur, et divisez le résultat par 2, en conservant la partie entière inférieure. Inscrivez chaque modificateur à côté de la caractéristique correspondante.

Valeur de Caractéristique	Modificateur
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

## VARIANTE : PERSONNALISATION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Si votre MD l'autorise, vous pouvez utiliser la méthode suivante pour déterminer vos valeurs de caractéristiques. Cette méthode vous permet de construire un personnage en choisissant une valeur pour chaque caractéristique.

Vous avez 27 points à répartir dans vos caractéristiques. Le coût de chaque valeur est indiqué sur la table ci-dessous. Par exemple, une valeur de 14 coûte 7 points. En utilisant cette méthode, 15 est la plus haute valeur achetée avant d'appliquer les modificateurs raciaux, et vous ne pouvez avoir une valeur inférieure à 8. Cette méthode vous permet de créer une série de caractéristiques avec 3 valeurs élevées et 3 valeurs faibles (15, 15, 15, 8, 8, 8), une série où les valeurs sont quasiment égales (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou toute autre série entre ces deux extrêmes.

Valeur	Coût
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15	9

## 4) DÉCRIRE SON PERSONNAGE

Une fois déterminée la base de jeu de votre personnage, il est temps de l'étoffer et de lui donner « vie ». Votre personnage a besoin d'un nom. Passez quelques instants à réfléchir à quoi il ressemble et comment il se comporte.

En utilisant les informations du chapitre [Personnalité et Historique](#), vous pouvez façonner l'apparence physique et les traits de personnalités de votre personnage. Choisissez son **alignement** (le compas moral qui guide ses décisions), et ses **idéaux**. Identifiez également ce à quoi votre personnage tient le plus, les **liens**, et les **défauts** qui pourraient un jour l'ébranler.

L'[historique](#) de votre personnage définit son histoire, son occupation habituelle, et sa place dans le monde de D&D. Votre MD peut vous proposer d'autres historiques en plus que ceux décrits ici, et peut éventuellement travailler avec vous pour construire un historique à la mesure de votre concept de personnage.

Un historique donne à votre personnage une aptitude spécifique et la maîtrise de deux compétences, et éventuellement un accès à des langues additionnelles ou la maîtrise de certains outils. Notez toutes ces informations sur la feuille de personnages.

## LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE

Prenez en compte les valeurs de caractéristiques et la race de votre personnage pour détailler son apparence et sa personnalité. Un personnage très fort doté d'une faible intelligence devrait penser et agir bien différemment d'un personnage très intelligent, mais ayant peu de force.

Par exemple, une Force importante correspond habituellement à un corps athlétique et robuste, alors qu'un personnage doté d'une Force faible sera efflanqué ou rondouillard.

Une haute Dextérité indiquera probablement souplesse et minceur, à l'inverse, un personnage avec une faible dextérité sera dégingandé et maladroit ou lourd et boudiné.

Un personnage de forte Constitution sera en bonne santé et énergique, à l'inverse, le personnage sera maladif ou fragile.

Une haute Intelligence est l'apanage d'un personnage studieux et très curieux, alors qu'un langage simple ou une mémoire évasive indiquera une faible intelligence. Un personnage de forte Sagesse aura un bon jugement, de l'empathie et sera conscient de ce qui se passe autour de lui. À l'inverse, le personnage sera étourdi, téméraire ou inconscient.

Une présence gracieuse ou intimidante, couplée à une forte confiance en soi, est l'apanage d'un fort Charisme. À l'opposé, le personnage sera rude, ou peu loquace, ou encore timide.

## 5) CHOISIR SON ÉQUIPEMENT

Votre classe et votre historique déterminent l'**équipement de départ** de votre personnage, y compris ses armes, son armure et tout autre équipement d'aventurier. Notez l'équipement sur votre feuille de personnage, vous en trouverez les descriptions dans le chapitre [Équipement](#).

Au lieu de choisir les présélections des classes et des historiques, vous pouvez acheter et choisir l'équipement de votre personnage. Comme indiqué dans le chapitre [Équipement](#), vous disposez d'un nombre de **pièces d'or** (po), à dépenser selon votre classe. Des listes d'équipements assez complètes sont présentes dans ce même chapitre. Si vous le souhaitez, votre personnage peut aussi avoir gratuitement une [babiole](#).

Votre valeur de Force indique ce que vous pouvez porter. Essayez de ne pas acheter un poids total d'équipement de plus de 7,5 fois votre valeur de Force en kilogramme. Le chapitre [Utiliser les caractéristiques](#) précise les règles sur les capacités de charge.

### CLASSE D'ARMURE

Votre **classe d'armure** (CA) représente l'aptitude de votre personnage à éviter les coups en combat. Votre armure, votre bouclier et votre modificateur de Dextérité contribuent à votre CA. Tous les personnages ne portent cependant pas d'armure ou n'utilisent pas un bouclier.

Sans armure, ni bouclier, la CA de votre personnage est égale à 10 + son modificateur de Dextérité. Si votre personnage porte une armure et/ou utilise un bouclier, calculez votre CA comme indiqué dans les règles sur les [armures](#). Notez votre valeur de CA sur votre feuille de personnage.

Votre personnage doit maîtriser le port de l'armure ou l'usage du bouclier pour pouvoir bénéficier de leurs pleins effets. Vos maîtrises en port d'armure et en utilisation de bouclier sont déterminées par votre classe. Il y a des inconvénients à porter une armure ou à utiliser un bouclier si vous ne possédez pas la maîtrise nécessaire, comme indiqué dans le chapitre [Équipement](#).

Certains sorts et certaines aptitudes de classes peuvent modifier le mode de calcul de votre CA. Si vous avez plusieurs aptitudes qui modifient le mode de calcul de base, vous ne devez en choisir qu'une.

### ARMES

Pour chaque arme que le personnage porte, calculez son bonus à l'attaque et aux dégâts avec cette arme.

Lorsque vous attaquez avec une arme, vous lancez un d20 et ajoutez au résultat votre bonus de maîtrise (seulement si vous maîtrisez cette arme), puis le modificateur de caractéristique approprié.

- Pour les attaques avec une arme de **corps à corps**, utilisez votre modificateur de Force pour l'attaque et les dégâts. Une arme ayant la propriété finesse, telle une rapière, vous permet toutefois d'utiliser la Dextérité au lieu de la Force.

- Pour les attaques avec une arme à **distance**, utilisez votre modificateur de Dextérité pour l'attaque et pour les dégâts. Une arme de corps à corps ayant la propriété lancer, comme les hachettes, vous permet toutefois d'utiliser la Force au lieu de la Dextérité.

## 6) JOUER ENSEMBLE

La plupart des personnages de D&D ne travaillent pas seuls. Chaque personnage joue un rôle au sein d'un **groupe** d'aventuriers qui travaillent ensemble pour un objectif commun. Le travail d'équipe et la collaboration améliorent grandement les chances de votre groupe de survivre aux nombreux périls dans les mondes de D&D. Parlez-en à vos camarades de jeu et à votre MD pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés, et quelles sortes de quêtes le groupe pourrait entreprendre.

## HISTORIQUE

Les personnages ne sont pas définis uniquement par leur race et leur classe. Ce sont des individus avec leurs propres histoires, intérêts, connexions et capacités en plus de celles définies par la classe et la race. Ce chapitre présente des détails pour différencier les personnages les uns des autres, depuis les bases comme le nom et la description physique, les règles d'historiques et les langues, jusqu'aux subtilités de la personnalité et de l'alignement.

Le nom de votre personnage et sa description physique seront probablement les premières choses que les autres joueurs autour de la table vont apprendre de vous. Cela vaut donc la peine de penser à la façon dont ces caractéristiques reflètent le personnage que vous voulez jouer.

## NOM

La description de la race de votre personnage propose plusieurs noms. Ajoutez-y votre touche, même si vous prenez simplement un nom de cette liste.

## SEXÉ

Vous pouvez jouer un personnage masculin ou féminin, cela n'influencera ni vos bonus ni vos malus. Mais profitez-en pour penser à comment votre personnage se place - ou ne se place pas - vis-à-vis des standards habituels de sa culture pour ce qui est du sexe, du genre et du comportement sexuel. Par exemple, un clerc elfe noir masculin défie les divisions traditionnelles du genre dans la société drow, ce qui pourrait expliquer pourquoi votre personnage a quitté la société et est remonté à la surface.

Vous n'avez pas besoin de vous cantonner à une vision binaire du sexe et du genre. Le dieu elfe [Corellon Larethian](#) est par exemple souvent perçu comme androgyne, et certains elfes du multivers sont faits à l'image de Corellon. Vous pourriez également jouer un personnage de sexe féminin qui se présente comme étant un homme, ou un homme qui se sentirait piégé dans un corps de femme, ou une naine barbue qui a horreur qu'on la prenne pour un homme. De la même façon, c'est à vous de décider de l'orientation sexuelle de votre personnage.

## TAILLE ET POIDS

Vous pouvez décider de la taille et du poids de votre personnage en utilisant les informations fournies dans la description de votre race ou en les tirant au hasard sur la table ci-dessous. Pensez à ce que les valeurs des caractéristiques de votre personnage peuvent signifier en ce qui concerne votre taille et votre poids. Un personnage faible mais agile pourrait être mince. Un personnage fort et costaud pourrait être grand ou juste lourd.

Si vous le désirez, vous pouvez tirer au hasard la taille et le poids de votre personnage à l'aide de la table ci-dessous. Le jet de dés pour la colonne Modificateur de taille détermine la taille supplémentaire du personnage à ajouter à la Taille de base. Ce même nombre, multiplié par le jet de dés (ou le nombre) indiqué dans la colonne Modificateur de poids, détermine le poids supplémentaire du personnage à ajouter au Poids de base.

## AUTRES CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Choisissez l'âge de votre personnage, la couleur de ses cheveux, de ses yeux et de sa peau. Pour ajouter une touche distinctive, vous pouvez donner à votre personnage une caractéristique physique inhabituelle comme une cicatrice, un tatouage ou le fait qu'il boîte.

## ALIGNEMENT

Une créature typique dans les mondes de Dungeons & Dragons possède un alignement qui décrit de façon générale ses attitudes morales et personnelles. L'alignement est une combinaison de deux facteurs : l'un identifie la morale (bon, mauvais ou neutre), et l'autre décrit les attitudes envers la société et l'ordre (loyal, chaotique ou neutre). Ainsi, les neuf combinaisons possibles définissent les alignements.

Les brefs résumés qui suivent des neuf alignements décrivent le comportement typique d'une créature pour un alignement donné. Chaque individu peut toutefois s'écartier considérablement de ce comportement typique ; peu de gens sont parfaitement et constamment fidèles aux préceptes de leur alignement.

**Loyal bon** (LB). On peut compter sur ces créatures pour faire le bien dans le sens où la société l'entend. Les

dragons d'or et les paladins sont souvent d'alignement loyal bon.

**Neutre bon** (NB). Ces personnes font du mieux qu'elles peuvent pour aider les autres, en fonction de leurs besoins toutefois. Beaucoup des créatures célestes sont neutre bon.

**Chaotique bon** (CB). Ces créatures agissent selon leur conscience, et ont peu d'égard pour ce que les autres attendent. Les dragons de cuivre et les licornes sont souvent d'alignement chaotique bon.

**Loyal neutre** (LN). Ces individus agissent conformément à la loi, aux traditions ou suivants des codes personnels. Les modrons et beaucoup de magiciens et de moines sont d'alignement loyal neutre.

**Neutre** (N) est l'alignement de ceux qui préfèrent rester à l'écart des questions morales et ne prennent pas parti, faisant ce qui leur semble le mieux à un moment donné. La plupart des druides et des villageois sont neutres.

**Chaotique neutre** (CN). Ces créatures suivent leurs caprices, pensant à leur liberté personnelle avant tout. Beaucoup de roublards et de bardes sont d'alignement chaotique neutre.

**Loyal mauvais** (LM). Ces créatures font méthodiquement ce qu'elles veulent, dans les limites d'un code de tradition, de la loyauté ou d'un ordre. Les diables et les dragons bleus sont souvent d'alignement loyal mauvais.

**Neutre mauvais** (NM) est l'alignement de ceux qui font ce qu'ils veulent, sans aucune compassion ni aucun scrupule. Les yugoloths sont généralement d'alignement neutre mauvais.

**Chaotique mauvais** (CM). Ces créatures agissent avec une violence arbitraire, stimulées par la cupidité, la haine ou la soif de sang. Les démons et les dragons rouges sont souvent d'alignement chaotique mauvais.

## L'ALIGNEMENT DANS LE MULTIVERS

Pour de nombreuses créatures douées de raison, l'alignement est un choix moral. Les humains, les nains, les elfes et d'autres peuples peuvent choisir de suivre les voies du bien ou du mal, de la loi ou du chaos. Selon la légende, les dieux qui ont créé ces peuples leur ont laissé le choix de leur voie morale.

L'alignement est une partie essentielle de la nature des célestes et des fiélons. Ces deux types de créatures sont associés à des plans d'existence métaphysiques, en particulier les plans extérieurs, qui incarnent certains alignements. Par exemple, la plupart des diables viennent des Neuf Enfers, un plan loyal mauvais. Un diable ne choisit donc pas d'être loyal mauvais ou de tendre vers cet alignement, il est loyal mauvais par essence. S'il cesse d'une manière ou d'une autre d'être loyal mauvais, il se transforme alors en quelque chose de nouveau, digne des légendes.

La plupart des créatures qui ne sont pas douées de raison n'ont pas d'alignement, elles sont sans alignement. De telles créatures sont incapables de faire un choix moral ou éthique et agissent selon leur nature bestiale. Les requins sont des prédateurs sauvages, par exemple, mais ils ne sont pas mauvais ; ils sont sans alignement.

## LANGUES

Votre race indique les langues que votre personnage peut parler par défaut, et votre historique peut vous donner accès à une ou plusieurs autres langues de votre choix. Notez ces langues sur votre feuille de personnage. Choisissez vos langues dans la table des langues standards, ou choisissez-en une qui est commune dans votre campagne. Avec la permission de votre MD, vous pouvez également les choisir dans la table des langues exotiques ou choisir une langue secrète, comme le jargon des voleurs ou la langue des druides.

Certaines de ces langues sont en fait des familles de langues qui comportent de nombreux dialectes. Par exemple, le primordial comprend les dialectes de l'aérien, l'aquatique, l'igné et le terreux, un pour chacun des quatre plans élémentaires. Les créatures qui parlent différents dialectes d'une même langue peuvent communiquer entre elles.

Langues standards	Races typiques	Écriture
Commun	Humains	Commun
Elfique	Elfes	Elfique
Géant	Ogres, géants	Nain
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelin	Gobelinoïdes	Nain
Halfelin	Halfelins	Commun
Nain	Nains	Nain
Orc	Orcs	Nain
Langues exotiques	Races typiques	Écriture
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Célestes	Céleste
Commun des profondeurs	Créatures de l'Outreterre	Elfique
Draconique	Dragons, drakéides	Draconique
Infernal	Diables	Infernal
Primordial	Élémentaires	Nain
Profond	Beholders, flagelleurs mentaux	-
Sylvestre	Créatures féeriques	Elfique
Langues extraterrestre	Races typiques	Écriture
Binaire	Synthéens	Binaire
Kaärnien	Kaärns / Miridans	Kaärnien
Nyxar	Nyxars	
Voltari	Voltari/Voltar	
Nexari	Nexarien	

## PERSONNALITÉS

Concrétiser la personnalité de votre personnage, avec les traits, les manières, les habitudes, les croyances et les défauts qui donnent à une personne une identité unique, vous aidera à lui donner vie lors des parties. Quatre catégories de caractéristiques sont présentées ici : les traits, les idéaux, les liens et les défauts. Au-delà de ces catégories, pensez aux mots ou phrases favorites, aux tics et gestes habituels, aux vices et aux marottes de votre personnage, et tout ce que vous pouvez imaginer.

Chaque historique présenté dans ce chapitre comprend des suggestions de personnalités que vous pouvez utiliser pour stimuler votre imagination. Vous n'êtes pas lié à ces options, mais c'est un bon point de départ.

### TRAITS

Donnez à votre personnage deux traits. Les traits sont un moyen simple pour vous aider à définir et différencier votre personnage. Vos traits doivent signifier quelque chose d'intéressant et d'amusant pour votre personnage. Ce devrait être des descriptions faites par le personnage lui-même de ce qui le démarque des autres. « Je suis intelligent » n'est pas un bon trait, car il décrit un grand nombre de personnes. « J'ai lu tous les livres de Candlekeep » dit par contre quelque chose de spécifique sur les intérêts et la disposition de votre personnage. Les traits peuvent décrire les choses que votre personnage aime, ses réalisations passées, ses aversions et ses craintes, ses manières ou bien encore l'influence de ses valeurs de caractéristiques.

Une bonne manière pour réfléchir sur les traits est de prendre votre plus grande et plus faible caractéristique, et de définir un trait pour chacune d'elles. Cela peut être positif ou négatif. Vous pourriez travailler dur pour surmonter une faible valeur par exemple, ou être arrogant à propos de votre meilleure valeur.

### IDÉAUX

Décrivez un idéal qui anime votre personnage. Vos idéaux sont des choses auxquelles vous croyez fortement, des principes moraux et éthiques fondamentaux qui vous obligent à agir comme vous le faites. Les idéaux englobent tout, de vos objectifs de vie à vos croyances. Les idéaux pourraient répondre à une de ces questions : quels sont les principes que vous ne trahirez jamais ? Qu'est-ce qui pourrait vous faire faire des sacrifices ? Qu'est-ce qui vous pousse à agir et guide vos objectifs et vos ambitions ? Quelle est la chose la plus importante pour laquelle vous luttez ?

Vous pouvez choisir des idéaux qui vous plaisent, mais l'alignement de votre personnage est une bonne chose pour commencer à les définir. Chaque historique propose six idéaux. Cinq d'entre eux sont liés à des aspects de l'alignement : loyal, chaotique, bon, mauvais ou neutre. Le dernier a plus à voir avec l'historique en particulier qu'avec des perspectives morales ou éthiques.

## LIENS

Créez un lien pour votre personnage. Les liens représentent les connexions d'un personnage avec des personnes, des lieux et des événements dans le monde. Ils vous attachent à des choses de votre historique. Ils peuvent vous inspirer des actes d'héroïsme ou vous amener à agir contre vos propres intérêts s'ils sont menacés. Ils peuvent ressembler à des idéaux, définissant les motivations et les objectifs d'un personnage. Les liens pourraient répondre à ces questions : de qui vous souciez-vous le plus ? Avec quel lieu vous sentez-vous un lien particulier ? Quel est votre bien le plus précieux ?

Vos liens peuvent être liés à votre classe, à votre historique, à votre race, ou à tout autre aspect de l'histoire ou de la personnalité du personnage. Vous pouvez également acquérir de nouveaux liens au cours de vos aventures.

## DÉFAUTS

Enfin, choisissez un défaut pour votre personnage. Ce défaut représente un vice, une contrainte, une peur ou une faiblesse. C'est quelque chose que quelqu'un d'autre pourrait exploiter pour vous affaiblir ou vous amener à agir contre vos intérêts. Un défaut est plus fort qu'un trait négatif. Un défaut peut répondre à ces questions : qu'est-ce qui vous exaspère ? Quel est la personne, le concept ou l'événement qui vous terrifie ? Quels sont vos vices ?

## INSPIRATION

L'inspiration est une règle que le MD peut utiliser pour vous récompenser de jouer votre personnage en accord avec vos traits, votre idéal, votre lien et votre défaut. Si vous utilisez l'inspiration, vous pouvez jouer sur le trait de compassion pour les opprimés de votre personnage pour obtenir un avantage lors de la négociation avec le prince mendiant. Ou bien encore l'inspiration peut vous permettre de vous appuyer sur votre lien avec la défense de votre village d'origine pour passer outre l'effet d'un sort qu'on vient de vous lancer.

## GAGNER L'INSPIRATION

Votre MD peut choisir de vous donner l'inspiration pour plusieurs raisons. Typiquement, les MD l'accordent lorsque vous jouez correctement vos traits, votre défaut ou un lien, ou pour avoir interprété votre personnage d'une manière convaincante. Votre MD vous dira comment vous pouvez gagner l'inspiration dans le jeu. Vous avez ou vous n'avez pas l'inspiration, vous ne pouvez pas accumuler plusieurs inspirations pour une utilisation future.

## UTILISER L'INSPIRATION

Si vous avez l'inspiration, vous pouvez la dépenser lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un jet de caractéristique. Dépenser votre

inspiration vous donne un avantage au jet de dé. En outre, si vous avez l'inspiration, vous pouvez récompenser un autre joueur pour son bon jeu de rôle, pour avoir eu une bonne idée, ou tout simplement pour faire quelque chose d'excitant dans le jeu. Quand un autre joueur fait quelque chose qui contribue vraiment à l'histoire d'une façon amusante et intéressante, vous pouvez lui céder votre inspiration.

## HISTORIQUE

Toute histoire a un début. L'historique de votre personnage révèle d'où vous venez, comment vous êtes devenu un aventurier et votre place dans le monde. Votre guerrier a peut-être été un courageux chevalier ou un soldat. Votre magicien a peut-être été un sage ou un artisan. Votre roubard a peut-être été un voleur de guilde ou un bouffon. Choisir un historique vous donne de précieux éléments d'histoire pour forger l'identité de votre personnage. La question la plus importante à se poser au sujet de votre historique est *qu'est-ce qui a changé* ? Pourquoi avez-vous arrêté de faire ce que votre historique décrit pour embrasser une vie d'aventurier ? Où avez-vous obtenu l'argent pour acheter votre équipement de départ ou, si vous venez d'un milieu riche, pourquoi n'en avez-vous pas plus ? Comment avez-vous appris les compétences de votre classe ? Qu'est-ce qui vous distingue des gens ordinaires qui partagent votre historique ? Les exemples d'historiques qui suivent fournissent à la fois des avantages concrets (capacités, maîtrises et langues) et des suggestions pour jouer le rôle.

# CHAP II

Les races



# LES RACES

**L**NE VISITE DANS L'UNE DES PLUS GRANDES CITÉS des mondes de D&D, que ce soit Waterdeep, la cité libre de Faucongris ou même Sigil, la cité des Portes, submerge les sens. On y entend des discussions dans de multiples langues. Les odeurs des différentes cuisines culturelles se mêlent aux émanations des rues bondées et des conditions sanitaires déplorables. Les bâtiments de diverses architectures et styles se côtoient et indiquent les origines variées des habitants. Et les gens eux-mêmes – des personnes de tailles, de formes et de couleurs différentes, habillées dans divers styles bariolés – représentent différentes races, des petits halfelins et robustes nains aux elfes sveltes et majestueux se mêlant avec de nombreuses ethnies humaines.

Éparpillés parmi ce peuple bigarré, on peut rencontrer des membres d'une race vraiment exotique : un puissant drakéide ici, traçant son chemin dans la foule ; là, un tieffelin narquois espionnant depuis les ombres de la malice dans les yeux. Un groupe de gnomes rit aux éclats, alors que l'un d'eux active un ingénieux jouet de bois, qui se meut de lui-même. Demi-elfes et demi-orcs travaillent et vivent aux côtés des humains, sans appartenir pleinement aux races de leurs parents respectifs. Et par ici, à l'écart des rayons solaires, se dresse un drow solitaire, un fugitif des mondes sous-terrains, tentant de tracer sa voie dans un monde qui craint les membres de sa race.

## CHOISIR UNE RACE

Les humains sont les personnages les plus fréquents dans les mondes de D&D, mais ils vivent et travaillent aux côtés de nains, elfes, halfelins et d'innombrables autres espèces fantastiques. Votre personnage appartient à une de ces races. Toutes les races intelligentes du multivers ne sont cependant pas appropriées pour être incarnées par un joueur. Les elfes, les halfelins, les humains et les nains sont les races les plus communes pour composer un groupe dans une partie typique. Les autres races et sous-races sont moins fréquentes en tant qu'aventuriers.

Le choix de la race affecte de nombreux aspects de votre personnage. Il établit des qualités fondamentales qui vont marquer toute la carrière d'aventurier de votre personnage. Lorsque vous prenez cette décision, gardez bien à l'esprit le genre de personnage que vous voulez jouer. Par exemple, un halfelin pourrait être un bon choix pour un roublard sournois, un nain fait un bon guerrier rude, et un elfe peut être un parfait maître de la magie des arcanes. La race de votre personnage affecte non seulement les valeurs de vos caractéristiques et vos traits, mais fournit également d'importants repères pour la construction de l'histoire de votre personnage. La description de chaque race comporte des informations

pour vous aider à jouer le rôle de cette race, sa personnalité, son apparence physique, les caractéristiques de sa société et les tendances raciales de son alignement. Ces détails sont des suggestions pour vous aider à réfléchir à votre personnage. Mais les aventuriers peuvent fortement différer de la norme de leur race. Dans ce cas, il est intéressant de se demander pourquoi votre personnage est différent ; cela vous sera utile pour réfléchir à l'[historique](#) et à la personnalité de votre personnage.

## TRAITS RACIAUX

La description de chaque race indique les traits raciaux communs aux membres de cette race. Les entrées suivantes sont présentes pour chacune des races décrites.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUES

Toute race ajuste une ou plusieurs caractéristiques du personnage.

### ÂGE

Ce trait indique l'âge à partir duquel un membre de la race est considéré comme adulte, ainsi que son espérance de vie. Cette information peut vous aider à déterminer l'âge de départ de votre personnage en début de jeu. Vous pouvez choisir n'importe quel âge pour votre personnage, qui pourrait par exemple expliquer certaines valeurs de vos caractéristiques. Par exemple, si vous jouez un personnage jeune ou très vieux, l'âge pourrait expliquer une faible valeur de Force ou de Constitution, et un âge avancé pourrait justifier une forte Intelligence ou Sagesse.

### TAILLE

Les personnages de la majorité des races sont de taille Moyenne, une catégorie de taille qui englobe des hauteurs d'en gros 1,20 m à 2,40 m. Quelques races sont de taille Petite (entre 60 cm et 1,20 m), et certaines règles de jeu les affectent différemment. La plus importante d'entre elles précise que les personnages de taille Petite ont des difficultés à manier des armes lourdes, comme cela l'est indiqué dans le chapitre [Équipement](#).

### VITESSE

Votre vitesse détermine la distance que vous pouvez parcourir lors des [Déplacements](#) et lors des [Combats](#).

### LANGUES

De par sa race, votre personnage peut parler, lire et écrire certaines langues. Le chapitre [Personnalité et Historique](#) énumère les langues les plus communes du multivers de D&D

## **Sous-races**

Quelques races sont subdivisées en sous-races. Un personnage d'une sous-race possède les traits de la race « mère » en plus des traits de la sous-race choisie. Les relations entre les sous-races varient de manière importante selon les races et les mondes dans lesquels ils vivent. Par exemple, dans le monde de campagne de Dragonlance, les nains des montagnes et ceux des collines vivent ensemble en tant que clans différents d'un même peuple, alors que dans les Royaumes Oubliés ces peuples vivent dans des royaumes séparés sous les noms de nains d'écu et nains d'or, respectivement.

## **RACE DE D&D5 2014 :**

Nom	Lien
Elfe	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/elfe/">https://www.aidedd.org/regles/races/elfe/</a>
Halfelin	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/halfelin/">https://www.aidedd.org/regles/races/halfelin/</a>
Humain	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/humain/">https://www.aidedd.org/regles/races/humain/</a>
Nain	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/nain/">https://www.aidedd.org/regles/races/nain/</a>
Demi-elfe	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/demi-elfe/">https://www.aidedd.org/regles/races/demi-elfe/</a>
Demi-orc	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/demi-orc/">https://www.aidedd.org/regles/races/demi-orc/</a>
Drakéide	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/drakeide/">https://www.aidedd.org/regles/races/drakeide/</a>
Gnome	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/gnome/">https://www.aidedd.org/regles/races/gnome/</a>
Tieffelin	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/tieffelin/">https://www.aidedd.org/regles/races/tieffelin/</a>
Aarakocra	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/aarakocra/">https://www.aidedd.org/regles/races/aarakocra/</a>
Génasi	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/genasis/">https://www.aidedd.org/regles/races/genasis/</a>
Gnome des profondeurs	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/gnome-des-profondeurs/">https://www.aidedd.org/regles/races/gnome-des-profondeurs/</a>
Goliath	<a href="https://www.aidedd.org/regles/races/goliath/">https://www.aidedd.org/regles/races/goliath/</a>

# CHAP III

Les Classes



# CLASSES



ES AVENTURIERS SONT DES PERSONNES extraordinaires poussées par la soif de l'excitation vers une vie que d'autres n'oseraient jamais imaginer. Ce sont des héros, contraints d'explorer les endroits les plus sombres et d'aborder des défis que les femmes et les hommes communs ne pourraient surmonter.

La classe est la première définition de ce que votre personnage peut faire. C'est plus qu'un métier, c'est la vocation de votre personnage. La classe définit la manière dont vous pensez le monde et interagissez avec lui, ainsi que votre relation avec les autres et avec les autorités. Un guerrier, par exemple, pourrait voir le monde en termes pragmatiques de stratégie et de manœuvres, et se considérer comme un simple pion dans un jeu beaucoup plus grand que lui. Un clerc, en revanche, peut se considérer comme un serviteur dans le plan d'un dieu ou dans un conflit entre différentes divinités. Là où le guerrier aura des contacts avec les membres d'une compagnie de mercenaires ou d'une armée, le clerc pourrait connaître un certain nombre de religieux, de paladins ou de dévots qui partagent sa foi.

Votre classe vous donne accès à différentes capacités spéciales, telles la maîtrise d'une arme ou d'une armure, ou bien encore la possibilité de lancer des sorts de magicien. À bas niveau, votre classe ne vous donne accès qu'à deux ou trois capacités, mais au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous en gagnerez plus et vos capacités antérieures s'amélioreront souvent. Chaque classe présente un tableau qui résume les avantages que vous gagnez à tous les niveaux, ainsi qu'une explication détaillée de chacun d'eux.

## LISTE DES CLASSES D&D5 2014 :

Nom	Lien
Barbare	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/barbare/">https://www.aidedd.org/regles/classes/barbare/</a>
Barde	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/barde/">https://www.aidedd.org/regles/classes/barde/</a>
Clerc	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/clerc/">https://www.aidedd.org/regles/classes/clerc/</a>
Druide	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/druide/">https://www.aidedd.org/regles/classes/druide/</a>
Guerrier	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/guerrier/">https://www.aidedd.org/regles/classes/guerrier/</a>
Magicien	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/magicien/">https://www.aidedd.org/regles/classes/magicien/</a>
Moine	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/monk/">https://www.aidedd.org/regles/classes/monk/</a>
Occultiste	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/occultiste/">https://www.aidedd.org/regles/classes/occultiste/</a>
Paladin	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/paladin/">https://www.aidedd.org/regles/classes/paladin/</a>
Rodeur	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/rodeur/">https://www.aidedd.org/regles/classes/rodeur/</a>
Roublard	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/roublard/">https://www.aidedd.org/regles/classes/roublard/</a>
Sorcier	<a href="https://www.aidedd.org/regles/classes/sorcier/">https://www.aidedd.org/regles/classes/sorcier/</a>

# PSYKER (SOUS CLASSE ENSORCELEUR)



*ÂTRE DE LA PENSÉE EN MOUVEMENT,  
guerrier de l'esprit et architecte invisible  
du monde.*

Certains individus naissent avec un don rare : la capacité de plier la matière et l'énergie par la seule force de leur esprit. Ces êtres, appelés **Psyker**,

manipulent la gravité, repoussent ou attirent leurs ennemis, brisent l'acier ou protègent leurs alliés derrière des barrières invisibles.

Dans un monde moderne ou futuriste, leurs pouvoirs sont perçus comme une anomalie scientifique, une mutation génétique ou l'héritage d'expériences secrètes. Mais quelle qu'en soit l'origine, ils incarnent l'idée **qu'aucune arme n'est plus puissante que l'esprit libre.**

Le Psyker ne lance pas de flammes ou d'éclairs. Ses dons résident dans le contrôle, la manipulation et la domination. Il peut arracher une arme des mains de son adversaire, soulever un véhicule en plein vol ou écraser un ennemi dans une poigne invisible. Plus il progresse, plus son esprit devient une force de la nature, jusqu'à pouvoir altérer la gravité ou créer des singularités dévastatrices.

Si les soldats portent des fusils et les mages brandissent des grimoires, le Psyker n'a besoin que d'une chose : **sa volonté.**

## POUVOIRS INEXPLIQUÉS

Les Psyker se font rares dans le monde, et il est inhabituel de rencontrer un Psyker qui ne s'adonne pas à une vie d'aventures. Les personnes avec une telle puissance magique bouillonnante dans leurs veines découvrent rapidement que cette puissance n'apprécient pas la quiétude. La magie d'un Psyker veut être maniée et elle a tendance à jaillir de manière imprévisible si on ne l'interpelle pas.

Les Psyker se lancent souvent à l'aventure pour des motifs obscurs ou chimériques. Certains cherchent à mieux comprendre la force magique qui les habite ou la réponse au mystère de son origine. D'autres espèrent trouver un manière de s'en défaire ou d'en exploiter le plein potentiel. Quels que soient leurs buts, les ensorceleurs sont tout aussi utiles à une compagnie d'aventuriers que peut l'être le magicien. Ils compensent leurs lacunes en connaissances magiques par une impressionnante flexibilité lors de l'usage de leurs sorts.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### POINTS DE VIE

**Dés de vie:** 1d6 par niveau de Spyker

**Points de vie au niveau 1:** 6 + votre modificateur de Constitution

**pv aux niveaux suivants:** 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

### MAÎTRISES

**Armures:** Aucune

**Armes:** dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère

**Outils:** Aucun

**Jets de sauvegarde:** Constitution, Charisme

**Compétences:** choisissez deux compétences parmi Arcanes, Intimidation, Intuition, Persuasion, Religion et Tromperie

### SPELLCASTING ABILITY

**Spell save DC** = 6 + your proficiency bonus + your Charisma modifier

**Spell attack modifier** = your proficiency bonus + your Charisma modifier

### EQUIPMENT

You start with the following equipment, in addition to the equipment granted by your background:

- (a) a martial weapon and a shield or (b) two martial weapons
- (a) five javelins or (b) any simple melee weapon
- a cherished lost sock

## LE PSYKER

Niveau	Proficiency Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus ^	— Spell Slots Per Spell Level —								
				1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	+2	Incantation, Origine magique	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Source de magie	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Métamagie	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Capacité de l'origine magique	5	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	5	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Amélioration de caractéristiques	5	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	5	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	+4	Métamagie	6	4	3	3	2	1	—	—	—	—
11	+4	—	6	4	3	3	2	1	1	—	—	—
12	+4	Amélioration de caractéristiques	6	4	3	3	2	1	1	—	—	—
13	+5	—	6	4	3	3	2	1	1	1	—	—
14	+5	Capacité de l'origine magique	6	4	3	3	2	1	1	1	—	—
15	+5	—	6	4	3	3	2	1	1	1	1	—
16	+5	Amélioration de caractéristiques	6	4	3	3	2	1	1	1	1	—
17	+6	Métamagie	6	4	3	3	2	1	1	1	1	1
18	+6	Capacité de l'origine magique	6	4	3	3	3	1	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristiques	6	4	3	3	3	2	2	1	1	1
20	+6	Restauration magique	6	4	3	3	3	2	2	2	1	1

## INCANTATION

Un événement dans votre passé, ou dans la vie d'un parent ou un ancêtre, vous a laissé une marque indélébile, en vous insufflant la magie des arcanes. Cette source de magie, quelle que soit son origine, alimente vos sorts.

### SORTS MINEURS

Au niveau 1, vous connaissez quatre sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts d'ensorceleur. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

### EMPLACEMENTS DE SORTS

La table ci-dessus montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts d'ensorceleur de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts d'ensorceleur, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *mains brûlantes* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez lancer deux fois ce sort.

### SORTS CONNUX DE NIVEAU 1 ET SUPÉRIEUR

Vous connaissez deux sorts de niveau 1 de votre choix dans la liste des sorts d'ensorceleur. La colonne Sorts connus de la table ci-dessus indique les niveaux auxquels vous apprenez de nouveaux sorts d'ensorceleur de votre choix. Chacun de ces sorts doit

être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2.

En outre, lorsque vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort d'ensorceleur que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts d'ensorceleur, celui-ci devant également être d'un niveau pour lequel vous possédez un emplacement de sort.

### CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur, car la puissance de votre magie repose sur votre capacité à projeter votre volonté dans le monde. Vous utilisez votre Charisme chaque fois qu'un sort fait référence à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Charisme pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort d'ensorceleur que vous lancez et quand vous effectuez un jet d'attaque.

**DD de sauvegarde des sorts** = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

**Modificateur aux attaques avec un sort** = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme

### FOCALISEUR D'INCANTATION

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur.

## ORIGINE MAGIQUE

Choisissez une origine d'ensorceleur, qui décrit la source de votre pouvoir magique inné : lignée draconique ou magie sauvage, lesquelles sont détaillées à la fin de la description de la classe.

## SOURCE DE MAGIE

Au niveau 2, vous puisez dans une source profonde de magie en vous. Cette source est représentée par des points de sorcellerie qui vous permettent de créer une variété d'effets magiques.

### POINTS DE SORCELLERIE

Vous avez 2 points de sorcellerie, et vous en gagnez plus à des niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne de Points de sorcellerie de la table ci-dessus. Vous ne pouvez jamais avoir plus de points de sorcellerie que ce que vous permet votre niveau dans la table ci-dessus. Vous récupérez tous les points de sorcellerie utilisés lorsque vous terminez un repos long.

### FLEXIBILITÉ DES SORTS

Vous pouvez utiliser vos points de sorcellerie pour gagner des emplacements de sorts supplémentaires ou sacrifier des emplacements de sorts pour gagner des points de sorcellerie supplémentaires. Vous apprenez d'autres façons d'utiliser vos points de sorcellerie lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés. Tout emplacement de sort créé de cette manière disparaît lorsque vous terminez un repos long.

**Création d'emplacements de sorts.** Vous pouvez transformer des points de sorcellerie inutilisés en un emplacement de sort par une action bonus à votre tour. La table ci-dessous indique le coût pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné. Vous ne pouvez pas créer d'emplacements de sorts d'un niveau supérieur à 5.

### CHARACTER ADVANCEMENT

Niveau d'emplacement de sort	Coût en points de sorcellerie
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

## MÉTAMAGIE

Au niveau 3, vous gagnez la possibilité d'altérer vos sorts en fonction de vos besoins. Vous gagnez deux des options de métamagie suivantes de votre choix. Vous en gagnez une autre aux niveaux 10 et 17. Sauf indication contraire, vous ne pouvez utiliser sur un sort qu'une seule option de métamagie lorsque vous le lancez.

### SORT ACCÉLÉRÉ

Lorsque vous lancez un sort qui a un temps d'incantation de 1 action, vous pouvez dépenser 2

points de sorcellerie pour changer le temps d'incantation à 1 action bonus pour lancer ce sort.

### SORT AMPLE

Quand vous lancez un sort qui a une portée de 1,50 mètre ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler la portée du sort. Si le sort a une portée de contact, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour faire passer sa portée à 9 mètres.

### SORT ÉTENDU

Lorsque vous lancez un sort qui a une durée de 1 minute ou plus, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour doubler sa durée (maximum 24 heures).

### SORT INTENSIFIÉ

Lorsque vous lancez un sort qui oblige une créature à faire un jet de sauvegarde pour résister à ses effets, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour donner à une cible du sort un désavantage à son premier jet de sauvegarde contre le sort.

### SORT JUMEAU

Quand vous lancez un sort qui a pour cible une seule créature et qui n'a pas une portée personnelle, vous pouvez dépenser un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort pour viser une deuxième créature à portée avec le même sort (1 point de sorcellerie si le sort est un sort mineur).

Pour pouvoir utiliser cette option de métamagie, le sort doit être incapable de cibler plus d'une créature au niveau auquel il est lancé. Par exemple, *rayon de givre* fonctionne avec cette option mais pas *projectile magique* ni *rayon ardent*.

### SORT PRÉVENANT

Lorsque vous lancez un sort qui force les autres créatures à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez libérer de cette obligation du sort certaines de ces créatures. Pour ce faire, dépensez 1 point de sorcellerie et choisissez un nombre de créatures égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1 créature). Chaque créature choisie réussie automatiquement son jet de sauvegarde contre le sort.

### SORT RENFORCÉ

Lorsque vous lancez les dégâts pour un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer un nombre de dés de dégâts ne dépassant pas votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous devez forcément utiliser les nouveaux dégâts. Vous pouvez utiliser Sort renforcé même si vous avez déjà utilisé une option différente de métamagie lors du lancer de ce sort.

## SORT SUBTIL

Lorsque vous lancez un sort, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour le lancer sans composantes somatiques ou verbales.

## ORIGINES MAGIQUES ONDE DU NIHIL

Une onde provenant du Nihil a toucher vous ou un ancêtre qui vous a transmis des pouvoirs psychique et de télékinésie.

### PIC DE MAGIE SAUVAGE

Dès lors que vous choisissez cette origine au niveau 1, vos sorts peuvent déclencher des poussées de magie incontrôlables. Une fois par tour, le MD peut vous demander de lancer un d20, immédiatement après que vous ayez lancé un sort d'ensorceleur du niveau 1 ou plus. Si vous obtenez un 1, vous déclenchez un effet magique aléatoire. Reportez-vous au tableau ci-dessous de Pic de magie sauvage pour déterminer les effets du résultat. Si l'effet de la magie sauvage est un sort, celui-ci est trop violent pour être affecté par votre métamagie. S'il demande normalement de la concentration, dans ce cas il n'en demande pas ; le sort persiste pour sa durée totale.

### d100 Effet

- 01- Au début de vos prochains tours, refaites un jet de Pic de magie sauvage (ignorez ce résultat sur des jets consécutifs). Cet effet dure une minute.
- 03- Pendant une minute, vous pouvez voir toutes les créatures invisibles tant qu'elles sont dans votre champs de vision.
- 05- Un modron (créature artificielle) choisi et contrôlé par le MD apparaît dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de vous. Il disparaît une minute plus tard.
- 07- Vous lancez le sort boule de feu de niveau 3 centré sur vous.
- 09- Vous lancez un sort projectile magique de niveau 5.
- 11- Lancez un d10. Votre taille varie de 2,50 cm x le résultat du jet. Si le résultat est pair vous grandissez, s'il est impair, vous rapetissez.
- 13- Vous lancez le sort confusion centré sur vous-même.
- 15- Pendant une minute, vous regagnez 5 points de vie au début de chacun de vos tours.
- 17- Une longue barbe faite de plumes vous pousse soudainement. Celle-ci s'évanouit dans un nuage de plumes lorsque vous éternuez.
- 19- Vous lancez le sort graisse centré sur vous-même.
- 21- Les créatures ont un désavantage à leur jets de sauvegarde contre le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit.

### d100 Effet

- 23- Votre peau devient bleue. Un sort de délivrance des malédictions peut mettre fin à cet effet.
- 25- Un oeil apparaît sur votre front pendant une minute.
- 26- Pendant cette durée, vous avez un avantage à vos jets de Sagesse (Perception) qui se basent sur la vue.
- 27- Pendant une minute, tous vos sorts dont le temps d'incantation est d'1 action ont un temps d'incantation d'1 action bonus.
- 29- Vous vous téléportez à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.
- 31- Vous êtes transporté dans le Plan Astral jusqu'à la fin de votre prochain tour, après quoi vous retournez à votre position d'origine, dans l'espace inoccupé le plus proche.
- 33- Le prochain sort que vous lancez dans la minute qui suit fait le maximum de dégâts.
- 35- Lancez un d10. Votre âge varie d'un nombre d'années équivalent au résultat du jet. Si le résultat est pair, vous vieillissez, sinon vous rajeunissez (minimum 1 an).
- 37- 1d6 flumphs contrôlés par le MD apparaissent dans un périmètre de 18 mètres et ont peur de vous. Ils disparaissent au bout d'une minute.
- 39- Vous regagnez 2d10 points de vie.
- 40-
- 41- Vous vous transformez en plante en pot jusqu'au début de votre prochain tour. Sous cette forme, vous êtes incapable d'agir et avez la vulnérabilité à tous les types de dégâts. Si vous tombez à 0 point de vie, votre pot casse et vous retrouvez votre forme d'origine.
- 43- Pendant une minute, vous pouvez utiliser à chaque tour votre action bonus pour vous téléporter dans un rayon de 6 mètres.
- 45- Vous lancez le sort lévitation sur vous.
- 46-
- 47- Une licorne contrôlée par le MD apparaît à 1,50 mètre de vous puis disparaît une minute plus tard.
- 49- Vous ne pouvez plus parler pendant une minute. Chaque fois que vous essayez, des bulles roses sortent de votre bouche.
- 51- Un bouclier spectral vous entoure pendant une minute, vous faisant bénéficier d'un bonus de +2 à la CA et de l'immunité au sort projectile magique.
- 53- Vous êtes immunisé à l'intoxication par l'alcool pour les 5d6 prochains jours.
- 55- Vos cheveux tombent puis repoussent progressivement durant les prochaines 24 h.
- 57- Pour la prochaine minute, tout objet inflammable que vous touchez qui n'est ni porté ni équipé par une autre créature prend feu.
- 59- Vous regagnez votre emplacement de sort dépensé le plus faible.
- 61- Pendant une minute, vous criez lorsque vous essayez de parler.
- 63- Vous lancez le sort nappe de brouillard centré sur vous-même.
- 65- Jusqu'à 3 créatures, que vous choisissez, situées à 9 mètres ou moins de vous, prennent 4d10 dégâts de foudre.

#### d100 Effet

- 67- Vous êtes effrayé par la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 68- Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres
- 69- deviennent invisibles pendant une minute. L'invisibilité prend fin lorsque la créature attaque ou lance un sort.
- 70- Vous obtenez la résistance à tous les dégâts pendant une minute.
- 71- Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres est empoisonnée pendant 1d4 heures.
- 72- Vous vous mettez à briller dans un rayon de 9 mètres pendant une minute. Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre de vous est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.
- 73- Vous lancez le sort métamorphose sur vous-même. Si
- 74- vous ratez votre jet de sauvegarde, vous vous transformez en mouton pour la durée du sort.
- 75- Des illusions de papillons et de pétales de fleur flottent
- 76- autour de vous dans un rayon de 3 mètres pendant une minute.
- 77- Vous obtenez 1 action supplémentaire immédiatement.
- 78- Vous lancez le sort image miroir.
- 79- Vous lancez le sort vol sur une créature aléatoire dans un rayon de 18 mètres.
- 80- Vous devenez invisible pendant une minute. Pendant ce temps, les autres créatures ne peuvent pas vous entendre. L'invisibilité prend fin lorsque vous attaquez ou lancez un sort.
- 81- Si vous mourrez dans la minute qui suit, vous revenez immédiatement à la vie comme si vous étiez touché par le sort résurrection.
- 82- Votre taille augmente d'une catégorie pendant une minute.
- 83- Vous et toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres
- 84- obtenez la vulnérabilité aux dégâts perforants pendant une minute.
- 85- Vous êtes entouré d'une faible musique éthérée pendant une minute.
- 86- Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.
- 87- Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.
- 88- Vous devenez invisible pendant une minute. Pendant ce temps, les autres créatures ne peuvent pas vous entendre. L'invisibilité prend fin lorsque vous attaquez ou lancez un sort.
- 89- Si vous mourrez dans la minute qui suit, vous revenez immédiatement à la vie comme si vous étiez touché par le sort résurrection.
- 90- Votre taille augmente d'une catégorie pendant une minute.
- 91- Vous et toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres
- 92- obtenez la vulnérabilité aux dégâts perforants pendant une minute.
- 93- Vous êtes entouré d'une faible musique éthérée pendant une minute.
- 94- Vous regagnez tous vos points de sorcellerie.
- 95- Vous êtes effrayé par la créature la plus proche de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- 96- Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres
- 97- deviennent invisibles pendant une minute. L'invisibilité prend fin lorsque la créature attaque ou lance un sort.
- 98- Vous obtenez la résistance à tous les dégâts pendant une minute.
- 99- Une créature aléatoire située dans un rayon de 18 mètres est empoisonnée pendant 1d4 heures.
- 100- Vous vous mettez à briller dans un rayon de 9 mètres pendant une minute. Toute créature finissant son tour à 1,50 mètre de vous est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

## CANTRIPS (0 LEVEL)

Poussée mineure  
Manipulation télékinétique  
Vibration mentale  
Saisie rapide  
Message  
Éclat gravitationnel  
Saute de vent  
Résistance  
Protection contre les armes  
Piqûre mentale

## 1 NIVEAU DÉBUT DU CONTRÔLE

Projection  
Projection cinétique  
Champ protecteur  
Élan télékinétique  
Poigne mentale  
Poussée coordonnée  
Projectile magique  
Bouclier  
Armure de mage  
Secousse sismique  
Saut  
Tir Réfléchi

## 2 NIVEAU POUVOIRS CONCENTRÉS

Lévitation  
Lancer violent  
Champ de déviation  
Lien mental  
Saisie multiple  
Fouet mental de Tasha  
Épine mentale  
Détection des pensées  
Poigne de l'esprit  
Sur-poids

## 3 NIVEAU MAÎTRISE INTERMÉDIAIRE

Étranglement psychique  
Onde télékinétique  
Armes dansantes  
Barrière invisible  
Ascension forcée  
Communication à distance  
Éruption de terre  
Forteresse d'intellect  
Lenteur  
Marche sur l'eau  
Minuscules météores de Melf

Protection contre une énergie

## 4 NIVEAU PUISSANCE MAÎTRISER

Apesanteur  
Écrasement  
Maîtrise de la gravité  
Bouclier cinétique  
Champ de force protecteur  
Porte dimensionnelle  
Sphère de tempête  
Bannissement

## 5 NIVEAU

Tempête psychique  
Domination cinétique  
Champ gravitationnel  
Télékinésie  
Flux de gravité  
Animation d'objets  
Marteau psychokinétique

## 6 NIVEAU

Suppression gravitationnelle  
Rupture psychique  
Vision suprême

Terraforming

Prison mentale

Portail magique

Globe d'invulnérabilité

Dispersion

Désintégration

## 7 NIVEAU

Cocon télékinétique  
Changement de plan  
Forme éthérée  
Inversion de la gravité  
Téléportation  
Tourbillon

## 8 NIVEAU

Tremblement de terre  
Demi-plan  
Télépathie  
Manipulation atomique

## 9 NIVEAU

Arrêt du temps  
Hurlement psychique  
Nuée de météores  
Portail

# CHAP IV

Les Armes



# ARMES



OTRE CLASSE VOUS OCTROIE LA MAÎTRISE DE certaines armes, reflétant à la fois ce sur quoi la classe se concentre et les outils que vous êtes le plus susceptible d'utiliser. Que vous privilégiiez une épée longue ou un arc, votre arme et votre capacité à la manier de manière efficace peuvent faire la différence entre la vie et la mort lors d'une aventure.

La table ci-dessous indique les armes utilisées les plus communes dans les mondes de D&D, leur prix et leur poids, les dégâts qu'elles infligent quand elles touchent, et les propriétés spéciales qu'elles possèdent. Toutes les armes sont classées soit comme arme de corps à corps, soit comme arme à distance. Une **arme de corps à corps** est utilisée pour attaquer une cible à 1,50 mètre de vous, alors qu'une **arme à distance** est utilisée pour attaquer une cible éloignée.

## MAÎTRISE DES ARMES

### MODERNE

Nom	Prix	Dégât	Portée	Properties
<i>Armes courantes de corps à corps</i>				
Matraque	1 sp	1d4 contondant	—	Light
Couteau tactique	2 gp	1d4 perforant	—	Finesse
Marteau de service	2 gp	1d4 contondant	—	Thrown
Matraque lourde	2 gp	1d6 contondant	—	Thrown
Bâton taser	1 gp	1d6 énergétique	—	Thrown
<i>Armes courantes à distance</i>				
Pistolet 9mm	25 gp	1d6 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Pistolet .45 ACP	25 gp	1d8 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Pistolet taser	1 sp	1d4 énergétique	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Couteau de lancer	1 sp	1d6 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
<i>Armes de guerre de corps à corps</i>				
Poignard de combat (type Ka-Bar)	10 gp	1d6 perforant	—	Finesse
Machette	25 gp	1d8 tranchant	—	Ammunition
Hache de pompier	30 gp	1d12 tranchant	—	Ammunition
Pelle militaire renforcée	10 gp	1d10 tranchant	—	Ammunition
<i>Armes de guerre à distance</i>				
Carabine de chasse (.308)	10 gp	1d8 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Fusil de précision	25 gp	1d10 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Shuriken / étoiles de lancer	30 gp	1d4 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Hachette de lancer	10 gp	1d6 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Fusil d'assaut	10 gp	1d12 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Fusil à pompe	10 gp	2d6 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Fusil de précision	10 gp	3d4 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)

Votre race, votre classe ou vos dons peuvent vous octroyer la maîtrise de certaines armes ou catégories d'armes. Les deux catégories sont les **armes courantes** et les **armes de guerre**. La plupart des personnes maîtrisent les armes courantes, alors que les armes de guerre requièrent un entraînement spécifique pour être utilisées efficacement. Ces armes comprennent les gourdins, les masses d'armes et d'autres armes que l'on retrouve souvent dans les mains des roturiers. Les armes de guerre, comme les épées, les haches et les armes d'hast, requièrent un entraînement spécifique pour être utilisées efficacement. La plupart des guerriers utilisent des armes de guerre parce qu'elles leur permettent d'optimiser leur style de combat et mettent en valeur leur entraînement.

Utiliser une arme que vous maîtrisez permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque fait avec cette arme. À l'inverse, utiliser une arme sans la maîtriser ne permet pas d'ajouter son bonus de maîtrise.

## SF

Nom	Prix	Dégât	Portée	Properties
<i>Armes courantes de corps à corps</i>				
Bâton télescopique électrifié	1 sp	1d4 contondant	—	Light
Couteau à vibration	2 gp	1d4 perforant	—	Finesse
Marteau à impulsion cinétique	2 gp	1d4 contondant	—	Thrown
Masse hydraulique	2 gp	1d6 contondant	—	Thrown
Lance énergétique	1 gp	1d6 énergétique	—	Thrown
<i>Armes courantes à distance</i>				
Pistolet laser compact	25 gp	1d6 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Pistolet à projectiles magnétiques (Gauss)	25 gp	1d8 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Pistolet à impulsion EMP	1 sp	1d4 énergétique	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
<i>Armes de guerre de corps à corps</i>				
Épée à énergie	10 gp	1d6 perforant	—	Finesse
Sabre à vibration	25 gp	1d8 tranchant	—	Ammunition
Hallebarde plasma	30 gp	1d12 tranchant	—	Ammunition
Espadon énergétique lourd	10 gp	2d6 tranchant	—	Ammunition
<i>Armes de guerre à distance</i>				
Fusil laser de précision	10 gp	1d8 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Fusil railgun	25 gp	1d10 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Micro-drones explosifs	30 gp	1d4 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Lance-missile plasma léger	10 gp	3d4 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Fusil à plasma	10 gp	1d12 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Canon à impulsion	10 gp	2d6 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)
Pistolet à rafale ionique	10 gp	3d4 perforant	—	Munitions (portée 24 m/96 m)

# CHAP V

Les Armures



# LES ARMURES

ES ARMURES UTILISER SONT DES CONVERSION DE DnD. Les mondes de D&D sont une vaste tapisserie composée de nombreuses cultures différentes, chacune possédant son propre niveau de technologie. Pour cette raison, les aventuriers ont accès à une variété de types d'armures, allant de l'armure de cuir au coûteux harnois en passant par la cotte de mailles et de nombreuses autres armures entre les deux. La table ci-dessous indique les types d'armures les plus couramment utilisés dans le jeu et les classe en trois catégories : armure légère, armure intermédiaire et armure lourde. De nombreux guerriers complètent leur armure avec un bouclier.

**Maîtrise des armures.** Qui que ce soit peut revêtir des pièces d'armure ou se mettre un bouclier au bras. Cependant, seuls ceux qui maîtrisent les armures savent le faire avec efficacité. Votre classe vous accorde la maîtrise de certains types d'armures. Si vous portez une armure sans avoir la maîtrise de celle-ci, vous obtenez un désavantage à tous les jets de caractéristique, de sauvegarde et d'attaque basés sur la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

## ARMURE LÉGÈRE

Nom	Prix CA	Description	Notes
<i>Moderne</i>			
Veste a capuche	1 sp 11 + DEX	Protection textile épaisse type veste de motard ou de travail.  Bonne contre coups légers, faible contre balles	Discrète, légère
Blouson en cuir	2 gp 11 + DEX	Blouson de biker avec inserts en kevlar ou plaques fines en plastique	Populaire dans gangs ou motards
Veste pare-balles légère	1 gp 12 + DEX	Protection souple, efficace contre armes blanches et certains calibres faibles.	Facile à cacher sous un manteau
SF			
Combinaison en nano-fibres	5 cp 11 + DEX	Vêtement renforcé de micro-mailles polymères, protège contre chocs légers et éclats	Discrète, souple, passe pour un vêtement civil.
Veste en cuir synthétique	25 gp 11 + DEX	Textile composite avec inserts en graphène. Bonne contre armes blanches, faible contre énergie.	Look de contrebandier ou pilote.
Combinaison balistique légère	1 sp 12 + DEX	Kevlar futuriste doublé de nano-couches dispersant l'énergie cinétique.	Protection légère contre armes à projectiles et lasers faibles.

**Classe d'armure (CA).** Une armure protège son porteur contre les attaques. L'armure (et le bouclier) que vous portez détermine votre classe d'armure de base.

**Armures lourdes.** Les armures les plus lourdes interfèrent avec la capacité du porteur à se déplacer rapidement, discrètement et librement. Si la table indique « For 13 » ou « For 15 » dans la colonne Force pour une armure donnée, l'armure réduit la vitesse du porteur de 3 mètres, à moins que celui-ci ne possède une valeur de Force égale ou supérieure au nombre indiqué.

**Discretion.** Si pour une armure donnée la table indique Désavantage dans la colonne Discretion, le porteur obtient un désavantage aux jets de Dextérité (Discretion).

## ARMURE LÉGÈRE :

Faites de matériaux souples et minces, les armures légères favorisent les aventuriers agiles, car elles leurs offrent une protection sans sacrifier leur mobilité. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre CA.

## ARMURE INTERMÉDIAIRE :

Les armures intermédiaires offrent une meilleure protection que les armures légères, mais entravent quelque peu les mouvements. Si vous portez une armure intermédiaire, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité, limité à un maximum de +2, à votre CA.

### ARMURE INTERMÉDIAIRE

Nom	Prix CA	Description	Notes
<i>Moderne</i>			
Parka renforcée	1 sp 12 + DEX	Veste épaisse avec renforts composites (type SWAT léger)	Offre chaleur + protection.
Gilet pare-balles intermédiaire	2 gp 13 + DEX	Protège contre armes de poing puissantes, shrapnel.	Porté par policiers en intervention
Gilet pare-balles + plaques céramique	1 gp 14 + DEX	Protection contre fusils d'assaut standards, plus lourd et encombrant.	Militaires et unités spéciales.
<i>SF</i>			
Veste en fibres carbone	5 cp 12 + DEX	Se rigidifie à l'impact grâce à des microcapteurs.	Populaire chez mercenaires urbains.
Gilet en maillage de titane	25 gp 13 + DEX	Micro-mailles métalliques bloquant lames et balles, tout en restant flexibles.	Porté par forces de sécurité spatiale.
Armure de combat légère	1 sp 14 + DEX	Plaques céramiques futuristes + générateur de champ faible.	Standard des marines de l'espace.

## ARMURE LOURDE :

De toutes les armures, les armures lourdes offrent la meilleure protection. Elles couvrent tout le corps et sont conçues pour arrêter une large palette d'attaques. Seuls

les guerriers expérimentés peuvent manier correctement leur poids et leur grosseur. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez pas ajouter votre modificateur de Dextérité à votre CA, mais un éventuel malus ne s'applique pas non plus.

### WEAPONS

Nom	Prix CA	Description	Notes
<i>Moderne</i>			
Combinaison anti-émeute complète	1 sp 16	Boucliers, protections articulées pour bras/jambes, casque intégral.	Excellent contre armes contondantes.
Armure tactique complète	2 gp 17	Combinaison blindée utilisée par forces spéciales ou anti-bombe allégée.	Mobilité réduite
Combinaison EOD lourde + bouclier balistique	1 gp 18	Protection extrême, quasi invulnérable aux armes légères.	Déplacement très lent.
<i>SF</i>			
Armure exo-squelette d'intervention	5 cp 16	Blindage composite + assistance mécanique pour porter le poids.	Idéale contre projectiles lourds et créatures massives.
Armure tactique motorisée	25 gp 17	Exo-armure intégrale avec blindage en alliage énergétique	Militaires d'élite et forces spéciales spatiales.
Armure de siège à champ énergétique	1 sp 18	Exo-armure lourde + bouclier à énergie déflecteur. Protection quasi absolue contre armes légères et plasma.	Extrêmement encombrant.

## METTRE ET ÔTER UNE ARMURE

Le temps nécessaire pour mettre ou ôter une armure dépend de sa catégorie.

**Mettre une armure.** C'est le temps nécessaire pour revêtir une armure. Vous ne bénéficiez de la CA de l'armure qu'à la fin du temps indiqué.

**Ôter une armure.** C'est le temps nécessaire pour quitter une armure tout seul. Si vous êtes aidé, réduisez le temps indiqué de moitié.

### CHARACTER ADVANCEMENT

Catégorie	Mettre	Ôter
Armure légère	1 minute	1 minute
Armure intermédiaire	5 minute	1 minute
Armure lourde	10 minute	5 minute
Bouclier	1 minute	1 minute

# CHAP VI

Les Sorts



# CANTRIPS

## POUSSÉE MINEURE

*cantrips*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 3m

**Components:**

**Duration:** 1min

Déplace un petit objet de 1 kg dans un rayon de 3 m.  
Peut aussi déséquilibrer légèrement une créature (-2 au prochain jet d'attaque). \

**Niveau supérieur** +1Kg/lv de joueur et +3m/lv de sort

*Psyker*

## MANIPULATION TÉLÉKINÉTIQUE

*cantrips*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 9m

**Components:** S, M (a small doll)

**Duration:** 1min

Actionner un bouton, ouvrir une porte non verrouillée, ramasser un objet (5Kg et 9m)... comme *Main de mage*.

**Niveau supérieur** +2Kg/lv de joueur et +5m/lv de sort

*Psyker*

## VIBRATION MENTALE

*cantrips*

**Casting Time:** -

**Range:** 18m

**Components:** S, V

**Duration:** -

Envoie une onde mentale qui inflige 1d6 dégâts psychiques.

**Niveau supérieur** +6m/lv de sort

*Psyker*

## SAISIE RAPIDE

*cantrips*

**Casting Time:** -

**Range:** m/t du joueur

**Components:** M, S (a crushed button worth at least 1cp, a small doll, discarded gum wrapper)

**Duration:** -

Intercepte ou attire un petit objet vers ta main (comme lancer un grappin invisible) d'une vitesse de 30m/s (exe: flèche = 70m/s)

**Niveau supérieur** +10m/s/lv de joueur

*Psyker*

## ECLAT GRAVITATIONNEL

*cantrips*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** m/t du joueur

**Components:** S

**Duration:** 1t

Petite poussée qui fait reculer un ennemi de 1,5 m.

**Niveau supérieur** +0.5m/lv de joueur

*Psyker*

## RÉSISTANCE

*cantrips*

**Casting Time:** -

**Range:** contact

**Components:** V, S

**Duration:** 1min

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

*Psyker*

## PROTECTION CONTRE LES ARMES

*cantrips*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** personnelle

**Components:** V, S

**Duration:** 1t

Vous tendez votre main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, tranchants et perforants infligés par des attaques avec arme.

*Psyker*

## PIQÛRE MENTALE

*cantrips*

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 18m

**Components:** V

**Duration:** 1t

Vous injectez une pointe d'énergie psychique désorientante dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts psychiques et la première fois qu'elle effectuera un jet de sauvegarde avant la fin de votre prochain tour, elle devra lancer un d4 et soustraire le nombre obtenu du résultat de sa sauvegarde. Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez les niveaux 5 (2d6), 11 (3d6) et 17 (4d6).

*Psyker*

# NIVEAU 1

## PROJECTION

niveau 1

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 18m

**Components:** S

**Duration:** -

Choisissez un objet pesant de 500 g à 2,5 kg à portée et qui n'est ni porté ni transporté. L'objet vole en ligne droite jusqu'à 27 mètres dans une direction que vous choisissez avant de tomber au sol, s'arrêtant plus tôt s'il rencontre une surface solide. Si l'objet va frapper une créature, cette créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec à la sauvegarde, l'objet frappe la cible et arrête sa course. Lorsque l'objet heurte quelque chose, l'objet et ce qu'il frappe subissent chacun 3d8 dégâts contondants.

**Aux niveaux supérieur** . Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, le poids maximal de l'objet que vous pouvez cibler avec ce sort augmente de 2,5 kg et les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

*Psyker*

## CHAMP PROTECTEUR

niveau 1

**Casting Time:** 1 action

**Range:** personnelle

**Components:** V, S

**Duration:** 1t

Génère un bouclier invisible conférant +2 CA jusqu'au prochain tour.

**Aux niveaux supérieur** +1 CA au lv (5;10;15;20) de joueur

*Psyker*

## ELAN TÉLÉKINÉTIQUE

niveau 1

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** S, V, M

**Duration:** -

Déplace un allié volontaire de 3 m (sans provoquer d'attaque d'opportunité).

**Aux niveaux supérieur** +1m/lv (2 ;4; 6; 8; 10; 12; 14; 16; 18; 20) de joueur

*Psyker*

## POIGNE MENTALE

niveau 1

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 3 \* m/t du joueur

**Components:** M

**Duration:** 1min

Maintient un objet ou une créature (taille P) immobile, comme un mini-*immobilisation*.

**Aux niveaux supérieur** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 (taille M), sort de niveau 6 (G), sort de niveau 8 (taille TG)

*Psyker*

## POUSSÉE COORDONNÉE

niveau 1

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** S

**Duration:** -

Tu aides un allié en lui donnant avantage sur un test de force/dex.

*Psyker*

## TIR RÉFLÉCHI

niveau 1

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 6m

**Components:** M, S

**Duration:** Concentration, 1 round

Tu utilises ton pouvoir pour dévier un projectile (balle, flèche, objet lancé). Fais un jet de réaction télékinétique (d20 + mod. CHA). Si ton résultat dépasse l'attaque de ton adversaire, tu déviés le projectile.

Sur un succès supérieur de 5 ou plus, tu peux renvoyer la balle vers une cible à 6 m (attaque de sort, 1d8 dégâts de force).

*Psyker*

## NIVEAU 2

### LANCER VIOLENT

niveau 2

**Casting Time:** -

**Range:** 30m

**Components:** V, S, M (a small doll, discarded gum wrapper)

**Duration:** -

Attrape un objet/ennemi léger et le projette (2d6 dégâts de force + chute). Faite un jet de sauvegarde de sort pour déterminer la hauteur que la cible va atindre.

#### distance

##### jet de sauvegarde

de sort	Hauteur	Longeur
1	0	0
2-3	0	1
4-5	1	3
6-7	2	6
8-9	3	9
10-11	3	9
12-13	4	12
14-15	5	15
16-17	7	21
18-19	8	24
20-21	9	27
20 naturel	9 + modificateur de force	27 + modificateur de force

#### Dégat de chute

Hauteur	Dégat
3m-5m	2d6
6m-9m	4d6
10m-12m	8d6
13m-15m	16d6
16m-18m	32d6
19m-21m	64d6
22m+	128d6

*Psyker*

### CHAMP DE DÉVIATION

niveau 2

**Casting Time:** -

**Range:** 3m

**Components:** M

**Duration:** -

Tu dévies projectiles et attaques à distance, réduisant les dégâts de 2d10.

*Psyker*

## LIEN MENTAL

niveau 2

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 36m

**Components:** S

**Duration:** 30min

Connecte ton esprit à celui d'un allié pour lui faire parvenir un souvenir ou un entrevue de ce que vous percevait (image et son).

*Psyker*

### SAISIE MULTIPLE

niveau 2

**Casting Time:** 1 action

**Range:** m/t du joueur

**Components:** S, M (a crushed button worth at least 1cp)

**Duration:** 5min

Tu manipules jusqu'à 2 objets à distance.

**Aux niveaux supérieur** +2 objet/lv de sort

*Psyker*

### SUR-POIDS

niveau 2

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 12m

**Components:** M, S

**Duration:** Concentration, 1 minute

Tu augmentes localement la gravité sur une cible. Elle subit un désavantage aux jets de DEX et voit sa vitesse réduite de moitié.

À la fin de son tour, elle subit **2d6 dégâts de force** si elle rate un jet de CON contre ton DD de sort.

*Psyker*

## NIVEAU 3

### ETRANGLEMENT PSYCHIQUE

niveau 3

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** S, M

**Duration:** 1 round

Maintient un ennemi en l'air, inflige 8d6 dégâts de force et l'empêche de respirer (concentration +1d4/t).

*Psyker*

## ONDE TÉLÉKINÉTIQUE

niveau 3

**Casting Time:** 1 action

**Range:** personnelle

**Components:** M, S, V

**Duration:** 1 round

Repousse toutes les créatures dans un rayon de 6 m et inflige 3d6 dégâts de force + dégât de chut.

**Aux niveaux supérieur** +1m/lv de joueur

*Psyker*

## ARMES DANSANTES

niveau 3

**Casting Time:** 1 action

**Range:** Touch

**Components:** V, M, S

**Duration:** 5t

Tu manipules 2 armes à distance qui attaquent comme si tu les brandissais (arme de corp a corp) 5 tours.

*Psyker*

## BARRIÈRE INVISIBLE

niveau 3

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 18m

**Components:** V, S, M

**Duration:** 30min

Vous créez un mur sur le sol, à un point que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez créer un mur mesurant jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur, ou vous pouvez faire un mur circulaire mesurant jusqu'à 6 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 30 cm d'épaisseur. Le mur disparaît quand le sort se termine. L'espace occupé par le mur est un terrain difficile. Toute attaque à distance avec une arme qui entre dans l'espace du mur à un désavantage au jet d'attaque, et tous les dégâts de feu sont réduits de moitié si l'effet de feu traverse le mur pour atteindre son objectif. Les sorts infligeant des dégâts de froid qui traversent la paroi transforment en onde de choc sur la zone du mur impactée (au minimum un carré de 1,50 mètre est gelé). Chaque section gelée de 1,50 mètre de côté a 15 pv et une CA de 5. Réduire les points de vie d'une section gelée à 0 la détruit. Lorsqu'une section est détruite, un trou le remplace.

*Psyker*

## ASCENSION FORGÉE

niveau 3

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 18m

**Components:** M (discarded gum wrapper, a small doll)

**Duration:** 2t

Soulève un ennemi de taille (M ou moins) de 6 m de haut.

**Aux niveaux supérieur** +2m/lv de sort

*Psyker*

## NIVEAU 4

### APESANTEUR

niveau 4

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 18m

**Components:** M

**Duration:** -

Zone de 6 m de rayon sans gravité : les créatures flottent, se déplacent difficilement, les projectiles ralentissent.

jet de sauvegarde de sort	Durée (t)
1	1
2-3	2
4-5	2
6-7	3
8-9	3
10-11	4
12-13	4
14-15	5
16-17	5
18-19	6
20-21	6

*Psyker*

### ÉCRASEMENT

niveau 4

**Casting Time:** -

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** M, S, V

**Duration:** Concentration, up to 10 minutes

Tu écrases un ennemi avec une force invisible (1d8 dégâts de force, test de CON pour résister) le lanceur peu maintenir le sort pour ajouter +1d6/tour

*Psyker*

### MAÎTRISE DE LA GRAVITÉ

niveau 4

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 36m

**Components:** V, M, S (a small doll)

**Duration:** 5t

Tu augmentes ou réduis le poids des créatures/objets (ralentit ou accélère) dans un diamètre de 6m.

**Aux niveaux supérieur** +1m/lv (11;15;17) de joueur

*Psyker*

## BOUCLIER CINÉTIQUE

niveau 4

**Casting Time:** -

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** S, V

**Duration:** -

Protège un allié contre 20 dégâts par round, le sort peut être maintenu mais vous ne pouvez plus vous déplacez.

*Psyker*

## CHAMP DE FORCE PROTECTEUR

niveau 4

**Casting Time:** 1 action

**Range:** Touch

**Components:** S, M (a small doll, discarded gum wrapper, a crushed button worth at least 1cp)

**Duration:** 1h

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistance aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

*Psyker*

## NIVEAU 5

### TEMPÊTE PSYCHIQUE

niveau 5

**Casting Time:** 1 action

**Range:** personnelle

**Components:** V, S, M

**Duration:** -

Onde massive de force (conne), 8d6 dégâts + repousser 9 m.

*Psyker*

### DOMINATION CINÉTIQUE

niveau 5

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 18m

**Components:** S, V

**Duration:** concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuger un humanoïde à portée que vous pouvez voir. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être charmé pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie d'un avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait

tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme « Attaque cette créature », « Cours jusque-là » ou « Rapporte cet objet ». Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

**Aux niveaux supérieur** Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

*Psyker*

### CHAMP GRAVITATIONNEL

niveau 5

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 20m

**Components:** V, S, M

**Duration:** -

Zone de 20m où tout est attiré au centre, 8d6 dégâts et fait tombé les victimes les cibles doivent réussir un jet de force pour ne pas être impacter.

*Psyker*

### FLUX DE GRAVITÉ

niveau 5

**Casting Time:** 1 action

**Range:** personnelle

**Components:** M, S (a small doll)

**Duration:** 1min

Inverse la gravité dans une zone de 20m de diamètre, le joueur est impacté ou non en fonction de son choix.

*Psyker*

## MARTEAU PSYCHOKINÉTIQUE

niveau 5

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 15

**Components:** V, M, S (a small doll)

**Duration:** -

Tu matérialises une masse d'énergie pure qui frappe un point précis. Toutes les créatures dans un rayon de 3 m subissent 6d10 dégâts de force (jet de DEX pour moitié).

Les objets non ancrés sont projetés à 6 m.

*Psyker*

## NIVEAU 6

### SUPPRESSION GRAVITATIONNELLE

niveau 6

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 30m

**Components:** V

**Duration:** 1min

Les ennemis dans une zone de 12m ne peuvent pas sauter, voler, escalader ou courir.

*Psyker*

### RUPTURE PSYCHIQUE

niveau 6

**Casting Time:** 1 action

**Range:** personnelle

**Components:** V, M (discarded gum wrapper, a crushed button worth at least 1cp)

**Duration:** -

10d6 dégâts de force dans un cône, étourdit les cibles ratant un jet de CON.

*Psyker*

### DISPERSION

niveau 6

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 9m

**Components:** S, M

**Duration:** -

Jusqu'à 5 créatures sont téléportées (JdS de Sag. si non consentantes) dans un rayon de 36 m dans la limite de vision du joueur.

*Psyker*

## NIVEAU 7

### COCON TÉLÉKINÉTIQUE

niveau 7

**Casting Time:** -

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** V

**Duration:** 1t

Protège un allié en l'enfermant dans une bulle indestructible 1 round.

*Psyker*

## NIVEAU 8

### MANIPULATION ATOMIQUE

niveau 8

**Casting Time:** 2 action

**Range:** 2 \* m/t du joueur

**Components:** V

**Duration:** Concentration, 1 minute

Tu contrôles la structure d'un objet ou matériau.

Tu peux

- Déformer ou plier le métal
- Faire fondre une arme
- Sceller une porte
- Créer une ouverture de 1 m dans une paroi solide  
Objet inanimé seulement. Dans la limite du MJ.

*Psyker*

## NIVEAU 9

### HURLEMENT PSYCHIQUE

niveau 9

**Casting Time:** 1 action

**Range:** 30m

**Components:** M, V

**Duration:** -

Jusqu'à 10 créatures doivent réussir un JdS d'Int. ou subir 14d6 dégâts psychiques.

*Psyker*

# CHAP VIII

Le Transport



# LE TRANSPORT



LE TRANSPORT EST UN ÉLÉMENT IMPORTANT DE cette univers vaste qu'il soit d'origine artificiel (véhicule, générateur de faille, porte passe par tout etc) ou naturel (point de distorsion non euclidien). Les transports permettront aux joueur de ce déplacer dans leur monde mais aussi entre plusieurs monde.

## TRANSPORT LOCALE

### VOITURE

*taille moyen*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
50 Km/h	1 000 po	4	oui

**Véhicule commun** Véhicule de taille moyen de plusieurs couleur, ce dissimule dans dans les pans moderne.

### MOTO

*taille petit*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
70 Km/h	500 po	2	oui

**Véhicule commun** Véhicule de taille petit de plusieurs couleur, ce dissimule dans dans les pans moderne.

### CAMION

*taille moyen*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
70 Km/h	2 000 po	2	oui

**Véhicule commun** Véhicule de taille petit de plusieurs couleur, ce dissimule dans dans les pans moderne.

**Grand contenant** Ce véhicule un grand espace de stockage.

### Bus

*taille moyen*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
70 Km/h	2 000 po	20	oui

**Véhicule commun** Véhicule de taille petit de plusieurs couleur, ce dissimule dans dans les pans moderne.

### AVION

*taille grand*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
520 Km/h	5 000 po	21 (19 Passagers, 2 pilotes)	oui

**Véhicule moderne** Véhicule de taille grand de plusieurs couleur, ce dissimule dans dans les pans moderne

### NAVETTE

*taille grand*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
450 Km/h	8 000 po	10	oui

**Véhicule SF** Véhicule de taille moyen de plusieurs couleur, ce dissimule dans dans les pans SF

### BATEAU

*taille moyen*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
80 Km/h	700 po	3	oui ou vent

**Véhicule commun** Véhicule de taille grand, ce dissimule dans dans les pans moderne ou ancien en fonction du model.

### M.T.L.D. (*MODULE DE TRANSPORT LONGUE DISTANCE*)

*taille moyen*

Vitesse	Prix	Nombre de passagé	Carburant
? Km/h	25 000 po	5	batterie atomique

Module de transport casi instantané mais avec un temps de recharge et de charge a l'activation, permet de transporter des véhicules de taille moyen.

**Temps de recharge** 7 jours de recharges entre 2 utilisations.

**Temps de charge** 1h de charge pour utilisation.

# TRANSPORT EXTERNE ARTIFICIELLE

## GÉNÉRATEUR DE FAILLE

*taille petit*

Prix	Nombre de passagé	Carburant
2 000 po	3	batterie

Petite machine où l'on doit tirer une corde comme sur un groupe électrogène a fin de l'activer. Une fois activer fait une vibration sur sa partie supérieur forment une faille, celle ci ce ferme dans les 5 minutes suivant son ouverture.

**Temps de recharge** 7 jours de recharges entre 2 utilisations.

**Batterie** ce recharge à l'électricité.

**Complexé** +16D INT pour activation. Si  $10D < D < 16D$  alors envoi a un endroit aléatoire.

## PORTE PASSE PAR TOUT

*taille petit*

Prix	Nombre de passagé	Carburant
10 000 po (les deux)	—	non

Une porte qui s'ouvre vers un endroit voulue par son créateur, celui ci ne peut pas être changer.

## M.T.E.P. (*MODULE DE TRANSPORT EXTRA PLAN*)

*taille moyen*

Prix	Nombre de passagé	Carburant
25 000 po (les deux)	5	batterie atomique

Module de transport casi instantané mais avec un temps de recharge et de charge a l'activation, permet de transporter des véhicules de taille moyen.

**Temps de recharge** 7 jours de recharges entre 2 utilisations.

**Temps de charge** 1h de charge pour utilisation.

# TRANSPORT EXTERNE NATUREL

## FAILLE

*taille variable*

Une faille dans l'espace qui ne se ferme pas de manière naturelle, sa croissance peux évoluer, soit en ce contractant, soit en s'décontractent. Si celle ci a un diamètre de 5 m alors elle ne peux que s'agrandir et ce nomé une **brèche**.

## POINT DE DISTORSION NON EUCLIDIEN

*taille variable*

**Camouflable** peux ressembler a un arbre, un menhir, un rocher , etc...

Si une personne s'approche a moins de 5m alors elle est dit dans son champs d'action. Une fois dans le champ d'action l'objet a avoir un diamètre fini mais un périmètre infini, lorsque la personne fera le tour elle ne pourra jamais retombé sur ses pas a moins de tourné dans le sens inverse. En fessent le tour elle se déplace sans sen rendre compte et le paysage change progressivement autour d'elle. Les druides ont un fort lien avec eux et des légende raconte que certain arrive a les contrôler.

# CHAP IX

Les Plans



# LES PLANS DE LA RÉALITÉ

  
ES PLANS DE LA RÉALITÉ SONT DES ZONES QUI NE sont relier que par des fréquences mais rien de physique (pas de frontière). Les habitants des plan ne sont pas tous accourant de l'existence de d'autre plan il est donc interdit par [le traité de confidentialité et de protection des populations](#) de transmettre des information sur l'existence des plan sans autorisation d'une entité supérieur locale (gouvernement) au faction (des faction qui dirige plusieurs plans).

Il existe plusieurs théorie pour représenter les plans entre eux. L'une d'entre elle est la théorie de la boite, il existe aussi la théorie de la bibliothèque, mais la carte la plus utiliser par les navigateur est celle des ondes commune.

## LE TEMPS

Les plans ont une durée de vie, après un temps  $t$ , un plan s'écraser sur lui même avant de recommencer a zéro. Le Nihil est le dernier des plans a s'écraser, les voyageurs et les factions politiques se sont donc mis d'accord pour dire que le début d'une nouvelle génération de plan ce fait après chaque érasement du Nihil.

Le cour du temps ce se déplace pas à la même vitesse, pour définir et représenter ce fennomane les explorateurs et les scientifiques des factions politiques utilise la théorie des dimensions supérieur.

## LA THÉORIE DES DIMENSIONS SUPÉRIEUR

Pour mieux ce représenter la théorie des dimensions supérieur il faut d'abord ce placer dans un plan inférieur ca celui de l'entité a qui on explique ce principe. Dans notre cas nous prendrons comme exemple la dimension 2.

### REPRÉSENTATION EN DIMENSION 2

On admet un plan d'existence de dimension 2 ou vie des êtres de dimension 2. Dans un plan 2D, les seules axes sont ( $x,y$ ) appartenant a l'ensemble des réels, nous les nommerons hauteur et largeur. Ces deux axes possède des directions haut et bas pour l'axe des hauteurs, droites et gauche pour l'axe de largeur.

On sait que le cerveau interprète des informations visuel d'une dimension inférieur a celle on vie. Un êtres de dimension 2 aura donc des yeux qui voie en 1D et son cerveau retranscrit les informations en 2D.

Si nous qui venons d'une dimensions de plus arrivons face a la sienne, nous verrons une feuille qui représente sont monde dans les moindre détaille, mais luis ne pourrais pas nous voir car nous nous situons dans un

axes supérieur. La questions est comment lui expliquer ce qu'est un objet 3D ?

Nous pourrions fait passer un objet dans sont plan avec une vitesse constante. Pour cette exemple l'objet sera un cube de 5cm de coté et la vitesse sera 1cm/s.

Au moment ou le cube arrivera a son plan 2D il verrait soudainement apparaitre un carré pour une duré de 5s, pour quoi ? Car il ne verrait pas juste un carré mais une vue de coupe de notre cube.

Pour autre exemple si nous prenons une sphère de 4cm de rayon avec une vitesse identique alors un phénomène de 8s se déroulera sous ses yeux, un point qui grossi en un cercle qui grossi de moins en moins vite, puis qui stagne avant de rétrécir, de redevenir un point et de disparaître.

### REPRÉSENTATION EN DIMENSION 3

On admet un plan d'existence de dimension 3 ou vie des êtres de dimension 3. Dans un plan 3D, les seules axes sont ( $x,y,z$ ) appartenant a l'ensemble des réels, nous les nommerons hauteur, largeur et profondeur. Ces trois axes possède des directions haut et bas pour l'axe des hauteurs, droites et gauche pour l'axe de largeur et avant et arrière pour la profondeur.

On sait que le cerveau interprète des informations visuel d'une dimension inférieur a celle on vie. Un êtres de dimension 3 aura donc des yeux qui voie en 2D et son cerveau retranscrit les informations en 3D.

Si une entité de dimension supérieur a ce plan il verrait un espace 3D qui représente notre monde dans les moindre détaille, mais nous ne pourrions pas le voir car il se situerait dans un axes supérieur. La questions est comment pourrait-il nous expliquer ce qu'est un objet 4D ?

Il pourrait faire passer un objet dans sont plan avec une vitesse constante. Pour cette exemple l'objet sera un hypercube de 5cm de coté et la vitesse sera 1cm/s.

Au moment ou l'hypercube arrivera a notre plan 3D nous verrions soudainement apparaitre un cube pour une duré de 5s, pour quoi ? Car nous ne verrions pas juste un cube mais une vue de coupe de son hypercube.

Pour autre exemple si nous prenons une hypersphère de 4cm de rayon avec une vitesse identique, alors un phénomène de 8s se déroulera sous nos yeux, un point qui grossi en une sphère qui grossi de moins en moins vite, puis qui stagne avant de rétrécir, de redevenir un point et de disparaître.

## POINT IMPORTANT

Nous pouvons donc voir un point important de la théorie, celui qui dit que le temps un une longueur de dimension supérieur. Dans le cas de notre exemple nous pouvons dire que la longueur 1cm/s équivaut a une durée de 1s.

Nous nommerons désormais "vitesse de transite" la vitesse d'un objet de dimension supérieur qui traverse une dimension inférieur et "vitesse à 0" la vitesse minimal qu'un objet dois avoir pour ne pas être vue. Un point important qui détermine la "vitesse à 0" est le volume total du plan, sois sa taille.

notation

- dD+ : dimension supérieur
- vT(n) : vitesse de transite du plan "n"
- v0(n) : vitesse à 0 du plan "n"

## LES DÉFLAGRATIONS

Si on admet un plan "a" et un plan "b" de même dimension mais que "a" est plus petit que "b" alors si un objet de dimension dD+ arrive de "a" avec une v0(a) lors cette objet sera vue par "b" car trop lent comparait a la v0(b). Ce fennomane ce nome déflagration.

Des déflagration importante sont déjà connue par la plus par de explorateur et des pilotes des factions politique. D'un point de vue technique cela signifie que si vous vous situé dans un plan "a" et que vous allez dans un plan "b" avec une forte déflagration positive comparait à "a", vous pourriez rester 2 mois dans "b" pour une duré de 1s chez "a" et idem dans l'autre sans.

## LE PROBLÈME DE DÉFLAGRATIONS DU NIHIL

Le problème avec le Nihil est que nul ne peux en revenir a moins d'être un primordial, car vue précédemment le Nihil est le plan le plus vaste ce qui signifie que v0(Nihil) est titanique est qu'il faudrait un véhicule qui peux atteindre une vitesse vT égale à la v0(Nihil) soit :

$$v = vT(v0(Nihil))$$

Sauf que actuellement aucun vaisseau ou module de transport n'ai capable d'une telle vitesse. Les seuls vaisseau qui jadis en était capable étaient ce des "Miles tuulet" ce qui signifie qu'il est presque impossible de sortir du Nihil.

## TRAITÉ DE CONFIDENTIALITÉ ET DE PROTECTION DES POPULATIONS

Ce traité met en accord les factions sur la confidentialité au populations et leurs implications dans des conflits.

### 1. CONFIDENTIALITÉ

1. Il est **interdit** de divulgué des informations sur **l'existence** des plans au populations des don leurs gouvernement n'en non pas fait l'objet au paravent sauf dans un cas de **recrutement**.
2. Si une personne est **suspecté** d'avoir **divulgué** ces dite information, l'organisation don il **appartiens** est responsable de ses actes et doit ce charger de **supprimer** ces informations.
3. Si une personne est **suspecté** d'avoir divulgué ces dite information, si cette personne n'appartiens a **aucune** faction, alors ces la faction **locale** qui est responsable de ses actes et doit ce charger de **supprimer** ces informations.
4. En cas de **force majeur**, la faction **locale** et le **gouvernement** doivent **informé** les populations sur l'existence des plans. L'article **1.2** et **1.3** n'est donc **plus** valable dans cette situation. L'objectif est d'informer a des fin de limité la panique.

### 2. SÉCURITÉ

1. Si une **brèche** vient a s'ouvrir les **factions** et les **gouvernements** affecter par cette brèche doivent **tout** mettre en œuvre pour la **fermer** au plus **vite**.
2. Si une **brèche** n'a pas pus être fermer alors l'article **1.4** doit être mis en œuvre et une procédure de **relocalisation** doit être mis en œuvre.

# CHAP X

Les Monstres



# MONSTRES

Les statistiques d'une **créature**, parfois appelées « bloc de stat », fournissent l'essentiel des informations nécessaires pour jouer le monstre.

## TAILLE

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat (voir [Combat](#) pour plus d'informations sur les tailles des créatures).

## TAILLE

Taille	Espace	Exemple
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm	Diablotin, esprit follet
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m	Rat géant, gobelin
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m	Orc, loup-garou
Grande (G)	3 m x 3 m	Hippogriffe, ogre
Très Grande (TG)	4,50 m x 4,50 m	Géant de feu, sylvanien
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m ou plus	Kraken, ver pourpre

## TYPE

Le type d'un monstre détermine sa nature profonde. Certains sorts, objets magiques, capacités de classe et autres effets dans le jeu interagissent de manière spéciale avec les créatures d'un type particulier. Par exemple, une flèche tueuse de dragons inflige des dégâts supplémentaires non seulement aux dragons, mais également aux autres créatures de type dragon, comme les dragons-tortues et les wivernes. Voici les différents types de créatures que l'on rencontre dans le jeu. Ces types n'ont pas de règles propres.

Les **aberrations** sont des êtres d'origine extraterrestre. La plupart d'entre elles ont des capacités magiques tirées de leur esprit plutôt que des forces mystiques du monde. Les aboleths, tyranoeils, flagelleurs mentaux et les slaads sont la quintessence des aberrations.

Les **artificiels** sont créés, ils ne naissent pas. Certains sont programmés par leur créateur pour suivre des règles simples tandis que d'autres sont pourvus de sentiments et capables de penser librement. Les golems sont les artificiels les plus connus. Beaucoup de créatures natives du plan extérieur de Mechanus, comme les modrones, sont des artificiels formés à partir des matériaux du plan par la volonté de plus puissantes créatures.

Les **bêtes** sont des créatures non-humanoïdes qui font naturellement partie de l'écologie fantastique. Certaines ont des pouvoirs magiques, mais la plupart sont dénuées d'intelligence et ne possèdent ni société ni langage. Les bêtes incluent toutes les variétés d'animaux ordinaires, les dinosaures et les versions géantes d'animaux.

Les **célestes** sont natifs des plans supérieurs. Beaucoup d'entre eux servent les divinités, employés comme messagers ou agents divins dans le royaume mortel et à travers les plans. Les célestes sont bons par nature et un céleste qui diverge de l'alignement bon est d'une rareté exceptionnelle. Les célestes incluent les anges, les couatls et les pégases.

Les **dragons** sont de gigantesques créatures reptiliennes aux origines anciennes et aux pouvoirs prodigieux. Les vrais dragons, comme les dragons métalliques (bons) et les dragons chromatiques (mauvais), sont extrêmement intelligents et ont des pouvoirs magiques innés. Dans cette catégorie se trouvent aussi des créatures cousins des vrais dragons, mais moins puissantes, moins intelligentes et moins magiques, comme les wivernes et les pseudo-dragons.

Les **élémentaires** sont natifs des plans élémentaires. Une partie des créatures de ce type ne sont guère plus que des masses animées de leurs éléments respectifs, communément nommées élémentaires. Les autres sont des formes biologiques imprégnées d'énergie élémentaire. Les races de génies, dont les djinns et les éfrits, forment la plus importante civilisation sur les plans élémentaires. Les azers et les traqueurs invisibles sont également des élémentaires.

Les **fées** sont des créatures magiques fortement liées aux forces de la nature. Elles habitent dans les bosquets ombreux et les forêts brumeuses. Dans certains mondes, elles sont étroitement liées à la Féerie. On en trouve aussi dans les plans extérieurs, en particulier les plans d'Arborea et le plan des Bêtes. Les fées comprennent les dryades, les pixies et les satyres.

Les **fiélons** sont des créatures cruelles natifs des plans inférieurs. Quelques-uns sont les serviteurs de divinités, mais la plupart travaillent sous la direction d'archidiables et de princes démons. Clercs et magiciens maléfiques invoquent parfois des fiélons dans le monde matériel pour tenter de les soumettre. Si un céleste mauvais est une rareté sans précédent, un fiélon bon est presque inconcevable. Les fiélons comprennent les démons, les diables, les chiens des enfers, les rakshasas et les yugoloths.

Les **géants** sont plus grands que les humains et leurs semblables. Ils sont de forme humanoïde, même si certains ont plusieurs têtes (ettins) ou des malformations (fomoriens). Les six variétés de véritables géants sont les géants des collines, les géants des pierres, les géants du givre, les géants du feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes. Des créatures telles que les ogres et les trolls sont également des géants.

Les **humanoïdes** sont les principaux habitants du monde de D&D, à la fois civilisés et sauvages. Ils incluent les humains et une grande variété d'autres espèces. Ils ont leurs langues et leurs cultures, peu ou pas de capacités magiques innées (bien que la plupart des humanoïdes puissent apprendre l'incantation de sorts) et sont bipèdes. Les races humanoïdes les plus courantes sont les plus appropriées en tant que personnages joueurs : humains, nains, elfes, halfelins, etc. Presque aussi nombreux mais beaucoup plus sauvages et brutaux, et presque uniformément mauvais, sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orcs, les gnolls, les hommes-lézards et les kobolds.

Les **monstruosités** sont des monstres au sens strict. D'effroyables créatures qui ne sont pas ordinaires ni vraiment naturelles et presque jamais bienveillantes. Certaines sont le résultat d'expérimentations magiques qui ont mal tourné (comme les ours-hiboux), d'autres sont le produit de terribles malédic peaceions (comme les minotaures et les yuan-ti). Ils défient la catégorisation, et dans un certain sens servent de catégorie fourre-tout pour les créatures qui ne rentrent dans aucun autre type.

Les **morts-vivants** sont des créatures ayant vécu autrefois, ramenées au statut de morts animés par la nécromancie ou certaines malédic peaceions impies. Les morts-vivants comprennent les cadavres ambulants comme les vampires et les zombis, ainsi que les esprits sans corps comme les spectres et les fantômes.

Les **plantes** sont dans ce contexte des créatures végétales et non pas la flore ordinaire. La majorité peut se mouvoir et certaines sont carnivores. Le tertre errant et les sylvaniens sont la quintessence de ce type de créature. Les créatures fongiques comme les nuées de spores et les myconides font aussi partie de cette catégorie.

Les **vases** sont des créatures gélatineuses ayant rarement une forme fixe. Elles sont presque toutes cavernicoles, vivant dans des grottes et des cavernes, et se nourrissant de déchets, de charognes ou des créatures qui ont le malheur de croiser leur route. Les gelées noires et les cubes gélatineux sont parmi les vases les plus connues.

## ETIQUETTES

Une créature peut avoir une ou plusieurs étiquettes en plus de son type, indiquées entre parenthèses. Par exemple, un orc est de type humanoïde (orc). La parenthèse ajoute un niveau de catégorisation supplémentaire pour certaines créatures. Comme les types, les étiquettes n'ont pas de règles spécifiques mais des éléments du jeu comme des objets magiques peuvent y faire référence. Par exemple, une lance particulièrement efficace contre les démons fonctionnera contre toute créature ayant l'étiquette démon.

## ALIGNEMENT

L'alignement d'une créature fournit des indices sur la façon dont elle va agir dans une situation de roleplay ou de combat. Par exemple, une créature chaotique mauvaise sera sans doute difficile à raisonner et attaquerai probablement les personnages à vue, tandis qu'une créature neutre pourra tenter de négocier (voir [Détail du personnage](#) pour la description des différents alignements). L'alignement spécifié dans le bloc de stat de la créature est son alignement par défaut. Libre à vous de changer l'alignement d'une créature pour répondre aux besoins de votre campagne. Si vous souhaitez un dragon vert d'alignement bon ou un géant des tempêtes mauvais, rien ne vous en empêche. Certaines créatures peuvent être de n'importe quel alignement. En d'autres termes, vous choisissez leur alignement. Certains alignements de créatures indiquent une aversion ou un penchant pour la loi, le chaos, le bien ou le mal. Par exemple, un berserker peut être de n'importe quel alignement chaotique (chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais) de par sa nature sauvage. Beaucoup de créatures ayant une faible intelligence n'ont pas la perception ou la compréhension de la loi, du chaos, du bien et du mal. Elles ne se posent pas de dilemmes éthiques ou moraux, mais agissent plutôt par instinct ou intuition. Ces créatures sont non alignées, ce qui signifie qu'elles n'ont pas d'alignement.

## CLASSE D'ARMURE

Une créature qui porte une armure ou un bouclier possède une classe d'armure (CA) qui prend en compte son armure, son bouclier et sa Dextérité. Autrement, la CA d'une créature est basée sur son modificateur de Dextérité et son armure naturelle, si elle en possède une. Le fait qu'une créature ait une armure naturelle, porte une armure ou soit équipée d'un bouclier, est précisé entre parenthèses après sa valeur de CA.

## POINTS DE VIE

Généralement lorsqu'une créature tombe à 0 point de vie, elle est détruite ou meurt (voir [Combat](#) pour plus d'information sur les points de vie). Les points de vie d'une créature sont à la fois représentés par un nombre de dés et une moyenne. Par exemple, une créature avec 2d8 points de vie a en moyenne 9 points de vie ( $2 \times 4\frac{1}{2}$ ). La taille d'un monstre détermine le type de dés utilisé pour calculer ses points de vie, comme indiqué dans la table ci-dessous.

## DÉS DE VIE

Taille	Dés de vie	PV moyens par dé
Très Petite	d4	2½
Petite	d6	3½
Moyenne	d8	4½
Grande	d10	5½
Très Grande	d12	6½
Gigantesque	d20	10½

La Constitution d'une créature affecte également son nombre de points de vie. Son modificateur de Constitution est multiplié par le nombre de dés de vie qu'elle possède, et ce nombre est ajouté à ses points de vie. Par exemple, une créature avec une Constitution de 12 (+1) et 2d8 dés de vie aura  $2d8 + 2$  points de vie (11 en moyenne :  $2 \times 4\frac{1}{2} + 2$ ).

## VITESSE

La vitesse d'une créature indique quelle distance elle peut parcourir à son tour (voir [Combat](#) pour plus d'information sur la vitesse). Toutes les créatures ont une vitesse de marche, simplement appelée vitesse. Les créatures sans possibilité de déplacement ont une vitesse de 0 m. Certaines créatures ont un ou plusieurs autres modes de déplacement comme indiqué ci-après.

### CREUSEMENT

Une créature avec une vitesse de creusement utilise cette vitesse quand elle se déplace à travers la terre, le sable, la boue ou la glace. Une créature ne peut pas creuser à travers la roche, à moins que ce ne soit spécifié par un trait spécial supplémentaire.

### ESCALADE

Une créature avec une vitesse d'escalade peut utiliser une partie de son mouvement pour grimper sur des surfaces verticales. La créature n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour escalader.

### NAGE

Une créature avec une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour nager.

### VOL

Une créature avec une vitesse de vol peut utiliser une partie de son mouvement pour voler. Certaines créatures ont la capacité de vol **stationnaire**, ce qui les rend difficile à faire tomber (comme expliqué dans les règles de [vol](#)). Toute créature qui meurt cesse instantanément de voler.

## VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Toutes les créatures ont six valeurs de caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et les modificateurs correspondants (voir [Caractéristiques](#) pour plus d'information sur les caractéristiques).

## JETS DE SAUVEGARDE

L'entrée Jets de sauvegarde est réservée aux créatures particulièrement résistantes à certains types d'effets. Par exemple, une créature qui ne peut pas facilement être charmée ou effrayée gagne un bonus à ses jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des créatures n'ont pas de bonus spécial aux jets de sauvegarde. Dans ce cas cette section du bloc de stat est absente.

Le bonus aux jets de sauvegarde est la somme du modificateur de caractéristique concerné et du bonus de maîtrise de la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance, comme indiqué dans la table suivante.

Facteur de puissance	Bonus de maîtrise	Facteur de puissance	Bonus de maîtrise
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+4	30	+9

## SENS

Le champ Sens d'une créature indique sa valeur de Sagesse (Perception) passive aussi bien que les sens spéciaux qu'elle possède. Les sens spéciaux sont décrits ci-dessous.

### PERCEPTION DES VIBRATIONS

Une créature avec le sens perception des vibrations peut détecter et localiser précisément mais dans un rayon limité le point d'origine de vibrations, si elle et la source de ces vibrations sont en contact avec la même surface ou substance. Perception des vibrations ne peut pas être utilisée pour détecter des créatures volantes ou incorporelles. De nombreuses créatures fouisseuses, comme les ankhégs et les ombres des roches, possèdent ce sens spécial.

## **VISION AVEUGLE**

Une créature avec le sens vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans recourir à la vue, dans un rayon limité. Typiquement, les créatures sans yeux, comme les vases grises, se reposent sur ce sens spécial tout comme les créatures utilisant l'écholocalisation ou possédant des sens extrêmement affûtés, comme les chauves-souris et les vrais dragons. Si une créature est naturellement aveugle, son rayon de vision aveugle est précisé entre parenthèses, ce qui constitue alors la portée maximale de sa perception.

## **VISION DANS LE NOIR**

Une créature avec le sens vision dans le noir peut voir dans le noir jusqu'à une certaine distance. La créature peut voir dans une lumière faible comme elle verrait avec une lumière vive, et dans le noir comme elle verrait avec une lumière faible. La créature ne peut discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement les formes et des tons de gris. La plupart des créatures souterraines possèdent ce sens spécial.

## **VISION VÉRITABLE**

Une créature avec le sens vision véritable peut, jusqu'à une certaine distance, voir à travers les ténèbres naturelles comme magiques. Elle peut également voir les créatures et objets invisibles et détecter automatiquement toute illusion basée sur la vue et réussir tout jet de sauvegarde contre elle. Elle perçoit aussi les métamorphes et toute créature dont l'apparence est modifiée magiquement sous leur forme originale. De plus, la créature voit dans le plan éthétré dans la limite de distance du sens.

## **LANGUES**

Les langues par lesquelles une créature peut communiquer sont listées par ordre alphabétique. Parfois une créature peut comprendre une langue sans pour autant la parler ; dans ce cas cela est précisé dans ce champ. “—“ indique que la créature ne comprend ni ne parle aucun langage.

## **TÉLÉPATHIE**

La Télépathie est une capacité magique qui permet à une créature de communiquer mentalement avec d'autres créatures dans la limite d'une certaine distance. La créature contactée n'a pas besoin de partager de langage commun avec la créature communicante, mais elle doit être capable de comprendre au moins une langue. Une créature sans télépathie peut recevoir et répondre à un message télépathique mais ne peut pas initier ni terminer une conversation télépathique. Une créature télépathique n'a pas besoin de voir la créature contactée et peut rompre le contact à tout moment. Le contact est brisé dès que les deux créatures ne sont plus à portée l'une de l'autre, ou si la créature télépathique contacte une autre créature à portée. Initier ou terminer une

conversation télépathique ne nécessite aucune action, mais une créature incapable d'agir ne peut commencer ni maintenir un contact télépathique. Il est impossible d'utiliser la télépathie dans une zone anti-magie ou dans une zone où la magie ne fonctionne pas.

## **FACTEUR DE PUISSANCE**

La puissance d'une créature indique la menace représentée par cette créature. Un groupe de quatre aventuriers bien reposés et correctement équipés devrait être capable de défaire une créature possédant un facteur de puissance (FP) égal au niveau du groupe sans subir de perte. Par exemple, un groupe de quatre aventuriers de niveau 3 devrait considérer une créature de FP 3 comme un défi intéressant mais pas mortel. Les créatures plus faibles que des personnages de niveau 1 ont un facteur de puissance inférieur à 1. Les créatures de FP 0 sont insignifiantes, sauf en grand nombre. Celles sans attaque efficace ne valent pas de points d'expériences tandis que les autres en rapportent chacune 10. Quelques créatures représentent une menace si importante que même un groupe d'aventuriers de niveau 20 ne pourrait y tenir tête. Ces créatures ont un FP de 21 ou plus, et sont spécialement conçues pour tester les compétences des joueurs.

## **POINTS D'EXPÉRIENCE**

Le nombre de points d'expériences (PX) qu'une créature rapporte est basé sur sa puissance. Typiquement, les PX sont gagnés lorsqu'un monstre est tué, mais le MD peut également attribuer des PX pour avoir neutralisé d'une manière ou d'une autre la menace présentée par la créature. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une créature invoquée par un sort ou un autre effet rapporte les PX notés dans son bloc de stat. Des règles présentées un peu plus loin expliquent [comment créer des rencontres en utilisant les PX](#), et comment ajuster la difficulté d'une rencontre.

Facteur de puissance	PX	Facteur de puissance	PX
0	0	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

## CAPACITÉS SPÉCIALES

Les capacités spéciales (qui apparaissent après le FP d'une créature mais avant ses actions et/ou réactions) sont généralement des caractéristiques particulièrement importantes lors des combats et qui requièrent une explication détaillée.

### SORTS INNÉS

Une créature avec la capacité innée de lancer des sorts possède le trait Sorts innés. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, un sort inné de niveau 1 ou supérieur est toujours lancé à son niveau le plus bas possible et ne peut pas être incanté à un niveau plus élevé. Si une créature peut lancer des sorts mineurs pour lesquels le niveau compte et qu'aucun niveau n'est précisé, utilisez le facteur de puissance de la créature en guise de niveau. Un sort inné peut avoir des règles spéciales ou des restrictions. Par exemple, un mage drow peut lancer le sort *Lévitation* de façon innée, mais avec la restriction "personnel uniquement", ce qui signifie que le sort affecte uniquement le mage drow. Un sort inné de créature ne peut pas être interchangé avec un autre sort. Aucun bonus à l'attaque n'est indiqué si un sort inné de créature ne requiert pas de jet d'attaque.

### INCANTATION

Une créature avec la capacité Incantation a un niveau de lanceur de sorts et des emplacements de sorts, lesquels sont utilisés pour incanter ses sorts de niveau 1 et plus (voir [Magie](#)). Le niveau de lanceur de sorts est également utilisé pour tout sort mineur lancé par la créature.

La créature possède une liste de sorts connus et préparés pour une classe particulière. La liste peut inclure également des sorts appartenant à une capacité de classe, comme le Domaine divin d'un clerc. La créature est considérée comme membre de cette classe pour utiliser ou se lier avec un objet magique qui exige l'appartenance à la classe ou l'accès à sa liste de sorts.

Une créature peut lancer des sorts à un plus haut niveau si elle possède les emplacements de sorts nécessaires pour le faire. Par exemple notre mage drow avec le sort de niveau 3 *éclair* peut le lancer comme un sort de niveau 5 en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, au lieu d'un de niveau 3. Vous pouvez changer les sorts qu'une créature connaît ou a préparé en les remplaçant par n'importe quel autre sort de même niveau appartenant à la liste de sorts de la classe utilisée par la créature. En procédant ainsi, vous risquez de rendre la créature plus ou moins dangereuse que suggéré par son FP.

## ACTIONS

Quand une créature prend son action, elle peut choisir celle-ci parmi les options situées dans la section Actions de son bloc de stat, ou entreprendre une des actions réalisables par toutes les créatures comme Esquiver, Foncer ou Se cacher (voir [Combat](#)).

### ATTAQUES AU CORPS À CORPS ET À DISTANCE

L'action la plus communément entreprise par les créatures lors d'un combat est l'action Attaquer, au corps à corps ou à distance. Cette attaque peut être effectuée sous la forme d'un sort ou avec une arme, les "armes" pouvant être des objets manufacturés ou des armes naturelles, comme des griffes tranchantes ou une queue hérissée de piquants mortels.

**Créature vs Cible.** La cible d'une attaque au corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible, la différence étant qu'une "cible" peut être une créature ou un objet.

**Dégâts.** Tous dégâts ou autres effets infligés par le biais d'une attaque touchant la cible sont décrits après la notation "Dégâts". Vous avez le choix entre prendre les dégâts moyens ou lancer les dés de dégâts. Pour ce faire, les deux valeurs sont indiquées.

**Échec.** Si une attaque possède un effet qui se déclenche dans le cas où l'attaque manque sa cible, cette information est décrite après la notation "Échec".

### ATTAQUES MULTIPLES

Une créature pouvant porter plusieurs attaques pendant son tour possède la capacité Attaques multiples. Une créature ne peut porter plusieurs attaques lors d'une attaque d'opportunité, laquelle doit obligatoirement être une attaque au corps à corps.

### MUNITIONS

Une créature transporte assez de munitions pour faire ses attaques à distance. Vous pouvez considérer qu'une créature a en général 2d4 armes dans les cas des armes de jets, et 2d10 munitions dans un conteneur approprié pour les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes.

### RÉACTIONS

Si une créature peut faire quelque chose de spécial avec sa réaction, la section Réaction l'indiquera. Sinon cette section sera absente du bloc de stat.

# A -

## ALIEN

### LARVE ZERG

Alien de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 10

Langues —

Puissance 1/8 (25 PX)

**Implosion.** A sa mort cose une explosion d'acide (1d6 acide zone 1,5 m)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, subissant 5 (2d4) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Morsure acide.** +3, 1d4 perforant + 1d4 acide

LARVE ZERG



## ECLAIREUR INSECTOÏDE

Alien de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 37 (5d10 + 10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Compétences** Discréption +6, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

**Langues** —

Puissance 1 (200 PX)

**Odorat aiguisé.** L'Eclaireur insectoïde a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

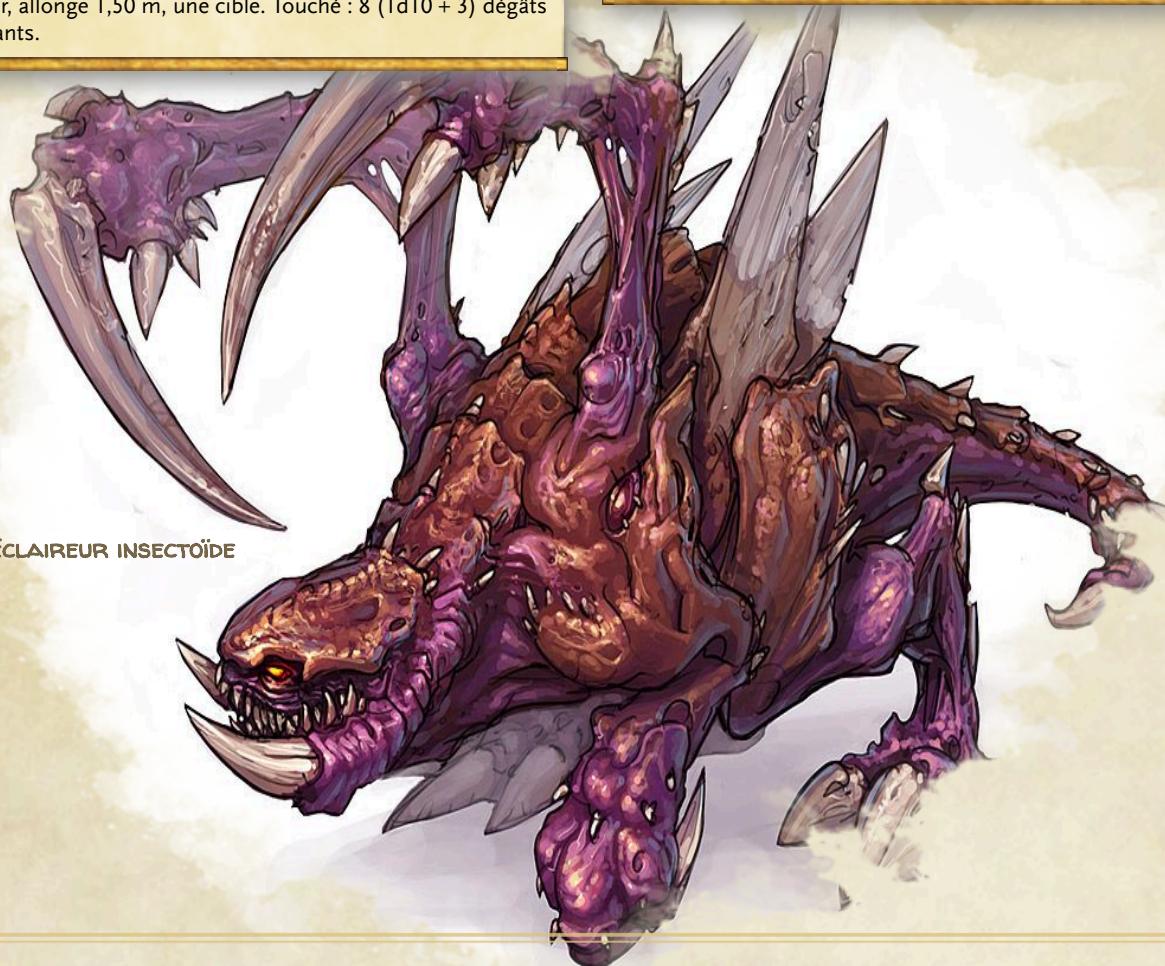
**Bond agressif.** Si l'Eclaireur insectoïde se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, l'Eclaireur insectoïde peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

### ACTIONS

**Lames chitineuses.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d6 tranchant x2 attaques tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

ECLAIREUR INSECTOÏDE



## CHASSEUR KRAL

Humanoïde extraterrestre de taille G, neutre

Classe d'armure 16 (Combinaison en nano-fibres)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

**Compétences** Acrobaties +6, Perception +5

**Sens** Perception passive 15

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

Puissance 3 (700 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le chasseur Kraal effectue deux attaques avec sa Lance énergétique ou son Fusil railgun.

**Lance énergétique.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

**Fusil railgun.** Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 45/90 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

### ACTIONS BONUS

**Oeil du chasseur (3/jour).** Immédiatement après avoir effectué un jet d'attaque ou de dégâts avec une arme de distance, le chasseur Kraal peut ajouter un d10 au résultat du dé.

# MUTALISK

Alien de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2

Immunités poison, charme, peur

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues —

Puissance 4 (1100 PX)

## ACTIONS

**Greffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : (2d8 tranchant)

**queue perforante.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 4 m, une cible. Touché : (1d10 perforant + 1d6 acide).

# C – CONSTRUCT

## DRONE D'ASSISTANCE TACTIQUE

Petit Construct, Loyal

**Classe d'armure** 15 (armature composite)

**Points de vie** 2 × niveau d'Ingénieur + mod. INT du joueur

**Vitesse** 9 m (ou 6 m et vol 9 m si module de propulsion installé).

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Jets de sauvegarde** DEX +2, CON +2

**Résistances** dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques

**Immunités** poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil

**Vulnérabilité** dégâts énergétique

**Sens** vision dans le noir 18 m, perception passive 11

**Langues** comprend celles de son créateur mais ne peut parler

**Maître technologique** Le drone ajoute ton bonus de maîtrise à ses jets d'attaque, de sauvegarde et de compétences.

### ACTIONS

**Attaque intégrée Mêlée.** 1d8 + ton mod. INT (impact mécanique ou électrochoc)

**Attaque intégrée Distance.** 1d6 + ton mod. INT (tir léger ou impulsion énergétique) Portée : 9 m (ou 18 m avec module arme longue)

### RÉACTIONS

**Interception** Quand une créature que tu vois frappe un allié à 1,5 m du drone, il peut interposer une décharge défensive, réduisant les dégâts de 1d8 + ton mod. INT + niveau d'Ingénieur.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Lien de commande** Tu peux ordonner au drone verbalement ou par ton interface.

**Actions programmées** Si tu ne lui donnes pas d'ordre, il agit défensivement et attaque les ennemis à portée.

**Réparation intégrées** Pendant un repos court, tu peux restaurer tous ses PV en dépensant un emplacement de prototype.

**Modules** Le drone peut recevoir des **Modifications technologiques** (chaque amélioration compte dans ton total d'équipements modifiés actifs).

### PROGRESSION AVEC LE NIVEAU

**Niveau 5** Attaque intégrée passe à 2d8 (mêlée) ou 2d6 (distance).

**Niveau 9** CA +1, résistance aux dégâts d'énergie.

**Niveau 15** Peut effectuer **2 attaques** par tour.

**Niveau 17** Accès à IA tactique → agit même si tu es inconscient.



## DRONE DE RECONNAISSANCE

Petit Construct, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 19 (3d10 +3)

Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

**Compétences** Discréption +4, Perception +5

**Immunités** poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

**Vulnérabilité** dégâts énergétique

**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

**Langues** Onde, commain si branché

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Repli aérien.** Le drone ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle quitte l'allonge d'un ennemi en volant.

**Ouïe et vue aiguisées.** Le drone a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

### ACTIONS

**Elbow Hold.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2)

**Somersault Stump Fists.** Melee Weapon Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d6 + 2)

## DRONE D'ASSAUT

Construct de taille M, Loyal mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Compétences** Discréption +6, Survie +2

**Résistance** projectiles

**Immunités** poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

**Vulnérabilité** dégâts énergétique

**Sens** Perception passive 10, Détection de chaleur 15m

**Langues** Onde, commain si branché

**Puissance** 2 (450 PX)

**Téméraire.** Au début de son tour, un Drone d'assaut peut obtenir un avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

### ACTIONS

**Hache à deux mains.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

**Mitrailleuse.** +5, portée 30/90 m, 2d8 perforants.

**Mini-roquette.** portée 18 m, zone 3 m, 2d6 feu.

# ROBOT DE PATROUILLE

Construct de taille M, Loyal mauvais

Classe d'armure 16

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Compétences** Discréption +6, Survie +2

**Immunités** poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

**Vulnérabilité** dégâts énergétique

**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10, Vision à 360°

**Langues** Onde, commain si branché

**Puissance** 1 (200 PX)

**Ouïe et vue aiguissées.** Le drone a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

**Attaque surprise.** Si un Robot de patrouille surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

**Brutal.** Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaires lorsque le Robot de patrouille réussit son attaque (inclus dans l'attaque ci-dessous).

## ACTIONS

**Morgenstern.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

**Taser monté.** Distance 6 m, 1d6 foudre + paralysie (DD 12 CON ou Incapacité 1 tour).

## CAPACITÉS SPÉCIALES

**Mode alarme** déclenche sirènes et renforts.



## SENTINELLE DE SÉCURITÉ

Construct de taille M, Loyal mauvais

Classe d'armure 18

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2

Résistance projectiles

Immunités poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

Vulnérabilité dégâts énergétique

Sens Perception passive 10, Détection de chaleur 15m

Langues Onde, command si branché

Puissance 3 (700 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** La Sentinel de sécurité effectue deux attaques au corps à corps.

**Bras hydraulique.** +6, 2d8 contondant, peut saisir la cible

**Canon électrique.** +6, portée 12 m, 2d10 foudre, étourdit (DD 14 Con).



# UNITÉ DE COMBAT LOURD

## “TITAN”

Construct de taille TG, Loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10 + 60)

Vitesse 9 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+5)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Sens** Sens vision dans le noir 18 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 16

**Résistance** projectiles

**Immunités** poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

**Vulnérabilité** dégâts énergétique

**Languages** Onde, commain si branché

**Challenge** 6 (2300 PX)

**Saut sans élan.** Le Titan peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

**Monstre de siège.** Le Titan inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

**Champ d'énergie** +2 CA contre attaques à distance tant que le Titan a un nombre de point de vie supérieur à 90.

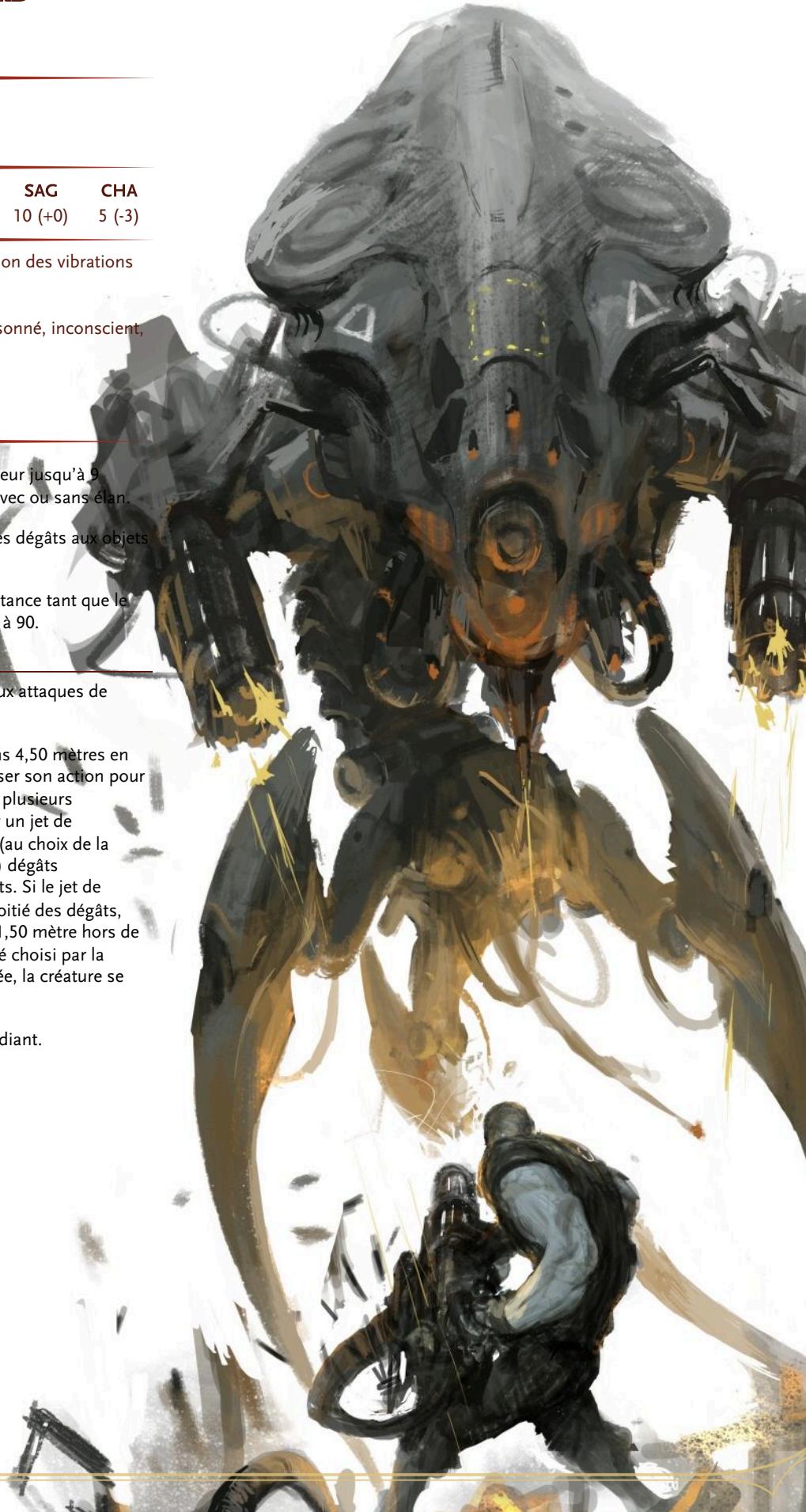
### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

**Saut implacable.** Si le Titan parcourt au moins 4,50 mètres en sautant lors de son mouvement, il peut utiliser son action pour atterrir sur un espace où se trouvent une ou plusieurs créatures. Chaque créature doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 16 (au choix de la cible) ou tomber à terre et subir 14 (3d6 + 4) dégâts contondants + 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature subit la moitié des dégâts, n'est pas projetée au sol, et est poussée de 1,50 mètre hors de l'espace de le Titan (vers un espace inoccupé choisi par la créature). S'il n'y a pas d'espace libre à portée, la créature se retrouve à terre dans l'espace du Titan.

**Canon à plasma.** +8, portée 27 m, 4d8 feu/radiant.

**Missiles.** portée 45 m, zone 6 m, 4d6 force.



## COMANDANT 404

Construct de taille M, Loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 168 (16d8 + 96)

Points de battrie 4 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +6, Cha +8

Compétences Perception +6

Résistance projectiles

Immunités poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

Vulnérabilité dégâts énergétique

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Languages Gibberish, Jive

Bonus de maîtrise +5

**Forme immuable.** Le Comandant 404 est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

**Chef de groupe** Le Comandant 404 peut communiquer avec tout les constructs dans une zone de 5 Km.

### ACTIONS

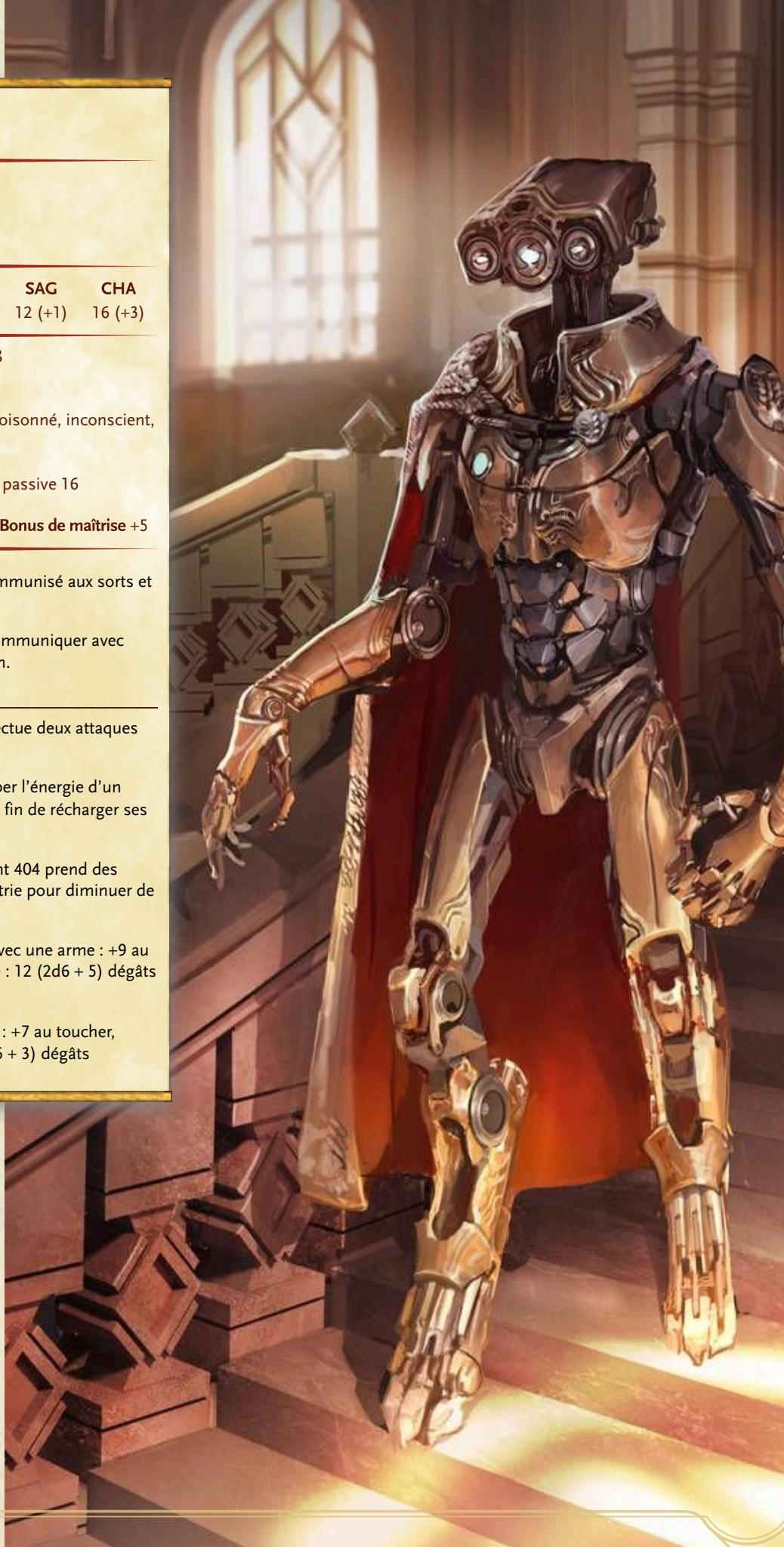
**Attaques multiples.** Le Comandant 404 effectue deux attaques au corps à corps.

**Réceptacle** Le Comandant 404 peut absorber l'énergie d'un construct avec qui il peut communiquer à fin de récharger ses batteries.

**Bouclier énergétique.** Lorsque le Comandant 404 prend des dégâts, il peut consommer un point de battrie pour diminuer de 2d6 les dégâts subis.

**Épée à énergie.** Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants et énergétique.

**railgun.** Attaque à distance avec une arme : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants



# DÉVOREUR DE TERRE

Construct de taille G, Loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 247 (15d20 + 90)

Vitesse 15 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

**Jets de sauvegarde** Con +11, Sag +4

**Résistance** projectiles

**Immunités** poison, maladies, états d'empoisonné, inconscient, sommeil, effrayé

**Vulnérabilité** dégâts énergétique

**Sens** vision aveugle 9 m, perception des vibrations 18 m, Perception passive 9

**Langues** —

**Puissance** 15 (13000 PX)

**Fouisseur.** Le Dévoreur de Terre peut creuser à travers la roche solide en se déplaçant à la moitié de sa vitesse de creusement et laisser sur son passage un tunnel de 3 mètres de diamètre.

## ACTIONS

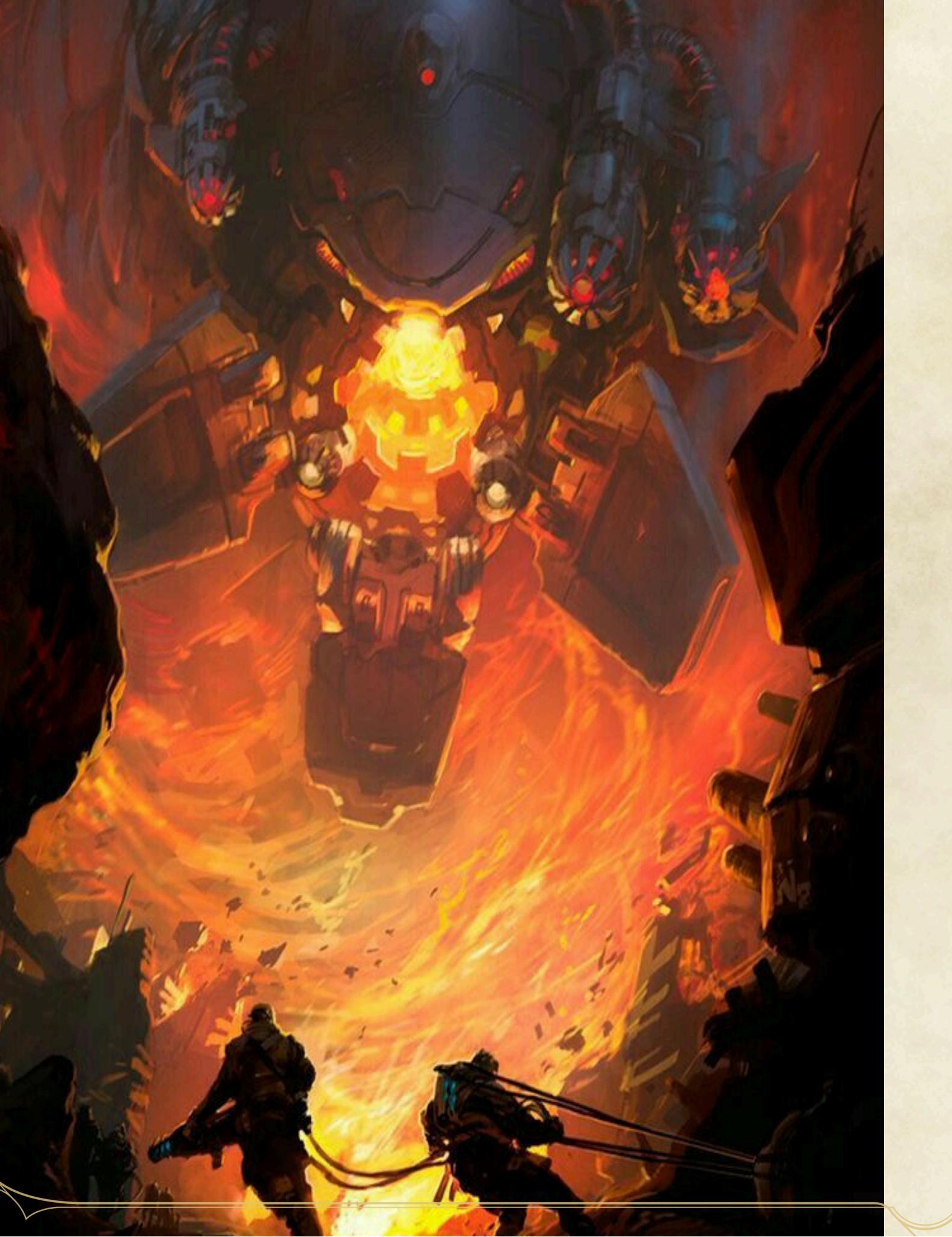
**Attaques multiples.** Le Dévoreur de Terre effectue deux attaques : une de morsure et une avec sa queue.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

**Queue.** Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

**Présence terrifiante.** Chaque créature choisit par le dragon, située à 36 mètres ou moins de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenir le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin l'effet qu'elle subit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence terrifiante du Dévoreur de Terre pendant les prochaines 24 heures.

**Souffle de feu (Recharge 5-6).** Le Dévoreur de Terre exhale des flammes dans un cône de 18 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 63 (18d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.



# NIHIL

Join a band of brave adventurers and set out to explore the unknown lands beyond the horizon. Along the way, you'll face perilous challenges, make new friends and enemies, and uncover a plot that threatens to destroy everything you hold dear. The fate of the world rests in your hands.

Enter a world of wonder and danger, where you can find allies and enemies among the various races and factions that inhabit it. You can choose to join or oppose any of them, or forge your own path. The game world is alive and responsive to your actions.

Dive into a world of epic fantasy and adventure, where you can explore ancient civilizations, dark dungeons, and hidden secrets. Along the way, you'll meet colorful characters, collect powerful items, and learn new skills. The more you play, the more you'll discover.

---

For use with any fantasy roleplaying ruleset. Play the best game of your life!

