

LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue dans**Dungeons & Dragons**

Contenu de la boîte.....	2
Pour commencer.....	2
Rythme de jeu.....	2
Les dés	3
Vocabulaire à retenir.....	3

Chapitre 1 : Comment jouer

Six caractéristiques.....	4
Lancer un d20	4
Maîtrises	5
Avantage et désavantage.....	5
Tests de caractéristique	5
Compétences	6
Coopération	7
Jets de sauvegarde	7
Interactions sociales	7
Alignement	7
L'environnement.....	8
Voyage	8
Chutes	8
Vision.....	8
Se cacher	8
Interagir avec des objets.....	9
Trouver ce qui se cache.....	9
Asphyxie	9
Combat.....	9
L'ordre du combat.....	9
Déplacement et position	10
Actions au combat.....	12

Effectuer une attaque	13
-----------------------------	----

Abrri	13
Attaques à distance.....	14
Attaques de corps à corps	14
Dégâts et soins.....	15
Combat monté	17
Combat subaquatique.....	17
Repos	17

Chapitre 2 : Équipement.....

Monnaie	18
Achats et revente	18
Maîtrises d'équipement	18
Armures	19
Armes	19
Propriétés des armes	19
Armes improvisées	21
Matériel d'aventurier	21

Chapitre 3 : Sorts.....

Acquisition de sorts.....	22
Lancer un sort	22
Niveau de sort.....	22
Écoles de magie.....	23
Temps d'incantation.....	23
Portée	23
Composantes	24
Durée.....	24
Zones d'effet	25
Cibles.....	26
Jets de sauvegarde	26
Jets d'attaque.....	26

Sorts combinés	26
----------------------	----

Description des sorts.....	26
----------------------------	----

Annexe : États

32

CRÉDITS

Responsable conception : Jeremy Crawford
Direction artistique : Kate Irwin

Illustration de couverture : Ilse Gort
Illustrations intérieures : Olivier Bernard,
 Linda Lithén, Alex Stone, Richard Whitters,
 Shawn Wood

Conception graphique : Bob Jordan

Relecture : Judy Bauer, Makenzie De Armas,
 Christopher Perkins, James Wyatt

Gestion du produit : Natalie Egan
Producteur : Rob Hawkey

LOCALISATION

Wizards of the Coast
Direction artistique : Emi Tanji
Spécialiste de la localisation : José Teixeira
Producteur : Andy Smith
Gestion du produit : Hilary Ross

Alpha CRC
Gestion du projet : Felipe Montez
Traduction : Dominique Lacroute,
 Tristan Lathière
Relecture : Anysia Guerre
Conception et mise en page : Benjamin Degrève

Basé sur le *Manuel des joueurs* (2014)

BIENVENUE DANS DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS EST UN JEU COLLABORATIF QUI donne la part belle à l'imagination ; les personnages que vous y interprétez partent à l'aventure en des mondes fantastiques qui grouillent de monstres et regorgent de magie. Cette boîte fournit tout ce dont vous aurez besoin, outre votre imagination et un crayon, pour parcourir l'un de ces mondes avec un maximum de cinq amis.

CONTENU DE LA BOÎTE

Cette boîte comprend les éléments suivants :

Livret de règles. Ce livret détaille toutes les règles nécessaires pour commencer à jouer à D&D.

Livret d'aventure. L'autre livret de ce coffret renferme une aventure prête à jouer. Une seule personne peut et doit lire ces pages : celle qui mènera l'aventure.

Fiches de personnage. Cinq personnages différents vous sont fournis, pour un groupe composé au maximum de cinq joueurs : un clerc, un guerrier, un magicien, un paladin et un roublard. Les personnages choisis par votre groupe partiront ensuite à l'aventure décrite dans l'autre livret.

Dés. Tous les dés nécessaires au jeu sont fournis.

POUR COMMENCER

S'il s'agit de votre premier contact avec D&D, commencez par la lecture de cette introduction et du chapitre 1. Vous y découvrirez les règles les plus importantes du jeu. Pour plus de conseils, rendez-vous sur dnd.wizards.com/fr/how-to-play.

L'étape suivante consiste à désigner quelqu'un pour mener l'aventure, le fameux **maître du donjon** ou **MD**, les autres joueurs ayant pour tâche de jouer les aventuriers.



LE RÔLE DE JOUEUR

Chaque joueur choisit un personnage, aventurier qui fera équipe avec ceux des autres joueurs. La boîte vous propose une sélection de plusieurs personnages, avec leurs propres fiches imprimées. Parcourez l'ensemble de ces fiches pour retenir l'aventurier que vous avez le plus envie de jouer. Quels que soient les personnages choisis par vous et les autres joueurs, tous sont censés s'allier pour affronter les dangers de D&D. Le MD proposera maintes choses à vos personnages : défis palpitants, amis potentiels et belles récompenses. Le MD n'est pas votre adversaire, mais il place diverses menaces sur la route des aventuriers, autant d'occasions pour eux de briller, puis de prospérer.

L'aventure de cette boîte est idéale pour quatre à cinq personnages ; si vous êtes moins de quatre joueurs, sans compter le MD, nous vous conseillons de confier plus d'un personnage à certains d'entre vous.

LE RÔLE DE MD

Plutôt que sélectionner un personnage, l'un des participants assume le rôle de MD, principal conteur de la table, mais aussi son arbitre. Le MD fait jouer (ou « mène ») l'aventure pour les personnages, qui en parcourent les difficultés et décident des détails de leur exploration. Le MD décrit les lieux et les créatures auxquels les aventuriers sont confrontés, et les joueurs décident de ce que leurs personnages font et tentent. Le MD détermine alors comment les actes des aventuriers se traduisent et narre le déroulement de l'histoire, en puisant dans son imagination et en se référant aux règles. D&D demeure d'une souplesse infinie, car le MD a toujours la possibilité d'improviser une résolution adaptée à ce que tentent les joueurs.

Si vous décidez d'être MD, prenez le temps de vous familiariser avec ce livret de règles, et lisez celui d'aventure. Vous serez ainsi paré pour commencer à jouer entre amis.

RYTHME DE JEU

Une fois que le MD est prêt à mener l'aventure et que les joueurs ont choisi leurs personnages, le groupe se retrouve pour une séance de jeu. Une séance de D&D classique enchaîne ce qu'on appelle des **rencontres**, à rapprocher des scènes qui se succèdent dans un film. Dans chaque rencontre, le MD aura l'occasion de décrire lieux et créatures, tandis que les joueurs devront prendre des décisions. Voici un exemple de début de rencontre :

Maître du donjon (MD) : Un château croulant se dresse parmi les arbres, les ruines de sept tours émergeant de la canopée telles des dents ébréchées. Une arche jonchée de fragments de métal rouillé s'ouvre au sommet d'une courte volée de marches. Vous détectez deux gardes squelettiques aux orbites rougeoyantes, postés juste après cette ouverture.

Philippe (qui joue Nica, le clerc) : Il faudrait que la roublarde aille vérifier qu'il n'y a pas plus de deux gardes.

Charlotte (qui joue Diane, la roublarde) : Entendu ! Je m'avance furtivement jusqu'à pouvoir jeter un œil au-delà de l'entrée.

MD : Très bien, voyons si tu es si discrète. Fais-moi un test de Dextérité.

Charlotte : Avec ma maîtrise de Discréption, c'est ça ?

MD : Exactement.

Charlotte (lance un d20) : Eh bien, Diane est plutôt discrète : 17 !

MD : Rien ne laisse penser que les gardes squelettiques t'aient vue, et tu n'en vois pas d'autres.



Trois étapes essentielles se retrouvent dans cet exemple, étapes qui reviennent dans toute rencontre de D&D, qu'elle soit pacifique ou prenne la forme d'un combat :

- 1. Le MD décrit l'environnement.** Le MD explique aux joueurs où sont leurs personnages et ce qui les entoure, et leur esquisse les éléments de base du décor (combien d'issues compte la salle, ce qui est posé sur la table, quel genre de clientèle est présente dans la taverne, etc.).
- 2. Les joueurs décident de ce que font leurs personnages.** La fiche de tout personnage résume nombre de ces possibilités. Lorsque vous décidez comment votre personnage agit, vous pouvez choisir l'une des activités de sa fiche ou imaginer tout autre chose. Quel que soit votre choix, décrivez l'activité retenue à votre MD et aux autres joueurs. Il arrive que tous les personnages fassent la même chose, mais dans d'autres cas, ils se répartissent les tâches ; un premier aventurier examine un coffre tandis qu'un autre inspecte un symbole sur le mur, par exemple. En dehors des combats, les joueurs ne sont pas tenus d'intervenir à tour de rôle, mais le MD les écoute chacun et décide de la manière de résoudre ces tâches. Au combat, les joueurs interviennent en séquence, comme expliqué à la section « Combat » (page 9). Dans un cas comme dans l'autre, c'est le MD qui décrit ce qui se passe ensuite.
- 3. Le MD relate le déroulement de la tâche entreprise.** Certaines tâches se résolvent facilement. Quand un aventurier souhaite traverser une pièce pour ouvrir une porte, le MD peut se contenter d'annoncer que la porte s'ouvre et ce qu'elle révèle. Mais cette porte peut être verrouillée ou le sol qui y mène peut cacher un piège mortel (ou autre situation particulière compliquant la tâche tentée). Dans un tel cas, le MD cherche si une règle s'applique à la situation (qu'elle figure sur une fiche de personnage, dans ce livret ou dans l'aventure), puis détermine comment se résout l'action, souvent en se basant sur le résultat d'un jet de dé. Cette description entraîne souvent de nouvelles décisions, qui nous ramènent à l'étape 1.

LES DÉS

Le jeu recourt à des dés aux différents nombres de faces. Chaque dé est désigné par la lettre *d* suivie du nombre de faces qui le composent, comme suit : **d4, d6, d8, d10** (dont le 0 se lit 10), **d12** et **d20**. Ainsi, un d6 est un dé à six faces.

Lorsqu'il vous faut lancer les dés, les règles vous indiquent combien de dés de chaque type jeter, ainsi que l'éventuel modificateur (positif ou négatif) à appliquer. « 3d8 + 5 », par exemple, signifie qu'il vous faut lancer trois fois le dé à huit faces, en faire la somme, puis ajouter 5 à ce total.

Le dé de pourcentage, ou **d100**, s'écarte de cette convention. Vous obtenez en fait un nombre entre 1 et 100 en lançant deux fois le dé à dix faces. Le premier jet représente la dizaine, le second donne l'unité. Si vous obtenez par exemple 7 et 1, votre résultat est 71, tandis que 0 et 5 donnent un résultat de 5. Deux 0 correspondent à 100.

VOCABULAIRE À RETENIR

aventure. Une aventure consiste en une série de rencontres qui permettent de conter une histoire et qui soumettent des décisions importantes aux personnages joueurs.

créature. Tous les êtres vivants du jeu, y compris les personnages joueurs, sont des créatures. Chaque créature est associée à un type : Aberration, Artificiel, Bête, Céleste, Dragon, Élémentaire, Fée, Fiélon, Géant, Humanoïde, Monstruosité, Mort-vivant, Plante ou Vase. Certains éléments techniques du jeu affectent distinctement les créatures de types différents. Ainsi, la description du sort *soins* précise qu'il reste sans effet sur une créature de type Mort-vivant.

donjon. Tout site d'aventure en intérieur est un « donjon », qu'il se trouve sous terre, dans un château ou au sein d'une ville.

fiche de personnage. Une fiche de personnage se présente comme un document papier ou numérique comprenant le profil de jeu d'un aventurier.

monstre. Toute créature sous le contrôle du MD est un monstre, même si elle est bien intentionnée. On appelle parfois PNJ (personnages non-joueurs) les monstres qui ont un nom propre, surtout quand ils ne sont pas belliqueux.

objet. Un objet est une chose qui ne vit pas, mais qu'on peut désigner. Les bâtiments et les assemblages sont faits de plusieurs objets.

personnage joueur. Un personnage joueur, ou simplement « personnage », est un aventurier sous le contrôle d'un joueur.

profil de jeu. Un profil de jeu, ou simplement « profil », reprend toutes les données de jeu d'un monstre. C'est l'équivalent de la fiche de personnage, mais pour un monstre.

rencontre. Une rencontre est une « scène » de l'aventure, qui se déroule dans un lieu imaginaire et fait souvent intervenir des alliés ou des ennemis.

ET APRÈS ?

Pour approfondir votre exploration de D&D, penchez-vous sur le *Manuel des joueurs*, le *Manuel des monstres* et le *Guide du maître* de la cinquième édition. Ces livres de règles avancées vous feront découvrir toute l'ampleur du multivers de D&D : de quoi façonnez vos propres mondes et personnages.



CHAPITRE 1 COMMENT JOUER

CE CHAPITRE VOUS PRÉSENTE LES PRINCIPALES RÈGLES DU JEU. Nombre de ces règles font référence aux six caractéristiques (détaillées ci-après) que l'on retrouve chez chaque personnage et chaque monstre. Ces caractéristiques interviennent dans bien des situations, comme les combats, les interactions sociales et l'exploration, selon les règles de ce chapitre.

SIX CARACTÉRISTIQUES

Les capacités physiques et mentales de toute créature sont représentées par six caractéristiques. Celles-ci apparaissent sur la fiche de personnage de tout aventurier et le profil de jeu de tout monstre :

La **Force** mesure sa puissance physique

La **Dextérité** mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre

La **Constitution** évalue son endurance

La **Intelligence** correspond à sa capacité de raisonnement et sa mémoire

La **Sagesse** représente son Intuition et le sens de l'observation

Le **Charisme** mesure sa force de caractère

Chaque caractéristique est associée à une valeur, qui va de 3 à 18 pour la plupart des aventuriers. La valeur maximale pour un personnage est de 20. Les monstres peuvent afficher des valeurs plus basses, jusqu'à 1, mais aussi plus élevées, jusqu'à 30.

La fonction principale d'une valeur de caractéristique est d'engendrer un **modificateur de caractéristique**, nombre positif ou négatif qu'on ajoute aux tests de caractéristique, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque, comme expliqué dans la suite du chapitre. La table Valeurs et modificateurs de caractéristique indique le modificateur associé à chaque valeur possible.

VALEURS ET MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Valeur	Modificateur	Valeur	Modificateur
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

LANCER UN D20

Quand le résultat d'une action est incertain, le jeu s'appuie sur le jet d'un d20 pour déterminer si la tâche est couronnée de succès ou si elle échoue. Les **tests de caractéristique**, les **jets d'attaque** et les **jets de sauvegarde** sont les trois principaux jets de d20 du jeu ; quand vous en effectuez un, il s'associe toujours à l'une des six caractéristiques. Le jet se déroule selon les étapes suivantes :

- 1. Lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique concerné.** Ce livret de règles spécifie quel modificateur de caractéristique s'applique à chacun des jets de d20 possibles.
- 2. Ajoutez votre bonus de maîtrise si la situation le justifie.** Chaque personnage est doté d'un bonus de maîtrise, nombre que vous ajoutez à un jet de d20 lié à un aspect dont votre personnage a la maîtrise. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Maîtrises ».

3. Appliquez les bonus et malus liés aux circonstances.

Certaines aptitudes de classe, sorts ou autres éléments de jeu peuvent conférer un bonus ou imposer un malus au jet. Notez également que la règle de l'avantage et du désavantage peut s'appliquer (cf. section « Avantage et désavantage »).

- 4. Comparez le total au nombre cible.** Si le total du jet de d20 et des modificateurs est supérieur ou égal au nombre cible, le test de caractéristique, jet d'attaque ou jet de sauvegarde est réussi. Sinon, c'est un échec. Le MD fixe le nombre cible et annonce aux joueurs si leurs jets sont réussis ou non. Dans le cas des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde, le nombre cible est appelé **degré de difficulté** (DD). Les DD les plus récurrents des tests de caractéristique apparaissent dans la table Degrés de difficulté courants. Dans le cas des jets d'attaque, on parle pour le nombre cible de **classe d'armure** (CA), celle-ci apparaissant sur la fiche de personnage ou le profil de jeu.

DEGRÉS DE DIFFICULTÉ COURANTS

La tâche est...	DD	La tâche est...	DD
Très facile	5	Difficile	20
Facile	10	Très difficile	25
Modérée	15	Presque impossible	30

MAÎTRISES

La fiche de personnage reprend les domaines dans lesquels le personnage excelle, ce que l'on appelle ses maîtrises. Les principales maîtrises du jeu et les pages des règles associées sont les suivantes :

Compétences (page 6) Équipement (page 18)
Jets de sauvegarde (page 7)

APPLICATION DU BONUS DE MAÎTRISE

Chaque fois que vous effectuez un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque qui recourt à l'une des maîtrises de votre personnage, vous ajoutez son bonus de maîtrise au jet. Le bonus apparaît sur votre fiche de personnage, ce livret et la fiche vous indiquant quand l'appliquer.

Le bonus de maîtrise de tout monstre est déjà intégré aux données concernées de son profil, afin d'épargner ce calcul au MD.

LE BONUS NE SE CUMULE PAS

Votre bonus de maîtrise ne peut pas s'ajouter plus d'une fois à un jet de dé ou un nombre. Si par exemple deux règles distinctes vous indiquent que vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde de Sagesse, vous ne l'ajoutez qu'une seule fois au moment d'effectuer ce jet.

Il arrive toutefois qu'on puisse multiplier le bonus de maîtrise ou le diviser (en arrondissant à l'inférieur) avant de l'appliquer. L'aptitude Expertise du roublard permet ainsi de doubler le bonus de maîtrise lors de certains tests de caractéristique. Quand le bonus s'applique, on ne peut le multiplier qu'une fois, le diviser qu'une fois et l'ajouter qu'une fois.

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Il arrive qu'un élément du jeu, comme une aptitude spéciale ou un sort, indique que vous êtes avantage ou désavantage à un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Dans ce cas, lancez deux fois le d20 pour le jet. Vous ne retenez que le plus élevé des deux lancers si vous êtes avantage ; que le plus faible si vous êtes désavantage.

Si vous êtes désavantage et obtenez par exemple 17 et 5 sur les dés, vous gardez le 5. Si vous êtes au contraire avantage, c'est le 17 que vous retenez avec ces mêmes jets.

ILS NE SE CUMULENT PAS

Quand plusieurs circonstances s'appliquent à un jet de dés et que chacune octroie l'avantage ou impose le désavantage, vous ne lancez pas plus de deux fois le d20. Si deux conditions favorables vous octroient l'avantage, par exemple, vous ne lancez quand même qu'une deuxième fois le dé.

Si les circonstances vous octroient l'avantage tout en vous imposant le désavantage, on considère simplement que vous n'êtes ni avantage ni désavantage, et vous lancez donc une seule fois le dé. Cela reste vrai même si plusieurs conditions vous imposent le désavantage et qu'une seule vous confère l'avantage, ou inversement. Dans une telle situation, vous ne recevez ni avantage ni désavantage.

CAS DES JETS QU'ON REJOUE

Lorsque vous êtes avantage ou désavantage et qu'un élément du jeu tel que le trait Chanceux des halfelins vous permet de relancer le d20 ou de le remplacer, vous ne pouvez relancer ou remplacer qu'un seul dé. Vous choisissez lequel. Imaginons un halfelin avantage ou désavantage à un test de caractéristique, qui obtient un 1 et un 13 sur les dés ; il peut profiter de son trait Chanceux pour relancer le dé du 1.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Un test de caractéristique met à l'épreuve les talents innés et acquis d'un personnage ou d'un monstre. Le MD demande un tel test lorsqu'un personnage ou un monstre tente une action autre qu'une attaque et qu'un risque d'échec existe. Lorsque l'issue de la tâche est incertaine, ce sont les dés qui la déterminent.

EFFECTUER UN TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Voici les étapes d'un test de caractéristique :

1. Déterminez la caractéristique qui s'applique.

Pour chaque test de caractéristique, le MD décide laquelle des six caractéristiques est la plus appropriée à la tâche. Ce livret et celui d'aventure indiquent dans bien des cas au MD quel type de test peuvent effectuer les personnages, ainsi que les conséquences en cas de réussite ou d'échec. Mais les aventuriers tentent souvent des choses imprévues, c'est pourquoi le livret d'aventure conseille aussi le MD sur le type de test de caractéristique à employer selon la situation.

- 2. Sélectionnez une compétence qui convient à la situation, le cas échéant.** Chaque caractéristique, outre la Constitution, est associée à des compétences, le MD ou les règles déterminant si l'une de ces compétences s'applique au test. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Compétences ».
- 3. Fixez le degré de difficulté.** Chaque test de caractéristique est assorti d'un DD qui représente la difficulté de la tâche. Plus une tâche est ardue, plus le DD est élevé. Ce livret de règles, le livret d'aventure et les fiches de personnage vous guideront pour déterminer le DD de certains tests.
- 4. Lancez le d20.** Ajoutez ensuite le modificateur de caractéristique approprié ; si le test fait intervenir l'une des maîtrises de compétence du personnage, ajoutez-y aussi son bonus de maîtrise. Comme pour d'autres jets de d20, appliquez les éventuels bonus et malus, et comparez le total au DD. Si le total est supérieur ou égal au DD, le test de caractéristique se traduit par une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne se rapproche pas de son objectif ou bien qu'il tend vers son but, mais en subissant un revers déterminé par le MD.

COMPÉTENCES

Chacune des six caractéristiques englobe toute une palette de capacités, notamment des compétences dont les personnages et monstres peuvent avoir la maîtrise. Une compétence représente un aspect spécifique d'une caractéristique, tandis que la maîtrise d'une compétence dénote le savoir-faire

de la personne dans ce domaine. Les fiches de personnage indiquent les maîtrises de compétence de chaque aventure, les profils de jeu remplissant cette fonction pour les monstres.

Le résultat du test de Dextérité d'un personnage peut illustrer sa tentative d'exécution d'une cascade spectaculaire, de subtiliser une clef ou de se soustraire à la vue d'autrui. Chacun de ces aspects de la Dextérité correspond à une compétence : respectivement Acrobaties, Escamotage et Discréction. Un personnage ayant la maîtrise de la compétence Discréction est ainsi particulièrement efficace aux tests de Dextérité visant à se déplacer furtivement et à se cacher.

MODE D'EMPLOI DES MAÎTRISES DE COMPÉTENCE

Le MD pourra vous demander d'effectuer un test de caractéristique associé à une compétence spécifique : « Fais-moi un test de Sagesse (Intuition) », par exemple. Dans d'autres cas, les joueurs pourront demander au MD si la maîtrise d'une compétence donnée s'applique au test. Quoi qu'il en soit, maîtriser une compétence indique que l'individu peut ajouter son bonus de maîtrise aux tests de caractéristique qui font intervenir cette compétence. Sans la maîtrise de la compétence, la personne effectue tout de même un test de caractéristique, mais n'ajoute pas son bonus de maîtrise.

Exemple : si un personnage tente de gravir une falaise exposée, le maître du donjon peut lui demander un test de Force (Athlétisme). Si le personnage a la maîtrise d'Athlétisme, son bonus de maîtrise s'ajoute au test de Force. Dans le cas contraire, il effectue un simple test de Force.

COMPÉTENCES

Caractéristique	Compétence	Exemples d'application
Force	Athlétisme	Sauter plus loin que la normale, garder la tête hors de l'eau dans des flots violents ou briser quelque chose.
Dextérité	Acrobaties	Rester debout lorsque l'équilibre est précaire ou accomplir un exercice acrobatique.
	Discréction	Se soustraire à l'attention en se déplaçant silencieusement et en se cachant.
	Escamotage	Faire les poches d'autrui, escamoter un petit objet ou exécuter un tour de passe-passe.
Intelligence	Arcanes	Se souvenir de détails concernant des sorts, des objets magiques ou les plans d'existence.
	Histoire	Se souvenir de détails historiques (événements, peuples, nations et cultures).
	Investigation	Retrouver des informations obscures dans des ouvrages ou déduire le fonctionnement des choses à partir d'indices.
	Nature	Se souvenir de détails sur l'environnement, le relief, la faune, la flore et le climat.
	Religion	Se souvenir de détails sur les dieux, les rituels religieux et les symboles sacrés.
Sagesse	Dressage	Deviner les intentions d'un animal, l'apaiser ou le dresser.
	Intuition	Reconnaître l'humeur et les intentions des gens.
	Médecine	Diagnostiquer une maladie ou déterminer ce qui a tué des victimes récentes.
	Perception	Par l'intermédiaire d'un ou plusieurs sens, détecter ce qui peut échapper à d'autres.
	Survie	Remonter une piste, trouver de la nourriture, s'orienter dans la nature et éviter les dangers sauvages.
Charisme	Intimidation	Impressionner ou menacer quelqu'un pour qu'il obtempère.
	Persuasion	Convaincre autrui sans le brusquer, en toute sincérité.
	Représentation	Jouer de la musique ou la comédie, danser ou conter des histoires.
	Tromperie	Mentir de manière convaincante ou se déguiser sans éveiller les soupçons.

LISTE DES COMPÉTENCES

Les compétences liées à chaque valeur de caractéristique apparaissent dans la table Compétences (aucune n'est associée à la Constitution). La table donne aussi des exemples de recours à ces maîtrises de compétence.

COOPÉRATION

Il arrive que deux personnages, voire davantage, unissent leurs efforts dans l'accomplissement d'une tâche. Celui qui mène la tâche – ou celui dont le modificateur de caractéristique est le plus élevé – peut effectuer un test de caractéristique avec l'avantage, ce qui reflète l'assistance apportée par les autres personnages. Au combat, cela passe par l'action Aider (page 12).

Un personnage ne peut apporter son aide à une tâche que s'il est en mesure de la tenter seul. Le crocheting de certaines serrures est parfois réservé aux personnes ayant la maîtrise des outils de voleur, ce qui interdit aux personnages qui n'ont pas cette maîtrise d'en aider d'autres pour cette tâche. De plus, on ne peut porter assistance que si la coopération est censée pouvoir améliorer les chances de réussite. Certaines tâches, comme passer un fil dans le chas d'une aiguille, ne peuvent bénéficier d'une aide extérieure.

JETS DE SAUVEGARDE

Un jet de sauvegarde, parfois abrégé en JS, représente une tentative de résister à certaines menaces, comme un sort ou un piège. Une règle spécifique, ou le MD, vous indiquera quand une créature doit effectuer un JS, selon les étapes suivantes :

- 1. Déterminer la caractéristique qui s'applique.** Les règles ou le MD déterminent laquelle des six caractéristiques est employée pour le JS. Le MD peut par exemple annoncer : « Fais-moi un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter les flammes ! »
- 2. Fixer le degré de difficulté.** Le DD d'un jet de sauvegarde est défini par l'effet qui le provoque. Ainsi, le DD d'un jet de sauvegarde associé à un sort est déterminé par le modificateur de caractéristique d'incantation du lanceur et par son bonus de maîtrise, comme expliqué au chapitre 3.
- 3. Lancer le d20.** Puis ajoutez le modificateur de caractéristique approprié. Vous appliquez par exemple votre modificateur de Dextérité dans le cadre d'un jet de sauvegarde de Dextérité. Si la créature dispose de la maîtrise des jets de sauvegarde correspondants (ce qui apparaît sur sa fiche de personnage ou son profil de jeu), ajoutez également son bonus de maîtrise. Comme pour d'autres jets de d20, appliquez les éventuels bonus et malus, et comparez le total au DD. Si le total est supérieur ou égal au DD, le JS se traduit par une réussite. Sinon, c'est un échec. Le résultat en cas de réussite ou d'échec au jet de sauvegarde est indiqué dans la description de l'effet entraînant le JS.

INTERACTIONS SOCIALES

Au fil de leurs aventures, les personnages joueurs rencontreront des gens de tous les horizons et des monstres plus bavards que belliqueux. C'est dans ces situations qu'interviennent les interactions sociales.

ALIGNEMENT

Les personnages ainsi que de nombreux monstres ont un alignement, qui donne une idée de leurs mœurs et de leur éthique. L'alignement combine deux aspects : la moralité (bon, mauvais ou neutre) et le point de vue vis-à-vis de la société et de l'ordre (loyal, chaotique ou neutre). Il existe ainsi neuf alignements différents correspondant aux neuf combinaisons possibles.

Les créatures dénuées de raison n'ont pas d'alignement : elles sont **non alignées**. Ces créatures sont incapables de faire des choix moraux ou éthiques et agissent selon leur nature.

Les aperçus qui suivent décrivent le comportement classique des créatures ayant l'alignement en question, sachant que ces comportements varient d'un individu à l'autre.

Loyal bon (LB). On peut compter sur ces créatures pour se conduire selon les attentes d'une société vertueuse.

Neutre bon (NB). Ces personnes font de leur mieux pour aider autrui selon ses besoins.

Chaotique bon (CB). Ces créatures agissent selon ce que leur conscience leur dicte, sans se soucier des attentes de la société.

Loyal neutre (LN). Ces individus se conduisent en accord avec la loi, les traditions ou leur code personnel.

Neutre (N). Cet alignement est celui des gens qui évitent les questions morales, pour simplement agir au cas par cas, du mieux possible.

Chaotique neutre (CN). Ces créatures agissent comme bon leur semble, leur propre liberté important plus que tout le reste.

Loyal mauvais (LM). Ces créatures s'approprient ce qu'elles désirent tout en restant dans le cadre de la loyauté, de la tradition ou de l'ordre.

Neutre mauvais (NM). Cet alignement est celui des êtres qui agissent à leur guise, sans le moindre scrupule.

Chaotique mauvais (CM). La violence gratuite de ces créatures est motivée par la cupidité, la haine ou la soif de sang.

Ces interactions prennent diverses formes. Il vous faudra par exemple convaincre un voleur sans scrupules de confesser quelque méfait, ou vous pourriez avoir l'idée de flatter un dragon dans l'espoir qu'il vous épargne la vie. Le MD assume le rôle de tous les PNJ participant à ces échanges.

D'une manière globale, l'attitude des PNJ envers vous est considérée comme amicale, indifférente ou hostile. Les PNJ amicaux sont enclins à vous aider, tandis que les hostiles seront plutôt des obstacles sur votre chemin. Il est plus facile d'obtenir ce que l'on cherche auprès d'un PNJ amical.

Les interactions sociales se traduisent par deux aspects principaux : le « roleplay » et les tests de caractéristique.

LE ROLEPLAY

Le « roleplay », ou l'interprétation, revient tout bonnement à jouer son rôle. Dans ces scènes, c'est *vous*, en tant que joueur, qui décidez comment votre personnage pense, agit et s'exprime. Le roleplay fait partie intégrante du jeu dans sa globalité, mais les interactions sociales lui donnent la part belle. La personnalité de votre aventurier a un impact sur la résolution de ces échanges.

Le MD se base sur le comportement de votre aventurier pour définir comment réagissent les interlocuteurs PNJ. Un bandit couard cédera par exemple à la menace d'un emprisonnement. Une marchande têtue ne se laissera impunément par personne. Un dragon vaniteux boira du petit lait si on le flatte.

Lorsque le MD interprète un PNJ, notez bien comment il campe sa personnalité. Vous pourrez peut-être alors deviner les desseins du PNJ, et les exploiter pour mieux l'influencer.

Si vous offrez à un PNJ ce qu'il désire ou savez jouer avec ses goûts, ses craintes ou ses ambitions, les mots vous permettront de nouer des liens, d'éviter le recours à la violence ou d'obtenir un renseignement crucial. À l'inverse, si vous offensez un fier combattant ou médisez sur les alliés d'un aristocrate, vous aurez grand mal à convaincre ou duper ceux qui vous écoutent.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Outre le roleplay, les tests de caractéristique jouent parfois un rôle clé dans la résolution d'un échange avec des PNJ.

Votre interprétation peut certes faire changer un PNJ d'attitude, mais il reste parfois une part d'aléatoire dans ces interactions. Votre MD peut par exemple demander un test de Charisme à tout instant de l'échange, s'il souhaite que les dés influent sur les réactions des PNJ. D'autres tests sont parfois indiqués dans certaines situations, à la discrédition du MD.

Gardez vos maîtrises de compétence à l'esprit lorsque vous songez à la meilleure manière d'aborder un PNJ et mettez tous les atouts de votre côté en misant sur ces compétences. Si le groupe a par exemple besoin de tromper un garde pour avoir accès à un château, le roublard qui a la maîtrise de Tromperie paraît tout indiqué pour mener les débats.

L'ENVIRONNEMENT

L'aventure passe par l'exploration de lieux sombres et dangereux qui regorgent de mystères. Les règles de cette section s'intéressent à la manière dont les aventuriers interagissent avec l'environnement de tels sites.

VOYAGE

Au fil d'une aventure, les personnages seront parfois amenés à couvrir de longues distances dans le cadre de voyages pouvant durer des heures, voire des jours. Le MD peut synthétiser ce voyage sans devoir calculer les distances exactes ni la durée précise du trajet.

Si vous avez besoin de savoir à quelle vitesse des personnes se déplacent quand le temps est compté, référez-vous à la section « Déplacement et position » (page 10).

CHUTES

Au terme d'une chute, une créature subit 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 m de la chute, jusqu'à un maximum de 20d6 (cf. page 15 pour l'application des dégâts).

La créature se retrouve alors « à terre » (état détaillé dans l'annexe), sauf si la chute ne lui a infligé aucun dégât.

Une créature qui tombe à l'eau ou dans un autre liquide peut jouer sa réaction (cf. « Réactions », page 10) pour effectuer un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobates) DD 15, afin d'y entrer par les pieds ou la tête. Si le test est réussi, les éventuels dégâts de chute sont réduits de moitié.

VISION

Bien des gestes essentiels de toute aventure, tels que guetter le danger, trouver des objets cachés, toucher sa cible au combat, viser avec un sort, pour n'en citer que quelques-uns, dépendent grandement de la vision. Les ténèbres et d'autres effets peuvent limiter voire empêcher la vision, comme expliqué ci-après.

VISIBILITÉ

Certaines zones sont ainsi à visibilité nulle ou réduite. Dans une zone à **visibilité réduite**, comme en conditions de lumière faible, dans un brouillard léger ou une végétation modérée, les créatures sont désavantagées aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Dans une zone à **visibilité nulle**, comme dans les ténèbres, dans un brouillard opaque ou une végétation très dense, la vision est impossible. Les créatures subissent donc l'état aveuglé (cf. annexe) lorsqu'elles tentent de voir quelque chose dans cette zone.

LUMIÈRE

La présence ou l'absence de source de lumière dans l'environnement engendre trois catégories d'éclairage :

Une **lumière vive** permet à la plupart des créatures de voir normalement. Un ciel chargé suffit à produire une lumière vive, de même que les torches, lanternes, flammes et autres sources de lumière, du moins dans un certain rayon.

Une **lumière faible**, ou pénombre, produit une zone à visibilité réduite. Une zone de lumière faible est généralement en lisière d'une source de lumière vive, comme une torche, et des ténèbres environnantes. La douce lueur du crépuscule et de l'aube compte aussi comme lumière faible. De même, la pleine lune peut baigner le paysage de lumière faible.

Les **ténèbres** créent une zone à visibilité nulle. En extérieur et de nuit, les personnages sont exposés aux ténèbres (même avec du clair de lune), comme c'est le cas au fond d'un donjon non éclairé, ou dans une zone de ténèbres magiques.

SE CACHER

Il n'est pas rare qu'aventuriers et monstres se cachent, que ce soit pour s'épier ou tendre une embuscade. Le MD décide quand les circonstances se prêtent à la possibilité de se cacher. Lorsque vous tentez de vous cacher, effectuez un test de Dextérité (Discrétion). Tant qu'on ne vous a pas découvert et que vous restez caché, le total de ce test devient le DD du test de Sagesse (Perception) de toute créature examinant la zone ; elle ne vous trouve que si son test est réussi.

QUAND PUIS-JE ME CACHER ?

Vous pouvez tenter de vous cacher quand personne ne vous voit. Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui vous voit clairement et vous trahissez votre position dès que vous faites du bruit (alertez vos compagnons ou effectuez une attaque, par exemple).

Une créature invisible peut toujours tenter de se cacher, étant donné qu'on ne la voit pas. Déetecter des signes de son passage n'est toutefois pas impossible, et l'invisibilité ne la rend pas silencieuse. Pour plus de détails, référez-vous à l'état invisible dans l'annexe.

PERCEPTION PASSIVE

Lorsque vous vous cachez, le risque existe que des créatures vous détectent sans même vous chercher. Pour le savoir, le MD compare votre test de Dextérité (Discrétion) à la valeur de Sagesse (Perception) passive de la créature, égale à 10 + son modificateur de Sagesse (à quoi peuvent s'ajouter d'autres bonus et malus). Si la créature est avantagée aux tests de Sagesse (Perception), ajoutez 5. Si elle est désavantagée à ces mêmes tests, soustrayez 5.

Exemple : un personnage de niveau 1 (bonus de maîtrise de +2) doté d'une Sagesse de 15 (modificateur de +2) et de la maîtrise de Perception bénéficie d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 14.

INTERAGIR AVEC DES OBJETS

Les interactions avec des objets de l'environnement se résolvent simplement. Le joueur indique au MD ce que son personnage fait, comme activer un levier, et le MD lui décrit ce qui se passe, le cas échéant.

TROUVER CE QUI SE CACHE

Lorsque votre personnage cherche un objet caché, comme un passage secret ou un piège, le MD vous demande généralement d'effectuer un test de Sagesse (Perception). En cas de réussite, vous notez certains détails et indices qui auraient pu vous échapper.

LES ROUBLARDS AIMENT
TENDRE DES EMBUSCADES.



RICHARD WHITTTERS

La plupart du temps, vous devrez décrire ce que vous examinez. Imaginons le cas d'une clef cachée sous des vêtements rangés dans le tiroir du haut d'un secrétaire. Si vous annoncez au MD que vous arpentez la pièce en cherchant des indices sur les murs et les meubles, vous n'avez pas la moindre chance de trouver cette clef, quel que soit le résultat de votre test de Sagesse (Perception). Non, vous devez spécifier que vous fouillez le secrétaire pour avoir une chance de réussite.

ASPHYXIE

Une créature peut retenir son souffle pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes). Lorsqu'une créature est à bout de souffle ou qu'elle s'étouffe, elle peut encore survivre pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 round). Au début de son tour suivant, elle tombe à 0 point de vie, est mourante, et ne peut pas récupérer de point de vie ni être stabilisée tant qu'elle ne respire pas (cf. page 15 pour l'application des dégâts).

COMBAT

Les aventuriers font face à de nombreux monstres redoutables et d'infâmes adversaires. C'est dans ces moments qu'un combat éclate souvent.

L'ORDRE DU COMBAT

Le combat classique est un affrontement entre deux camps, qui se traduit par des coups portés avec diverses armes, des feintes, des parades, des déplacements tactiques et des incantations de sorts. Le jeu structure le combat en cycles faits de rounds et de tours. Un **round** représente un intervalle d'environ 6 secondes dans l'univers de jeu. Au cours d'un round, chaque participant à la bataille joue un **tour**. L'ordre des tours est déterminé au début du combat, lorsque chacun lance le dé d'initiative. Une fois que tout le monde a joué son tour, l'affrontement se prolonge par un round supplémentaire si aucun des camps n'est vaincu.

COMBAT ÉTAPE PAR ÉTAPE

- Détermination de la surprise.** Le MD détermine si des participants au combat sont surpris.
- Définir les positions.** Le MD décide où se trouvent les différents personnages et monstres. Prenant en compte l'ordre de marche des aventuriers ou les positions que leurs joueurs ont annoncées dans la zone, le MD fixe le positionnement de leurs adversaires, en décidant à quelle distance ils sont et dans quelle direction.
- Jouer l'initiative.** Tous les participants au combat jouent l'initiative, pour déterminer l'ordre des tours des combattants.
- Séquence des tours.** Chaque participant au combat joue son tour, selon l'ordre d'initiative.
- Début du tour suivant.** Une fois que tous les participants ont joué leur tour, le round prend fin. Répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à la fin de l'affrontement.

SURPRISE

Des aventuriers se faufilent jusqu'à un camp de bandits, avant de surgir des arbres pour les attaquer. Une strige descend en piqué depuis la voûte d'une grotte, les héros ne la détectant qu'au dernier moment. Dans ces situations, l'un des camps surprend l'autre.

Le MD détermine si des participants sont surpris. Si aucun des deux camps ne fait d'effort de discréption, tout le monde note la présence des autres. Dans le cas contraire, le MD compare les tests de Dextérité (Discréption) de chacun à la valeur passive de Sagesse (Perception) de chaque créature du camp opposé. Toute créature qui ne remarque pas la menace est surprise au début du combat.

Si vous êtes surpris, vous ne pouvez ni vous déplacer ni entreprendre d'action à votre premier tour du combat, et vous ne pouvez pas jouer de réaction avant la fin de ce tour (cf. les sections « Votre tour » et « Réactions », plus loin, pour plus de détails sur les actions et réactions). Un membre d'un groupe peut parfaitement être surpris alors que ses alliés ne le sont pas.

INITIATIVE

L'initiative détermine la séquence des tours durant un combat. Lorsque le combat commence, chaque participant effectue un test de Dextérité pour déterminer son rang dans l'ordre d'initiative. Le total de son test est appelé rang d'initiative ou tout simplement initiative. Le MD effectue un jet pour chaque groupe de créatures identiques, de façon que chaque membre de ce groupe agisse en même temps.

Le MD établit la séquence des combattants, de celui qui a obtenu l'initiative la plus élevée à celui qui a obtenu la plus faible. Il définit ainsi l'ordre dans lequel les participants vont agir round après round. L'ordre d'initiative reste ainsi le même jusqu'à la fin du combat.

En cas d'égalité, le MD décide dans quel ordre agissent les monstres en question, tandis que les joueurs décident de l'ordre pour leurs personnages ex aequo. Dans le cas d'une égalité entre un monstre et un personnage-joueur, le MD tranche ou fait lancer un dé aux joueurs et monstres concernés pour les départager (par ordre décroissant).

VOTRE TOUR

À votre tour, vous pouvez vous **déplacer** d'une distance n'excédant pas votre vitesse et **entreprendre une action**. Vous décidez ce qui intervient en premier entre votre déplacement et votre action. Votre vitesse – ou vitesse au sol comme on dit parfois – apparaît sur votre fiche de personnage.

Les actions que vous pouvez entreprendre sont détaillées à la section « Actions au combat », plus loin dans ce chapitre. La section « Déplacement et position », plus loin dans ce chapitre, détaille les règles pour votre déplacement.

Communiquer. Vous pouvez communiquer par les moyens disponibles, que ce soit par quelques mots ou par gestes brefs, lorsque vous jouez votre tour. Cela ne dépense ni votre action ni votre déplacement. Certains états spéciaux (cf. annexe) empêchent de communiquer.

Interagir avec des objets ou l'environnement. Vous pouvez interagir avec un objet ou un élément de l'environnement, gratuitement, durant votre déplacement ou votre action (mais pas les deux). Vous pourriez ainsi ouvrir une porte se dressant sur les quelques mètres qui vous séparent de votre

adversaire (déplacement) ou dégainer votre arme dans le cadre de l'action qui vous permet d'attaquer.

Si vous souhaitez interagir avec un second objet, il vous faut entreprendre l'action Utiliser un objet (cf. page 13). L'utilisation de certains objets magiques et autres objets spéciaux vous demande d'y consacrer votre action, comme indiqué dans leur description.

Le MD peut vous demander de consacrer votre action pour ces tâches lorsqu'un soin particulier est demandé ou lorsqu'elles présentent une difficulté inhabituelle. Ainsi, le MD est en droit d'exiger que vous consaciez votre action pour ouvrir une porte coincée ou pour activer la manivelle d'ouverture d'un pont-levis.

Ne rien faire à votre tour. Vous pouvez parfaitement renoncer à votre déplacement ou à votre action, et même ne rien faire du tout à votre tour. Si vous n'arrivez pas à vous décider, rabattez-vous sur l'action Esquiver ou Se tenir prêt, toutes deux détaillées à « Actions au combat », plus loin dans ce chapitre.

ACTIONS BONUS

Divers sorts, aptitudes de classes et autres capacités vous permettent d'entreprendre une action supplémentaire à votre tour, ce qu'on appelle une action bonus. L'aptitude de Ruse du roubard, par exemple, lui permet d'entreprendre une action bonus. Vous ne pouvez entreprendre une action bonus que si une aptitude spéciale, un sort ou autre élément du jeu spécifique que vous pouvez faire quelque chose par une action bonus. Sans cela, vous n'avez tout bonnement pas d'action bonus à entreprendre.

Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action bonus, toujours à votre tour, si bien qu'il vous faut choisir laquelle dans le cas où vous auriez accès à plusieurs actions bonus.

Vous choisissez à quel moment de votre tour entreprendre l'action bonus, sauf si sa description vous impose un moment particulier ; en outre, tout ce qui vous prive de la capacité d'entreprendre une action vous empêche également d'entreprendre une action bonus.

RÉACTIONS

Certaines aptitudes spéciales et situations, ainsi que certains sorts vous permettent d'effectuer une action spéciale appelée réaction. Une réaction est une réponse instantanée à un déclencheur, qui peut intervenir à votre tour ou à celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans ce chapitre, est la réaction la plus courante.

Lorsque vous jouez votre réaction, vous devez attendre le début de votre tour suivant pour en jouer une nouvelle. Si la réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci peut reprendre son tour juste après la réaction.

Chronologiquement, une réaction intervient juste après ce qui l'a déclenchée, sauf si sa description précise autre chose.

DÉPLACEMENT ET POSITION

À votre tour, vous pouvez vous déplacer d'une distance n'excédant pas votre vitesse. Vous pouvez aussi décider de ne pas vous déplacer.

Votre déplacement peut inclure des parties sautées, escaladées et nagées (voir plus loin dans cette section). Ces différents modes de déplacement peuvent s'associer avec la marche ou constituer l'intégralité de votre déplacement.

Quels que soient ces modes, vous déduisez la distance couverte par chacune de ces parties de votre vitesse, jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus ou que vous ayez terminé votre déplacement.

TAILLE DES CRÉATURES

Toute créature est associée à une catégorie de taille. Cette taille détermine le côté de l'espace carré occupé par la créature sur une carte, comme indiqué sur la table Catégories de taille. Les catégories de taille vont de la plus petite (TP) à la plus grande (Gig).

La taille d'un personnage apparaît sur sa fiche de personnage, tandis que celle d'un monstre figure sur son profil de jeu.

CATÉGORIES DE TAILLE

Catégorie de taille	Espace	Catégorie de taille	Espace
TP (très petite)	Carré de 75 cm de côté	G (grande)	Carré de 3 m de côté
P (petite)	Carré de 1,50 m de côté	TG (très grande)	Carré de 4,50 m de côté
M (moyenne)	Carré de 1,50 m de côté	Gig (gigantesque)	Carré de 6 m de côté ou plus

SCINDER SON DÉPLACEMENT

Vous pouvez scinder votre déplacement à votre tour, en utilisant une partie de votre vitesse avant votre action, puis une autre après. Si vous disposez par exemple d'une vitesse de 9 m, vous pouvez vous déplacer de 3 m, entreprendre votre action, puis vous déplacer encore de 6 m. De même, si vous entreprenez une action qui fait intervenir plus d'une attaque d'arme, vous pouvez répartir votre déplacement entre ces attaques.

Quand une créature dispose de plus d'une vitesse (une vitesse au sol et une vitesse de vol, par exemple), elle peut alterner entre l'une et l'autre en plein déplacement. Chaque fois qu'elle change de mode, soustrayez la distance déjà parcourue de la nouvelle vitesse. On obtient ainsi la distance qu'elle peut encore parcourir. Si cette soustraction donne 0 ou moins, elle ne peut pas recourir à la vitesse résultante pour le déplacement en cours. Exemple : si une créature telle qu'une harpie dispose d'une vitesse au sol de 6 m et d'une vitesse de vol de 12 m, elle pourrait voler 3 m, puis marcher 3 m, puis reprendre les airs pour voler 6 m de plus.

TERRAIN DIFFICILE

Les combattants sont souvent ralentis par un terrain difficile. Les meubles bas, les gravats, les taillis, les escaliers raides, la neige et la boue constituent par exemple des terrains difficiles. L'espace occupé par une autre créature, qu'elle vous soit hostile ou non, compte également pour un terrain difficile.

Toute distance parcourue sur un terrain difficile vous coûte le double en termes de vitesse, même quand plusieurs critères de la zone en font un terrain difficile.

À TERRE

Les combattants se retrouvent souvent projetés au sol. Ils sont alors « à terre », état détaillé dans l'annexe.

Vous pouvez vous **jeter à terre** sans rien dépenser de votre vitesse. **Se relever** demande davantage d'efforts ; pour ce faire, il vous faut consacrer la moitié de votre vitesse de déplacement. Par exemple, si votre vitesse est de 9 m, vous devez consacrer 4,50 m de déplacement à vous relever. Vous ne pouvez pas vous relever s'il ne vous reste plus assez de déplacement ou si votre vitesse est de 0.

DÉPLACEMENTS AUTOUR D'AUTRES CRÉATURES

Vous pouvez traverser l'espace d'un ami. En revanche, vous ne pouvez traverser l'espace d'un ennemi que si la catégorie de taille de celui-ci est supérieure ou inférieure d'au moins deux crans à la vôtre. Dans tous les cas, l'espace d'une autre créature constitue pour vous un terrain difficile.

Qu'une créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement terminer votre déplacement dans son espace.

Si vous sortez de la zone l'allonge d'un ennemi durant votre déplacement, vous provoquez une attaque d'opportunité (cf. page 14).

VOL

Les créatures volantes jouissent d'une grande mobilité, mais courrent également le risque de chuter. Quand une créature volante est projetée à terre, que sa vitesse est réduite à 0 ou qu'elle est privée de sa capacité de déplacement pour une raison ou une autre, elle chute, sauf si elle dispose du vol stationnaire ou si une magie la maintient dans les airs.

GRIMPER, NAGER ET RAMPER

Lorsque vous escaladez, nagez ou rampez, toute distance parcourue vous coûte le double de déplacement (le triple dans le cas d'un terrain difficile). Cette dépense supplémentaire ne vous concerne pas si vous disposez d'une vitesse d'escalade (quand vous grimpez) ou que vous disposez d'une vitesse de nage (quand vous nagez).

À la discréption du MD, gravir une surface verticale glissante ou présentant peu de prises peut vous demander de réussir un test de Force (Athlétisme). De même, progresser dans des eaux agitées peut vous demander de réussir un test de Force (Athlétisme).

SAUT EN LONGUEUR

Lorsque vous effectuez un saut en longueur, vous couvrez une distance maximale égale à votre valeur de Force multipliée par 30 cm si vous avez pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en longueur sans élan, vous ne parcourrez que la moitié de cette distance. Dans les deux cas, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement.

Cette règle part du principe que la hauteur atteinte pendant le saut n'a pas d'importance (saut par-dessus un ruisseau ou un gouffre, par exemple). Le MD peut vous imposer de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour franchir un obstacle bas (moins du quart de la longueur du saut), comme une murette. Si vous ratez ce test, vous heurtez l'obstacle.

Lorsque vous atterrissez sur un terrain difficile, vous devez réussir un test de Dextérité (Acrobates) DD 10 pour rester sur vos pieds. Sans cela, vous tombez à terre.

SAUT EN HAUTEUR

Lorsque vous effectuez un saut en hauteur, vous bondissez d'une distance maximale égale à 90 cm + votre modificateur de Force multiplié par 30 cm, si vous avez pris une course d'élan d'au moins 3 m. Dans le cas d'un saut en hauteur sans élan, vous ne vous élévez que de la moitié de cette hauteur. Dans les deux cas, la distance couverte par le saut est décomptée normalement de votre déplacement. Dans certaines circonstances, le MD peut vous autoriser à effectuer un test de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut qu'en temps normal.

Vous pouvez tendre les bras à la verticale durant le saut, d'une hauteur égale à la moitié de votre taille. Dans ces conditions, vous pouvez vous agripper à une hauteur égale à la hauteur du saut plus une fois et demie votre taille.

ACTIONS AU COMBAT

Lorsque vous entreprenez une action à votre tour, vous pouvez opter pour l'une des actions présentées ici. Lorsque vous décrivez une action non détaillée ci-après, le MD vous dira quel genre de jet effectuer, le cas échéant, pour savoir si l'action est une réussite ou un échec.

AIDER

Vous pouvez assister une autre créature dans l'accomplissement d'une tâche. Lorsque vous entreprenez l'action Aider, la créature assistée reçoit l'avantage au prochain test de caractéristique qu'elle effectue pour accomplir la tâche dans laquelle vous l'aidez, à condition que le test se fasse avant le début de votre tour suivant.

Une autre option consiste à exposer aux attaques une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous, en la déconcentrant par une feinte, par exemple. Dans ces conditions, vous octroyez l'avantage au prochain jet d'attaque effectué par l'un de vos alliés contre la cible, avant votre tour suivant.

ATTAQUER

L'action que l'on entreprend le plus couramment au combat est l'action Attaquer. Elle permet d'effectuer une attaque avec une arme ou à mains nues. Reportez-vous à la section « Effectuez une attaque » pour les règles spécifiques aux attaques.

CHERCHER

Lorsque vous entreprenez l'action Chercher, vous consaciez votre attention à la recherche de quelque chose et le MD peut vous demander un test de Sagesse (Perception) ou un test d'Intelligence (Investigation).

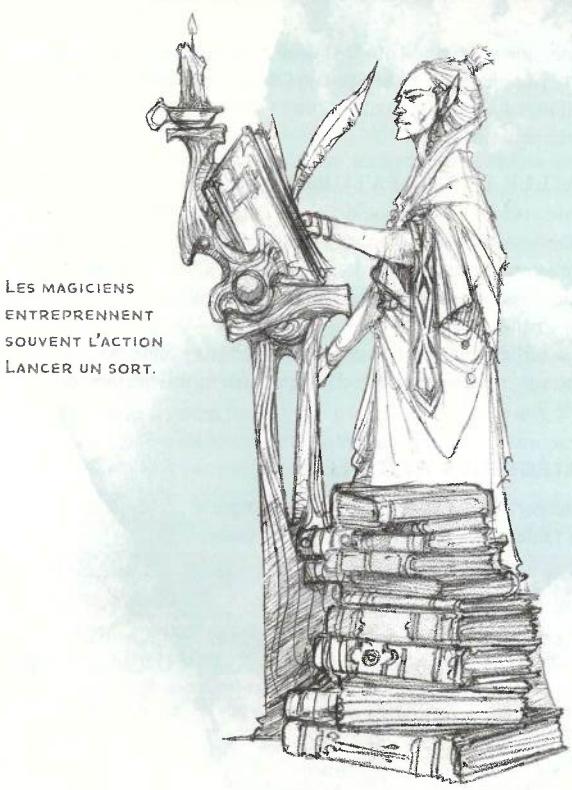
ESQUIVER

Lorsque vous entreprenez l'action Esquiver, vous ne cherchez qu'à éviter les attaques. Jusqu'au début de votre tour suivant, tout jet d'attaque effectué contre vous est désavantage, à condition que vous voyiez l'assaillant, et vous êtes avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité. Vous perdez ce bénéfice si vous recevez l'état neutralisé (expliqué dans l'annexe) ou si votre vitesse tombe à 0 en raison d'un état ou d'un effet.

FONCER

Lorsque vous entreprenez l'action Foncer, vous recevez du déplacement supplémentaire pour ce tour. Cette augmentation est égale à votre vitesse, après application d'éventuels modificateurs. Si vous disposez par exemple d'une vitesse de 9 m, entreprendre l'action Foncer vous permet de vous déplacer de 18 m à votre tour.

LES MAGICIENS
ENTREPRENNENT
SOUVENT L'ACTION
LANCER UN SORT.



LANCER UN SORT

L'incantation de la plupart des sorts demande une action. Reportez-vous au chapitre 3 pour les règles d'incantation.

SE CACHER

Lorsque vous entreprenez l'action Se cacher, vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher selon les règles de la page 8. En cas de réussite, vous recevez les bénéfices décrits dans la section « Assaillants et cibles non visibles », plus loin dans ce chapitre.

SE DÉSENGAGER

Si vous entreprenez l'action Se désengager, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité (cf. page 14) jusqu'à la fin du tour.

SE TENIR PRÊT

Parfois, vous préférez attendre certaines circonstances pour agir. Pour ce faire, vous entreprenez l'action Se tenir prêt à votre tour, ce qui vous permet d'agir en jouant votre réaction avant le début de votre tour suivant.

Tout d'abord, décidez quelles circonstances perceptibles déclencheront votre action. Puis, choisissez l'action que vous entreprendrez en réponse à ce déclencheur (ou optez pour un déplacement n'excédant pas votre vitesse). Ce pourrait être par exemple : « Si le fanatique pose le pied sur la trappe, j'active le levier qui l'ouvre », ou « Si le zombie arrive à mon niveau, je me retire. »

Lorsque le déclencheur intervient, vous pouvez jouer votre réaction juste après la fin du déclencheur, ou ne pas en tenir compte.

Lorsque vous anticipez ainsi l'incantation d'un sort, vous le lancez normalement, mais vous retenez les énergies magiques, que vous ne libérerez qu'à l'intervention du déclencheur, en jouant votre réaction. Pour pouvoir être anticipé ainsi, le sort doit avoir un temps d'incantation de 1 action,

sachant que retenir ses énergies vous demande de maintenir votre concentration (cf. chapitre 3). Si votre concentration est rompue, le sort en question se dissipe sans prendre effet.

UTILISER UNE CAPACITÉ SPÉCIALE

De nombreuses aptitudes de classe vous permettent de consacrer votre action à des tâches spéciales. Les monstres aussi disposent d'actions spéciales, comme le montrent leurs profils respectifs.

UTILISER UN OBJET

Normalement, vous interagissez avec un objet tout en faisant autre chose, comme lorsque vous dégainez votre épée dans le cadre d'une attaque. Lorsqu'un objet non magique requiert votre action, vous entreprenez l'action Utiliser un objet. Vous pouvez aussi entreprendre cette action pour interagir avec plus d'un objet à votre tour.

UTILISER UN OBJET MAGIQUE

Si vous détenez un objet magique dont l'utilisation demande une action, vous pouvez entreprendre l'action Utiliser un objet magique.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer, vous pouvez effectuer une attaque d'arme. L'action Lancer un sort entraîne dans certains cas une attaque de sort, tandis que les actions Utiliser un objet magique, Utiliser un objet et Utiliser une capacité spéciale font parfois intervenir un objet ou un élément qui exige une attaque.

DEUX TYPES D'ATTAQUES

Le jeu compte deux types d'attaques : les **attaques d'arme** et les **attaques de sort**. Les règles vous indiquent de quel type est chaque attaque, et le précisent lorsque le type importe dans une situation donnée. Les attaques d'arme sont d'ordinaire des attaques physiques assénées avec des armes (liste au chapitre 2) et objets comparables. Les attaques de sort interviennent dans le cadre de sorts et d'autres formes de magie.

Quel que soit le type de l'attaque, elle obéit aux règles de cette section, et si la question se pose de savoir si ce que vous faites compte pour une attaque, la règle est simple : si vous effectuez un jet d'attaque, c'est une attaque.

SÉQUENCE DE L'ATTACHE

Que vous frappiez avec une arme de corps à corps, attaquiez l'ennemi à distance avec une arme, ou effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort, votre attaque se déroule de la manière suivante :

- 1. Choisissez une cible.** Désignez une cible à portée de votre attaque : une créature, un objet ou un lieu.
- 2. Déterminez les modificateurs.** Le MD détermine si la cible dispose d'un abri et si vous êtes avantagé ou désavantagé contre elle. Par ailleurs, des sorts, capacités spéciales et autres effets peuvent entraîner des malus ou bonus à votre jet d'attaque.
- 3. Résolvez l'attaque.** Effectuez le jet d'attaque. S'il touche, vous déterminez les dégâts, sauf si l'attaque en question est assortie de règles qui spécifient autre chose. Certaines attaques entraînent des effets spéciaux en plus des dégâts ou à leur place.

JETS D'ATTACHE

Lorsque vous effectuez une attaque, votre jet d'attaque détermine si l'attaque touche ou rate. Pour effectuer un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du jet et des modificateurs égale ou dépasse la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque touche.

Lorsqu'un personnage effectue un jet d'attaque, les deux modificateurs les plus courants pour le jet sont le modificateur de caractéristique et le bonus de maîtrise du personnage. Lorsqu'un monstre effectue un jet d'attaque, il recourt au modificateur indiqué dans son profil.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de Force est celui que l'on utilise pour une attaque d'arme au corps à corps, tandis que le modificateur de Dextérité est utilisé pour une attaque d'arme à distance.

Certains sorts demandent également un jet d'attaque. Le modificateur de caractéristique utilisé pour une attaque de sort dépend de la caractéristique d'incantation du lanceur de sorts, comme indiqué sur sa fiche de personnage ou son profil de jeu. Pour plus de détails sur l'incantation de sorts, reportez-vous au chapitre 3.

Bonus de maîtrise. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise au jet d'attaque lorsque vous attaquez avec une arme dont vous avez la maîtrise, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort.

RÉSULTAT DE 1 OU 20 SUR LE DÉ

Si le d20 lancé pour une attaque donne 20, l'attaque touche quels que soient les modificateurs et la CA de la cible. C'est ce qu'on appelle un coup critique, concept expliqué plus loin dans ce chapitre.

Si le d20 lancé pour une attaque donne 1, l'attaque rate quels que soient les modificateurs et la CA de la cible.

ASSAILLANTS ET CIBLES NON VISIBLES

Lorsque vous effectuez un jet d'attaque contre une cible que vous ne voyez pas, vous êtes désavantagé au jet. Cela reste vrai que vous tentiez de deviner la position de la cible ou que vous cibliez une créature que vous entendez mais ne voyez pas. Si la cible ne se trouve pas à l'endroit que vous avez ciblé, vous la ratez automatiquement, mais le MD se contente généralement d'annoncer que l'attaque a échoué sans vous révéler si vous avez bien ou mal évalué la position de la cible.

Lorsqu'une créature ne vous voit pas, vous êtes avantagé aux jets d'attaque contre elle.

Si vous êtes caché (que votre cible ne vous voit et ne vous entend pas) et que vous effectuez une attaque, votre position est révélée lorsque votre attaque touche ou rate.

ABRI

Les murs, arbres, créatures et autres obstacles peuvent fournir un abri, qui protège la créature. Comme détaillé dans la table Abris, il existe trois degrés d'abris qui octroient chacun un bénéfice différent aux cibles.

Une cible ne peut profiter d'un abri qu'en cas d'attaque ou d'effet provenant de l'autre côté de l'abri. Quand une cible se trouve derrière plusieurs éléments d'abri, seul celui qui fournit le niveau de protection le plus élevé est pris en compte ; les degrés ne se cumulent pas. Exemple : si une cible se trouve derrière une créature qui lui donne un abri partiel et un arbre qui lui donne un abri supérieur, elle ne bénéficie que d'un abri supérieur.



ABRI PARTIEL ET ABRI SUPÉRIEUR

ABRIS

Degré d'abri	Bénéfice pour la cible	Octroyé par
Partiel	+2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité	Une autre créature ou un objet qui protège au moins la moitié du corps de la cible
Supérieur	+5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité	Un objet qui abrite au moins les trois quarts du corps de la cible
Total	Ne peut être directement ciblée	Un objet qui abrite intégralement la cible

ATTAQUES À DISTANCE

Lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous tirez à l'arc ou à l'arbalète, lancez une hache ou des projectiles vers un adversaire distant. De nombreux sorts font également intervenir une attaque à distance.

PORTEE

Vous ne pouvez effectuer une attaque à distance que si votre cible se situe à une portée spécifiée. Quand une attaque à distance, comme celle qu'on effectue avec un sort, n'indique qu'une seule portée, vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de cette portée.

Certaines attaques à distance, comme celles qu'on effectue avec un arc long ou un arc court, présentent deux portées. Le nombre le plus petit représente la portée normale, tandis que le plus grand correspond à la portée longue. Votre jet d'attaque est désavantage lorsqu'une cible se situe au-delà de la portée normale ; en outre, vous ne pouvez pas attaquer une cible située au-delà de la portée longue.

ATTAQUES À DISTANCE EN COMBAT RAPPROCHÉ

La visée d'une attaque à distance s'avère plus compliquée quand un adversaire se tient près de vous. Lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre moyen, vous êtes désavantage au jet d'attaque si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m d'un ennemi qui vous voit et n'est pas neutralisé.

ATTAQUES DE CORPS À CORPS

Une attaque de corps à corps intervient en combat rapproché pour attaquer un adversaire à portée d'allonge. Elle fait généralement intervenir une arme tenue en main. De nombreux monstres effectuent une attaque de corps à corps lorsqu'ils frappent de leurs griffes, leurs cornes, leurs dents ou autre partie de leur anatomie. Quelques sorts passent également par une attaque de corps à corps.

ALLONGE

La plupart des créatures ont une allonge de 1,50 m et peuvent donc attaquer des cibles situées à 1,50 m ou moins d'elles lorsqu'elles effectuent une attaque de corps à corps. Certaines créatures disposent d'attaques de corps à corps dont l'allonge est supérieure à 1,50 m, comme l'indique leur description.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Les combattants sont constamment à l'affût des erreurs de l'ennemi. Quand vous vous éloignez de l'ennemi sans prendre garde, vous vous exposez à une attaque d'opportunité.

Effectuer une attaque d'opportunité. Vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité lorsqu'un ennemi que vous voyez quitte votre zone d'allonge. Pour effectuer une attaque d'opportunité, vous jouez votre réaction pour porter une attaque d'arme de corps à corps contre la créature qui l'a provoquée. L'attaque intervient juste avant que la créature soit sortie de votre zone d'allonge.

Éviter les attaques d'opportunité. Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en entreprenant l'action Se désengager. Lorsque vous vous téléportez ou que quelqu'un ou quelque chose vous déplace sans que vous y consaciez votre déplacement, votre action ou votre réaction, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité. Ainsi, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité quand une explosion vous projette hors de la zone d'allonge d'un ennemi ou quand une chute vous éloigne d'un adversaire.

LUTTE

Lorsque vous souhaitez agripper une créature ou engager une lutte avec elle, vous pouvez entreprendre l'action Attaquer pour effectuer une attaque de corps à corps spéciale appelée lutte.

Engager la lutte. La catégorie de taille de la cible de cette lutte ne doit pas être supérieure de plus d'un cran à la vôtre et la cible doit être dans votre zone d'allonge. En vous servant d'au moins une main libre, vous tentez de saisir la cible en effectuant un test de lutte, qui prend la forme d'un test de Force (Athlétisme) dont le DD est fixé par le test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) qu'effectue la cible (à sa convenance) en réponse à votre tentative. Vous l'emportez automatiquement si la cible est neutralisée.

Si vous l'emporez, vous soumettez la cible à l'état agrippé (cf. annexe). Cet état s'accompagne des circonstances qui y mettent un terme, sachant que vous pouvez libérer la cible dès que vous le souhaitez (aucune action requise).

S'extraire d'une lutte. Une créature agrippée peut consacrer son action à s'extraire de la prise. Pour ce faire, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) dont le DD est fixé par le test de Force (Athlétisme) que vous effectuez en réponse à sa tentative.

Déplacer une créature agrippée. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez traîner ou transporter la créature agrippée avec vous, mais votre vitesse est alors réduite de moitié, sauf si la catégorie de taille de la créature est de deux crans inférieure à la vôtre.

BOUSCULER UNE CRÉATURE

En entreprenant l'action Attaquer, vous pouvez effectuer une attaque de corps à corps pour bousculer une créature, afin de la jeter à terre ou de l'éloigner de vous.

La catégorie de taille de la cible de votre bousculade ne doit pas être supérieure de plus d'un cran à la vôtre et la cible doit être dans votre zone d'allonge. Vous effectuez un test de Force (Athlétisme) dont le DD est fixé par le test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) qu'effectue la cible (à sa convenance) en réponse à votre tentative. Vous l'emporez automatiquement si la cible est neutralisée.

Si vous l'emporez, vous avez le choix entre jeter la cible à terre et la repousser en l'éloignant de 1,50 m de vous.

ATTAQUES À MAINS NUES

Au lieu d'utiliser une arme pour effectuer une attaque de corps à corps, vous pouvez recourir à une attaque à mains nues : un coup de poing, de pied ou de tête, ou autre frappe violente. Une attaque à mains nues qui touche inflige des dégâts contondants égaux à 1 + votre modificateur de Force.

Vous avez la maîtrise de vos attaques à mains nues.

Les règles ne les considèrent pas comme des armes, mais elles vous permettent tout de même d'effectuer des attaques d'arme de corps à corps.

DÉGÂTS ET SOINS

Les blessures et la mort constituent une menace permanente dans D&D. Elles sont gérées par les règles suivantes :

POINTS DE VIE

Toute créature est dotée de points de vie, qui représentent un mélange de robustesse physique et mentale, d'envie de vivre et de chance. Les créatures dotées de beaucoup de points de vie sont plus difficiles à tuer. Celles qui en ont moins sont plus fragiles.

Les points de vie actuels d'une créature (ou les « points de vie » pour faire plus court) sont compris entre son maximum de points de vie et 0, jamais moins. Ce nombre entier change régulièrement, au fur et à mesure des dégâts subis par la créature et des soins.

Chaque fois qu'une créature subit des dégâts, ceux-ci sont déduits de ses points de vie. La perte de points de vie n'a aucun effet sur les capacités de la créature jusqu'à ce que celle-ci tombe à 0 point de vie.

JETS DE DÉGÂTS

Chaque arme, chaque sort ou capacité de monstre qui cause des dommages spécifie les dégâts infligés, le cas échéant. Vous lancez le dé ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs, puis appliquez les dégâts totaux à la cible (au minimum 0 dégât).

Lorsque vous attaquez avec une **arme**, vous ajoutez aux dégâts votre modificateur de caractéristique, le même que celui du jet d'attaque. Les **sorts** indiquent quels dés lancer pour les dégâts et spécifient quels éventuels modificateurs ajouter.

Quand un sort ou autre effet inflige des dégâts à **plus d'une cible** en même temps, vous ne lancez qu'une fois les dés de dégâts pour toutes. Ainsi, quand un magicien lance *vague tonnante*, les dés de dégâts ne sont lancés qu'une seule fois pour toutes les créatures prises dans la déflagration.

COUPS CRITIQUES

Lorsque vous obtenez un coup critique, vous lancez des dés supplémentaires pour les dégâts que l'attaque inflige à la cible. Ainsi, tous les dés de dégâts de l'attaque sont lancés deux fois et ajoutés les uns aux autres. Puis, vous ajoutez les modificateurs applicables, selon la règle normale.

Exemple : si vous obtenez un coup critique avec une dague, vous lancez 2d4 pour les dégâts au lieu de 1d4, puis vous ajoutez les modificateurs applicables. Si l'attaque fait intervenir d'autres dés de dégâts, comme ceux de l'aptitude Attaque sournoise du roublard, vous lancez également ceux-ci deux fois.

TYPES DE DÉGÂTS

Chaque fois que des dégâts interviennent, ils sont associés à un type. En soi, les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles, comme la résistance aux dégâts, prennent ces types en compte.

Les types sont les suivants : acide, contondants, feu, force, foudre, froid, nécrotiques, perforants, poison, psychiques, radiants, tonnerre et tranchants.

RÉSISTANCES ET VULNÉRABILITÉS AUX DÉGÂTS

Certains objets et créatures sont particulièrement peu ou très sensibles à certains types de dégâts. Quand une créature bénéficie de la **résistance** à un type de dégâts, les dégâts en question sont réduits de moitié (arrondir à l'inférieur) contre elle. Même chose pour un objet. Quand une créature présente une **vulnérabilité** à un type de dégâts, les dégâts en question sont doublés contre elle (même chose pour un objet).

La résistance, puis la vulnérabilité éventuelle s'appliquent après tous les autres modificateurs aux dégâts. Prenons l'exemple de 25 dégâts contondants infligés à une créature dotée de la résistance aux dégâts contondants. De plus, la créature se trouve dans une aura magique qui réduit tous les dégâts de 5. Les 25 dégâts sont d'abord réduits de 5, puis réduits de moitié, si bien que la créature subit 10 dégâts.

Si plusieurs résistances ou vulnérabilités affectent un même type de dégâts, une seule résistance ou vulnérabilité est prise en compte. Ainsi, une créature dotée de la résistance aux dégâts de feu et de la résistance à tous les dégâts non magiques voit les dégâts de feu non magiques qui l'affectent réduits de moitié, pas davantage.



CLERCS ET PALADINS
S'EFFORCENT
DE PROTÉGER
LEURS AMIS ET DE
LES SOIGNER.

SOINS

Tant qu'ils n'entraînent pas la mort, les dégâts ne sont pas permanents. Et la mort elle-même n'est pas irréversible face à une magie puissante. Le repos peut faire récupérer des points de vie (cf. page 17), de même que certains moyens magiques comme le sort *soins*, capables de réparer les dégâts en un instant.

Lorsqu'une créature bénéficie de soins d'un genre ou d'un autre, les points de vie qu'elle récupère sont ajoutés à ses points de vie actuels. Les points de vie d'une créature ne peuvent dépasser son maximum de points de vie, si bien que l'excédent de points de vie récupérés est perdu. Prenons l'exemple d'un clerc qui soigne un guerrier, de 8 points de vie. Si le guerrier dispose de 14 points de vie alors que son maximum de points de vie est de 20, il récupère en fait 6 points, et non 8.

Une créature morte ne peut récupérer de points de vie tant qu'une magie puissante ne l'a pas ramenée à la vie.

TOMBER À 0 POINT DE VIE

Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie, il meurt sur le coup ou perd connaissance, comme expliqué ci-après. Un monstre meurt dès qu'il tombe à 0 point de vie, sauf si le MD décide de le traiter comme un personnage.

Mort sur le coup. Des dégâts importants peuvent tuer un personnage en un instant. Lorsque des dégâts font tomber un personnage à 0 point de vie et qu'il reste un excédent après cette réduction, il meurt sur le coup si cet excédent est au moins égal à son maximum de points de vie. Prenons l'exemple d'une magicienne dont le maximum est de 12 points de vie, dotée actuellement de 6 points de vie. Si elle subit 18 dégâts par une attaque, elle tombe à 0 point de vie, avec un excédent de 12 dégâts. Cet excédent étant au moins égal à son maximum de points de vie, la magicienne meurt.

Perte de connaissance. Quand des dégâts font tomber un personnage à 0 point de vie sans le tuer sur le coup, il tombe inconscient (cf. annexe). Cette perte de connaissance se termine dès que le personnage récupère au moins un point de vie.

Jet de sauvegarde contre la mort. Chaque fois que votre personnage commence un tour avec 0 point de vie, vous devez effectuer un jet de sauvegarde spécial appelé jet de sauvegarde contre la mort, afin de déterminer s'il s'approche du seuil de la mort. Contrairement aux autres jets de sauvegarde, celui-ci n'est lié à aucune valeur de caractéristique ; le personnage est désormais entre les mains du destin.

Lancez un d20. Le jet de sauvegarde est réussi si le dé donne 10 ou plus. Dans le cas contraire, le JS est raté. Cet échec ou cette réussite n'a pas d'effet en soi. À la troisième réussite, le personnage est stabilisé (voir ci-après). Au troisième échec, le personnage meurt. Ces réussites et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez-les quelque part, jusqu'à ce que vous atteigniez un total de trois pour l'un ou l'autre. Ces compteurs sont remis à zéro pour les deux lorsque le personnage récupère au moins un point de vie ou est stabilisé.

Lorsque vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet de sauvegarde contre la mort, cela vaut pour deux échecs. Si vous obtenez un 20 sur le d20, en revanche, votre personnage récupère 1 point de vie.

Dégâts subis à 0 point de vie. Si un personnage subit des dégâts alors qu'il est à 0 point de vie, il subit un échec de jet de sauvegarde contre la mort. Si ces dégâts correspondent à un coup critique, il subit en fait deux échecs. Si les dégâts sont au moins égaux à son maximum de points de vie, le personnage meurt sur le coup.

Stabiliser une créature. Le meilleur moyen de sauver la vie d'une créature à 0 point de vie consiste à la soigner. Si c'est impossible, on peut au moins stabiliser la créature pour éviter qu'elle succombe à un jet de sauvegarde contre la mort raté.

Au prix d'une action, vous pouvez administrer les premiers secours à une créature à 0 point de vie, ce qui demande de réussir un test de Sagesse (Médecine) DD 10. En cas de réussite, la créature est **stabilisée**, c'est-à-dire qu'elle n'est pas soumise aux jets de sauvegarde contre la mort, bien qu'étant à 0 point de vie, mais elle reste inconsciente. Une telle créature, si elle subit des dégâts, n'est plus stabilisée et se retrouve de nouveau soumise aux jets de sauvegarde contre la mort.

Une créature stabilisée qui n'est pas soignée récupère 1 point de vie au bout de 1d4 heures.

ASSOMMER UNE CRÉATURE

Lorsqu'un assaillant fait tomber une créature à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, il peut choisir de l'assommer. Il prend cette décision au moment de l'application des dégâts. La créature se retrouve alors inconsciente (cf. annexe) et stabilisée.

ENDOMMAGER DES OBJETS

Les créatures peuvent également infliger des dégâts aux objets avec leurs armes et leurs sorts. Le MD détermine la classe d'armure et les points de « vie » des objets. Les objets sont immunisés contre les dégâts psychiques et de poison, sachant que le MD peut statuer que certains ont la résistance

à certains types de dégâts, voire l'immunité (il n'est par exemple pas évident de couper une corde avec un gourdin infligeant des dégâts contondants). Les objets ratent systématiquement leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité, et sont immunisés contre les effets qui passent par d'autres JS. Lorsqu'un objet tombe à 0 point de vie, il se brise.

Une créature peut également tenter de rompre un objet par un test de Force dont le DD est fixé par le MD.

COMBAT MONTÉ

Une créature consentante dont la catégorie de taille est au moins d'un cran supérieure à un cavalier peut lui servir de monture si son anatomie le lui permet, en accord avec les règles suivantes :

Monter et descendre. Durant un déplacement, vous pouvez monter sur une créature située dans un rayon de 1,50 m de vous ou en descendre. Il vous faut consacrer la moitié de votre vitesse pour ce faire. Par exemple, si votre vitesse est de 9 m, vous devez consacrer 4,50 m de déplacement à monter sur un cheval.

Chuter de monture. Si un effet déplace votre monture contre sa volonté alors que vous la chevauchez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine d'en tomber, et de vous retrouver à terre dans un espace à 1,50 m ou moins de la monture. Si vous êtes jeté à terre en combat monté, vous effectuez le même JS. Si votre monture est jetée à terre, vous pouvez jouer votre réaction pour en descendre pendant sa chute et rester sur vos pieds. Sans cela, vous êtes désarçonné et jeté à terre, dans un espace à 1,50 m ou moins de la monture.

Contrôler une monture. Vous ne pouvez contrôler une monture que si elle est formée à recevoir un cavalier. Les chevaux domestiques, les ânes et les créatures du même genre sont censés être dressés de la sorte. L'initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle se déplace selon vos instructions et n'a que trois options d'action : Foncer, Esquiver et Se désengager. Une monture contrôlée peut se déplacer et agir, y compris au tour où vous grimpez sur son dos. Une monture indépendante conserve quant à elle son propre rang d'initiative, et elle se déplace et agit comme bon lui semble.

Attaques d'opportunité vous visant. Si la monture que vous chevauchez provoque une attaque d'opportunité, l'assailant choisit sa cible entre elle et vous.

COMBAT SUBAQUATIQUE

Sous l'eau, les combats obéissent aux règles suivantes :

Corps à corps laborieux. Lorsqu'elle effectue une attaque d'arme au corps à corps, une créature qui n'est pas dotée d'une vitesse de nage est désavantagée au jet d'attaque sauf si l'arme est une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident.

Portée réduite. Une attaque d'arme à distance échoue automatiquement si sa cible est au-delà de la portée normale de l'arme. Et même contre une cible à portée normale, le jet d'attaque est désavantagé sauf si l'arme est une arbalète ou une arme dotée de la propriété « lancer ».

Résistance au feu. Les créatures et objets entièrement immergés dans l'eau bénéficient de la résistance aux dégâts de feu.

REPOS

Les créatures du jeu peuvent prendre des repos courts en cours de journée et des repos longs en fin de ces mêmes journées.

REPOS COURT

Un repos court est une période d'inactivité d'au moins 1 heure durant laquelle la créature ne fait rien de plus fatigant que de se restaurer, boire ou lire.

Une créature peut dépenser un ou plusieurs DV à la fin d'un repos court ; pas plus que son nombre maximum de DV (indiqué sur sa fiche de personnage ou son profil de jeu). Pour chaque DV ainsi dépensé, le joueur lance le dé et ajoute le modificateur de Constitution de la créature au résultat. Celle-ci récupère alors autant de points de vie que le total obtenu (minimum 0). Le joueur peut décider après chaque dé de vie lancé d'en dépenser d'autres.

REPOS LONG

Un repos long est une période prolongée d'inactivité d'au moins 8 heures, durant laquelle la créature dort au moins 6 heures et accomplit de menues tâches pendant un maximum de 2 heures : se restaurer, discuter, lire ou monter la garde. Si le repos est interrompu par une période d'activité soutenue, c'est-à-dire au moins 1 heure à marcher, combattre, lancer des sorts ou autres tâches comparables, la créature doit reprendre son repos depuis le début pour en tirer le moindre bénéfice.

À l'issue d'un repos long, la créature récupère tous ses points de vie perdus. Elle regagne également les DV dépensés, jusqu'à un maximum égal à la moitié de son total de DV (arrondir à l'inférieur ; minimum un dé).

Une même créature ne peut pas bénéficier de plus d'un repos long sur une période de 24 heures ; de plus, elle doit avoir au moins 1 point de vie au début du repos pour en recevoir les bénéfices.



CHAPITRE 2 ÉQUIPEMENT

AU GRÉ DE LEURS VOYAGES, LES AVENTURIERS METTENT LA main sur diverses sortes d'équipement. Ce chapitre se penche sur le matériel susceptible de figurer sur une fiche de personnage ou d'y être ajouté. Pour l'essentiel, les personnages acquièrent de l'équipement en l'achetant dans des commerces ou en le trouvant dans un donjon. Il leur arrive aussi de dénicher des objets magiques dont le MD leur donnera les détails.

MONNAIE

Les personnages accumulent de la monnaie au fil de leurs aventures, qu'ils pourront dépenser dans les boutiques, auberges et autres commerces. Ces pièces portent parfois des noms différents, mais leurs valeurs relatives restent les mêmes. La table Monnaie et valeurs donne la liste des pièces et de leurs valeurs relatives. Elle indique par exemple qu'une pièce d'or vaut 100 pièces de cuivre.

Une pièce pèse environ 10 grammes, si bien que cent pièces font un kilogramme.

MONNAIE ET VALEURS

Pièce	pc	pa	pe	po	pp
Cuivre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1 000
Argent (pa)	10	1	1/5	1/10	1/100
Électrum (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Or (po)	100	10	2	1	1/10
Platine (pp)	1 000	100	20	10	1

ACHATS ET REVENTE

Ce chapitre énumère le prix des armes, armures et autres pièces d'équipement d'aventurier. Le MD vous fera savoir si un commerce propose tel ou tel article à la vente et s'il l'offre au prix de base.

Si vous souhaitez vendre quelque chose, sachez que l'équipement se revend à la moitié de son prix. Les armes et armures utilisées par les monstres sont rarement en état suffisant pour être revendues. À l'inverse, gemmes, bijoux et objets d'art se revendent au prix fort, tandis que les objets magiques restent dans la plupart des endroits hors de prix et s'écoulent donc très difficilement.

MAÎTRISES D'ÉQUIPEMENT

Tout le monde peut s'équiper des objets de ce chapitre, mais les catégories qui suivent vous demandent d'avoir la maîtrise de l'objet correspondant pour en exploiter le potentiel :

Armures. N'importe qui peut enfiler une armure, mais seuls celles et ceux qui en ont la maîtrise profitent de ses bénéfices. La fiche de votre personnage donne la liste de ses maîtrises d'armure. Si vous portez une armure dont vous n'avez pas la maîtrise, vous êtes désavantagé aux tests de caractéristique, jets de sauvegarde et jets d'attaque faisant intervenir la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Armes. N'importe qui peut tenir une arme, mais vous devez en avoir la maîtrise pour ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants.

ARMURES

Armures	Classe d'armure (CA)	Force	Discretion	Prix	Poids
<i>Armures légères (s'enfile ou se retire en 1 minute)</i>					
Armure de cuir	11 + modificateur de Dex	—	—	10 po	5 kg
Armure de cuir clouté	12 + modificateur de Dex	—	—	45 po	6,5 kg
<i>Armures intermédiaires (s'enfile en 5 minutes, se retire en 1 minute)</i>					
Armure de peaux	12 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	10 po	6 kg
Chemise de mailles	13 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	50 po	10 kg
Armure d'écaillles	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	50 po	22,5 kg
Cuirasse	14 + modificateur de Dex (max 2)	—	—	400 po	10 kg
Demi-plate	15 + modificateur de Dex (max 2)	—	Désavantage	750 po	20 kg
<i>Armures lourdes (s'enfile en 10 minutes, se retire en 5 minutes)</i>					
Broigne (anneaux)	14	—	Désavantage	30 po	20 kg
Cotte de mailles	16	For 13	Désavantage	75 po	27,5 kg
Clibanion (bandes)	17	For 15	Désavantage	200 po	30 kg
Harnois (plaques)	18	For 15	Désavantage	1 500 po	32,5 kg

Outils. L'utilisation de certains outils, tels que les outils de voleur, vous demande d'en avoir la maîtrise pour ajouter votre bonus de maîtrise aux tests de caractéristique associés.

ARMURES

La table Armures fournit l'essentiel des informations sur les diverses armures disponibles. Une même créature ne peut pas porter plus d'une armure à la fois. La table énumère le prix et le poids des armures, ainsi que les détails suivants :

Catégorie. Chaque type d'armure appartient à l'une des catégories suivantes : armures légères, intermédiaires ou lourdes. Cette catégorie définit le temps qu'il faut pour enfiler ou retirer l'armure (indiqué sur la table). En général, une maîtrise d'armure est liée à une ou plusieurs de ces catégories.

Classe d'armure (CA). La colonne CA de la table indique le calcul de la CA lorsque vous portez une telle armure. Ainsi, quand vous portez une armure de cuir, votre CA est de 11 plus votre modificateur de Dextérité, tandis qu'elle est de 16 si vous portez une cotte de mailles.

Force. Si la table indique une valeur dans la colonne Force pour un type d'armure, l'armure correspondante réduit la vitesse du porteur de 3 m si celui-ci n'est pas doté d'une valeur de Force au moins égale au nombre indiqué.

Discretion. Quand la table indique « Désavantage » dans la colonne Discretion, le porteur est désavantagé aux tests de Dextérité (Discretion).

ARMES

La table Armes vous présente les armes les plus courantes du jeu. Pour pouvoir manier une arme, une créature doit la tenir en main. La table énumère le prix et le poids des armes, ainsi que les détails suivants :

Catégorie. Toute arme appartient à l'une de ces catégories : arme courante ou arme de guerre. Les maîtrises d'armes sont généralement liées à l'une de ces catégories. Vous pourriez par exemple avoir la maîtrise des armes courantes.

Corps à corps ou à distance. Chaque arme est classée comme arme de corps à corps ou à distance. Une arme de corps à corps sert à attaquer une cible située à 1,50 m ou moins de soi, tandis qu'une arme à distance permet d'attaquer une cible plus lointaine.

Dégâts. La table énumère les dégâts infligés par chaque arme dans le cas d'une attaque qui touche.

Propriétés. Quand une arme est dotée d'une propriété, celle-ci apparaît dans la colonne Propriétés. Chaque propriété est expliquée dans la section « Propriétés des armes ».

PROPRIÉTÉS DES ARMES

Voici les définitions des propriétés de la colonne Propriétés du tableau Armes :

Allonge. Quand vous attaquez avec une telle arme, celle-ci ajoute 1,50 m à votre allonge, ainsi que lorsqu'il s'agit de déterminer votre zone d'allonge pour les attaques d'opportunité.

Chargement. Vous ne pouvez décocher qu'un projectile lorsque vous consaciez une action, une action bonus ou une réaction à attaquer en vous servant d'une telle arme, quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement effectuer.

Deux mains. Cette arme requiert deux mains lorsque vous l'utilisez pour attaquer.

Finesse. Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme de finesse, vous choisissez entre le modificateur de Force et le modificateur de Dextérité celui qui s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Vous devez utiliser le même modificateur pour les deux jets.

Lancer. Quand une arme a la propriété lancer, vous pouvez la lancer pour effectuer une attaque à distance. S'il s'agit d'une arme de corps à corps, vous utilisez alors le même modificateur de caractéristique que pour le jet d'attaque et le jet de dégâts de vos attaques de corps à corps avec cette arme. Ainsi, lorsque vous lancez une hachette, vous recourez à la Force, mais si vous lancez une dague, vous pouvez utiliser votre Force ou votre Dextérité, car la dague a la propriété finesse.

ARMES

Nom	Dégâts	Propriétés	Prix	Poids
<i>Armes courantes de corps à corps</i>				
Bâton	1d6 contondants	Polyvalente (1d8)	2 pa	2 kg
Dague	1d4 perforants	Finesse, lancer (portée 6/18), légère	2 po	0,5 kg
Gourdin	1d4 contondants	Légère	1 pa	1 kg
Hachette	1d6 tranchants	Lancer (portée 6/18), légère	5 po	1 kg
Javeline	1d6 perforants	Lancer (portée 9/36)	5 pa	1 kg
Lance	1d6 perforants	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)	1 po	1,5 kg
Marteau léger	1d4 contondants	Lancer (portée 6/18), légère	2 po	1 kg
Masse d'armes	1d6 contondants	—	5 po	2 kg
Massue	1d8 contondants	Deux mains	2 pa	5 kg
<i>Armes courantes à distance</i>				
Arbalète légère	1d8 perforants	Changement, deux mains, munitions (portée 24/96)	25 po	2,5 kg
Arc court	1d6 perforants	Deux mains, munitions (portée 24/96)	25 po	1 kg
Fléchette	1d4 perforants	Finesse, lancer (portée 6/18)	5 pc	125 g
Fronde	1d4 contondants	Munitions (portée 9/36)	1 pa	—
<i>Armes de guerre de corps à corps</i>				
Cimeterre	1d6 tranchants	Finesse, légère	25 po	1,5 kg
Épée à deux mains	2d6 tranchants	Deux mains, lourde	50 po	3 kg
Épée courte	1d6 perforants	Finesse, légère	10 po	1 kg
Épée longue	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	15 po	1,5 kg
Fléau d'armes	1d8 contondants	—	10 po	1 kg
Hache à deux mains	1d12 tranchants	Deux mains, lourde	30 po	3,5 kg
Hache d'armes	1d8 tranchants	Polyvalente (1d10)	10 po	2 kg
Hallebarde	1d10 tranchants	Allonge, deux mains, lourde	20 po	3 kg
Maillet d'armes	2d6 contondants	Deux mains, lourde	10 po	5 kg
Marteau de guerre	1d8 contondants	Polyvalente (1d10)	15 po	1 kg
Morgenstern	1d8 perforants	—	15 po	2 kg
Rapière	1d8 perforants	Finesse	25 po	1 kg
Trident	1d6 perforants	Lancer (portée 6/18), polyvalente (1d8)	5 po	2 kg
<i>Armes de guerre à distance</i>				
Arbalète de poing	1d6 perforants	Changement, légère, munitions (portée 9/36)	75 po	1,5 kg
Arbalète lourde	1d10 perforants	Changement, deux mains, lourde, munitions (portée 30/120)	50 po	9 kg
Arc long	1d8 perforants	Deux mains, lourde, munitions (portée 45/180)	50 po	1 kg

Légère. Lorsque vous entreprenez l'action Attaquer pour attaquer avec une arme dotée de la propriété légère, vous pouvez par une action bonus attaquer avec une autre arme dotée de la propriété légère que vous tenez dans l'autre main. Vous n'ajoutez pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de cette attaque supplémentaire, sauf si ce modificateur est négatif.

Lourde. Les créatures de taille P et TP sont désavantagées aux jets d'attaque avec des armes dotées de la propriété lourde.

Munitions. Vous pouvez utiliser une arme dotée de la propriété munitions pour effectuer une attaque à distance, à condition de disposer de ces munitions. Chaque fois que vous attaquez avec cette arme, vous dépensez l'une de ces munitions. Saisir et charger un tel projectile fait partie de l'attaque (vous devez avoir une main libre pour charger une

arme à une main). À l'issue d'un affrontement, vous pouvez consacrer 1 minute à récupérer la moitié de vos munitions utilisées pendant le combat (arrondir à l'inférieur).

Polyvalente. Cette arme peut s'utiliser à une ou deux mains. Une valeur de dégâts apparaît entre parenthèses avec la propriété. Elle indique les dégâts qui s'appliquent lorsque l'arme est utilisée à deux mains pour une attaque de corps à corps.

Portée. Une arme qui peut servir à effectuer une attaque à distance présente une portée indiquée entre parenthèses après la propriété munitions ou lancer. Cette portée se compose de deux nombres. Le premier correspond à la portée normale en mètres, le second à la portée longue. Lorsque vous attaquez une cible située au-delà de la portée normale, vous êtes désavantage au jet d'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer une cible hors de portée longue.

ARMES IMPROVISÉES

Une arme improvisée est un objet utilisé pour dépanner comme arme ; bouteille cassée, pied de table, poêle à frire, etc. Une arme courante ou de guerre est d'ailleurs considérée comme une armée improvisée si l'on s'en sert sans tenir compte de sa conception initiale ; si vous utilisez une arme à distance pour effectuer une attaque de corps à corps ou jetez une arme de corps à corps dépourvue de la propriété lancer, l'arme est considérée pour cette attaque comme une arme improvisée.

Les armes improvisées sont traitées de la manière suivante :

Maîtrise. Vous n'ajoutez pas votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque correspondants.

Dégâts. Si l'attaque touche, l'arme inflige 1d4 dégâts d'un type que le MD juge adapté à l'objet.

Portée. Si vous lancez l'arme, sa portée normale est de 6 m et sa portée longue de 18 m.

Quand une arme improvisée ressemble à une arme de la table Armes, le MD peut statuer qu'elle s'utilise de la même manière et obéit aux mêmes règles. Ainsi, il peut considérer qu'un pied de table équivaut à un gourdin.

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Voici quelques objets spéciaux (avec leur prix et leur poids) appréciés des aventuriers :

Accessoires de déguisement (25 po, 1,5 kg). Cette pochette de maquillage et d'accessoires permet de produire des apparences trompeuses. La maîtrise de ces accessoires vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à créer un déguisement.

Boîte à amadou (5 pa, 0,5 kg). Ce conteneur renferme silex, pierre à briquet et amorce, de quoi allumer un feu. Utiliser cet objet pour allumer une torche ou un autre objet imprégné de combustible demande une action. Produire un autre type de flammes demande 1 minute.

Bouclier (10 po, 3 kg). Ce bouclier est fait de bois ou de métal. Il faut consacrer une action pour s'en équiper. Si vous en êtes équipé, le bouclier augmente votre CA de 2 à condition que vous ayez la maîtrise des boucliers. Vous ne pouvez bénéficier que d'un bouclier à la fois.

Bougie (1 pc, 0 kg). Pendant 1 heure, cette bougie produit une lumière vive sur un rayon de 1,50 m et une lumière faible sur 1,50 m de plus.

Cadenas (10 po, 0,5 kg). Un cadenas est fourni avec une clé. Une créature ayant la maîtrise des outils de voleur peut crocheter le cadenas en réussissant un test de Dextérité DD 15.

Carquois (1 po, 0,5 kg). Ce carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches ou carreaux.

Corde en chanvre (1 po, 5 kg) ou en soie (10 po, 2,5 kg).

Cette corde de 15 m de long est dotée de 2 points de vie et se rompt sur un test de Force DD 17.

Eau bénite (25 po, 0,5 kg). Au prix d'une action, vous pouvez asperger une créature située à 1,50 m ou moins de vous du contenu de cette flasque ou la lancer à une distance maximale de 6 m, auquel cas elle se brise à l'impact. Dans un cas comme dans l'autre, effectuez une attaque à distance contre la créature ciblée, l'eau bénite étant considérée comme une arme improvisée. Si l'attaque touche et que la cible est un Fiélon ou un Mort-vivant, elle subit 2d6 dégâts radiaux.

SOULEVER ET PORTER

Les règles qui suivent permettent de gérer ce qu'une créature peut porter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge, égale à votre valeur de Force multipliée par 7,5, correspond au poids que vous pouvez porter. Cela suffit amplement pour la plupart des personnages, qui n'ont généralement pas à se soucier de ce qu'ils portent.

Pousser, tirer ou soulever. Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids en kilogrammes égal au double de votre capacité de charge (ou 15 fois votre valeur de Force). Lorsque vous poussez ou tirez un poids dépassant votre capacité de charge, votre vitesse est réduite à 1,50 m.

Catégorie de taille et Force. Les créatures de taille supérieure peuvent porter davantage, tandis que celles de taille TP sont plus limitées. Pour chaque catégorie de taille au-delà de la taille M, doublez la capacité de charge de la créature et, donc, le poids qu'elle peut pousser, tirer ou soulever. Dans le cas d'une créature de taille TP, divisez ces poids par deux.

Huile (1 pa, 0,5 kg). Cette huile se présente généralement dans une flasque de 50 cl. Au prix d'une action, vous pouvez asperger du contenu une créature située à 1,50 m ou moins de vous ou lancer la flasque à une distance maximale de 6 m, auquel cas elle se brise à l'impact. Effectuez une attaque à distance contre la cible, l'huile étant considérée comme une arme improvisée. Si l'attaque touche, la cible est recouverte d'huile. Si elle subit des dégâts de feu avant que l'huile ait séché (ce qui demande 1 minute), la cible subit 5 dégâts de feu supplémentaires, provoqués par l'embrasement de l'huile. Vous pouvez également verser le contenu de la flasque sur une zone horizontale carrée de 1,50 m de côté. Si vous embrasez la zone, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou y termine son tour. Une même créature ne peut subir ces dégâts qu'une fois par tour.

Lanterne sourde (10 po, 1 kg). Cette lanterne produit une lumière vive sur un cône de 18 m et une lumière faible sur 18 m de plus. Elle brûle pendant 6 heures en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Outils de voleur (25 po, 0,5 kg). Cet ensemble d'outils comprend une lime, plusieurs crochets, un petit miroir articulé sur une poignée métallique, des ciseaux fins et une paire de pinces. La maîtrise de ces outils vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tout test de caractéristique visant à désarmer un piège ou crocheter une serrure.

Rations (5 pa, 1 kg). Ces rations qui permettent de sustenter une personne pour un jour comprennent de la viande séchée, des biscuits, noix, noisettes et autres fruits secs.

Torche (1 pc, 0,5 kg). Cette torche produit pendant 1 heure une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. Si vous effectuez une attaque de corps à corps avec une torche embrasée et que vous touchez, elle inflige 1 dégât de feu.

Trousse de soins (5 po, 1,5 kg). Cette trousse se présente comme une pochette renfermant bandages, baumes et attelles. Elle peut servir dix fois. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser l'une de ces doses pour stabiliser une créature à 0 point de vie, sans passer par un test de Sagesse (Médecine).



CHAPITRE 3

SORTS

LA MAGIE, OMNIPRÉSENTE DANS LES MONDES DE D&D, se manifeste le plus souvent sous la forme de sorts. Ce chapitre fournit les règles concernant l'incantation des sorts, qui produisent toute sorte de merveilles. Il propose également une sélection pour les lanceurs de sorts (on dit aussi « incantateurs »), tels que le clerc, le magicien et le paladin.

ACQUISITION DE SORTS

Avant de pouvoir utiliser un sort, le lanceur doit l'avoir bien en tête ou avoir accès à un objet magique qui le contient. Les personnages de certaines classes (comme l'ensorceleur du *Manuel des joueurs*) ont une liste limitée de sorts gravée dans l'esprit. Il en va de même pour de nombreux monstres recourant à la magie. D'autres lanceurs, comme les clercs et les magiciens, doivent passer par une procédure de préparation de leurs sorts. Cette opération varie d'une classe à l'autre, comme le détaille la description de leur aptitude Sorts.

LANCER UN SORT

Chaque fois qu'une créature lance un sort, les mêmes règles de base s'appliquent, sachant que la présentation de chaque sort reprend la même structure. Chaque description de sort commence par le nom du sort, son niveau, son école de magie, son temps d'incantation, sa portée, ses composantes et sa durée. Le reste de la description détaille les effets particuliers du sort. Les sections qui suivent permettent de comprendre les différentes parties de la description d'un sort.

NIVEAU DE SORT

Chaque sort présente un niveau allant de 0 à 9, indiqué dans la description du sort. Le niveau d'un sort est une bonne indication de sa puissance. Les sorts mineurs, sorts rudimentaires que les personnages lancent presque machinalement, sont de niveau 0. Chaque classe de lanceur de sorts obéit à des règles figurant sur la fiche de personnage qui rappellent quand le personnage accède à certains niveaux de sort.

EMPLACEMENTS DE SORT

Lancer un sort est éreintant, c'est pourquoi tout incantateur ne peut en jeter qu'un nombre limité avant de devoir prendre du repos. Le potentiel magique d'un incantateur est avant tout représenté par ses emplacements de sort, chaque classe de lanceur de sorts n'octroyant à ses membres qu'un nombre limité d'emplacements de niveau calibré. Ainsi, une magicienne de niveau 3 dispose de quatre emplacements du 1^{er} niveau et de 2 emplacements du 2^e niveau.

Lorsque vous lancez un sort, vous dépensez un emplacement au moins égal à celui du sort, et « remplissez » en quelque sorte l'emplacement avec le sort. On peut voir les emplacements de sort comme des sillons d'une taille donnée, étroite pour un emplacement du 1^{er} niveau, de plus en plus large pour ceux de niveau supérieur. Un sort du 1^{er} niveau s'insère ainsi dans n'importe quel emplacement, mais un sort du 2^e niveau ne pourra tenir que dans un emplacement du 2^e niveau ou plus. Ainsi, lorsqu'une magicienne de niveau 3 lance *projectile magique*, sort du 1^{er} niveau, elle dépense l'un de ses quatre emplacements du 1^{er} niveau et il lui en reste trois.

Terminer un repos long fait récupérer tous les emplacements de sort dépensés (cf. page 17 pour les règles de repos).

LANCER UN SORT À UN NIVEAU SUPÉRIEUR

Lorsqu'un personnage lance un sort en utilisant un emplacement dont le niveau est supérieur à celui du sort, le sort est considéré pour cette incantation comme du niveau correspondant. Ainsi, lorsqu'un magicien lance *projectile magique* en utilisant un emplacement du 2^e niveau, ce *projectile magique* est du 2^e niveau. Dans les faits, le sort prend toute la place que lui offre l'emplacement.

Certains sorts, comme *projectile magique* et *soins*, produisent des effets plus puissants lorsqu'on les lance à plus haut niveau, comme l'indique leur description.

LANCER UN SORT SANS EMPLACEMENT

Plusieurs biais permettent de lancer un sort sans dépenser d'emplacement :

Sorts mineurs. Un sort de niveau 0 (ou sort mineur) se lance sans dépenser d'emplacement.

Rituels. Certains sorts présentent la mention : « rituel ».

On peut lancer un tel sort selon les règles normales d'incantation ou comme rituel. Lancer le sort sous forme de rituel demande 10 minutes de plus que l'incantation normale. De plus, cela ne dépense aucun emplacement de sort. Pour lancer un sort comme rituel, le lanceur doit disposer d'une aptitude lui permettant de le faire. Le clerc et le magicien, par exemple, disposent d'une telle aptitude. L'incantateur doit également avoir préparé le sort, sauf si son aptitude de rituel spécifie autre chose, comme c'est le cas du magicien.

Capacités spéciales. Certains personnages et monstres sont dotés de capacités spéciales leur permettant de lancer certains sorts sans utiliser d'emplacement. Ils restent généralement limités par un autre critère, comme un nombre d'utilisations quotidiennes du sort.

Objets magiques. Les *parchemins de sort* et d'autres objets magiques renferment des sorts que l'on peut lancer sans emplacement. La description d'un tel objet indique le nombre qu'il offre d'incantations du sort.

ÉCOLES DE MAGIE

Chaque sort appartient à une catégorie magique, appelée école de magie. Celles-ci sont énumérées dans la table Écoles de magie. Ces catégories participent à la description des sorts ; elles n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles s'y réfèrent.

ÉCOLES DE MAGIE

École	Effets typiques
Abjuration	Empêche ou annule les effets nocifs
Divination	Révèle les pensées et les lieux, et sonde le temps
Enchantement	Influence autrui
Évocation	Canalise l'énergie magique pour créer des effets destructeurs ou pour guérir
Illusion	Trompe l'esprit ou les sens
Invocation	Transporte des créatures ou des objets
Nécromancie	Manipule la vie et la mort
Transmutation	Transforme des créatures ou des objets

INCANTATION EN ARMURE

En raison de la concentration mentale et des gestes complexes demandés par toute incantation, vous devez avoir la maîtrise de l'armure que vous portez pour lancer un sort (comme indiqué au chapitre 2). Sans cela, la gêne est trop grande pour que l'incantation aboutisse.

TEMPS D'INCANTATION

L'incantation de la plupart des sorts demande une seule action, mais certains se lancent par une action bonus, une réaction ou un temps bien plus long.

ACTION BONUS

Un sort lancé par une action bonus s'avère particulièrement expéditif. Pour lancer un tel sort, vous devez consacrer votre action bonus à votre tour, à condition bien sûr de ne pas déjà avoir fait quoi que soit par une action bonus à ce tour. Vous ne pouvez pas lancer d'autre sort à ce même tour, sauf s'il s'agit d'un sort mineur dont le temps d'incantation est de 1 action.

RÉACTIONS

Certains sorts peuvent se lancer en jouant votre réaction. Ces sorts qui ne demandent qu'une fraction de seconde pour se manifester se lancent en réponse à quelque événement. Quand un sort peut se lancer en jouant sa réaction, la description vous dit précisément dans quelles circonstances.

TEMPS D'INCANTATION SUPÉRIEURS

L'incantation de certains sorts (notamment ceux qu'on lance comme rituels) demande davantage de temps : plusieurs minutes, voire plusieurs heures. Quand vous lancez un sort dont le temps d'incantation est supérieur à une action ou une réaction, vous devez y consacrer votre action chaque tour de l'incantation et devez maintenir votre concentration tout du long (cf. « Concentration », plus loin dans ce chapitre). Si votre concentration est rompue, le sort échoue, mais vous ne dépensez aucun emplacement. Si vous souhaitez retenir de lancer le sort, vous devez reprendre l'incantation depuis le début.

PORTÉE

La portée d'un sort indique à quelle distance de l'incantateur les effets peuvent prendre leur origine, la description du sort précisant quels effets sont limités par cette portée. Une fois un sort lancé, ses effets ne sont pas restreints par sa portée, sauf si sa description dit le contraire.

La portée prend généralement l'une des formes suivantes :

Distance. La portée est exprimée en mètres.

Contact. Les effets du sort prennent leur origine sur quelque chose que l'incantateur doit toucher directement, comme indiqué dans la description.

Personnelle. Un sort dont la portée est « personnelle » ne peut être lancé que sur soi-même.

Personnelle (zone d'effet). Un sort dont la portée est « personnelle » suivie d'une zone d'effet entre parenthèses, telle que « personnelle (cône de 4,50 m) », produit une zone d'effet qui prend son origine sur l'incantateur (cf. « Zones d'effet », plus loin dans ce chapitre).

COMPOSANTES

Les composantes d'un sort correspondent aux conditions physiques dans lesquelles l'incantateur doit le lancer. La description de chaque sort indique s'il demande des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si le lanceur est dans l'incapacité de fournir l'une ou l'autre de ces composantes, il ne peut pas lancer le sort.

VERBALE (V)

Une composante verbale se traduit par des psalmodes mystiques ou ésotériques. Les paroles seules ne constituent pas la source de puissance du sort, mais l'alliance des sons, des variations de voix et des résonances permet de réveiller la trame de la magie. Ainsi, une créature bâillonnée ou prise dans une zone de silence ne pourra pas lancer un sort doté d'une composante verbale.

SOMATIQUE (S)

Les gestes demandés par une incantation peuvent aussi bien être énergiques que très subtils et complexes. Quand un sort demande une composante somatique, le lanceur doit avoir au moins une main libre pour exécuter cette gestuelle.

MATÉRIELLE (M)

L'incantation de certains sorts passe par des matériaux spécifiques, indiqués entre parenthèses à la ligne « Composantes ». Sauf mention contraire, ces matériaux ne sont pas détruits par le sort. Le lanceur de sorts doit avoir une main libre pour accéder à ces composantes, sachant que ce peut être la main qui lui permet d'exécuter les composantes somatiques.

Plutôt que de fournir les matériaux indiqués dans la description, le lanceur peut recourir à une sacoche à composantes ou un focaliseur d'incantation (tous deux décrits ci-après) comme composante matérielle. Cette option n'est possible que si le sort ne détruit pas les matériaux et n'y associe pas de coût.

Sacoche à composantes (25 po, 1 kg). Une sacoche à composantes est une pochette en cuir étanche que l'on porte à la ceinture, dotée de compartiments contenant toutes les composantes matérielles sans coût qui ne sont pas détruites par l'incantation. Elle peut servir à n'importe quel lanceur de sorts.

Focaliseur d'incantation. Certains lanceurs de sorts ont la capacité spéciale de pouvoir utiliser un objet appelé focaliseur d'incantation comme composante matérielle de leurs sorts.

La table Focaliseurs d'incantation énumère les focaliseurs du magicien (focaliseurs arcaniques), ainsi que du clerc et du paladin (symboles sacrés). La colonne Port de la table précise si l'incantateur doit tenir le focaliseur ou le porter sur lui pour s'en servir.

FOCALISEURS D'INCANTATION

Focaliseur	Port	Prix	Poids
<i>Focaliseurs arcaniques (magicien)</i>			
Baguette	En main	10 po	0,5 kg
Bâton	En main	5 po	2 kg
Cristal	En main	10 po	0,5 kg
Orbe	En main	20 po	1,5 kg
Sceptre	En main	10 po	1 kg
<i>Symboles sacrés (clerc et paladin)</i>			
Amulette	En main ou sur soi	5 po	0,5 kg
Emblème	En main ou sur soi	5 po	—
Reliquaire	En main ou sur soi	5 po	1 kg

DURÉE

La durée d'un sort représente l'intervalle de temps s'écoulant entre le début et la fin du sort une fois lancé. Elle prend généralement l'une des formes suivantes :

Concentration. Une durée demandant de se concentrer est traitée selon les règles de la concentration, ci-après.

Instantanée. Une durée « instantanée » indique que le sort ne se produit qu'un instant et qu'on ne peut le dissiper.

Intervalle de temps. Une durée exprimée par un intervalle de temps indique combien de temps le sort persiste, en rounds, minutes, heures ou autre. Ainsi, quand la ligne « Durée » indique « 1 minute », le sort prend fin une minute après son incantation.

CONCENTRATION

Certains sorts demandent à l'incantateur de maintenir sa concentration sur la magie pour qu'elle reste active. Si le lanceur perd sa concentration, le sort prend fin. Quand un sort demande de maintenir sa concentration, cela apparaît à la ligne « Durée », ainsi que la durée maximale de cette concentration. L'incantateur peut rompre volontairement sa concentration à tout moment (aucune action requise).

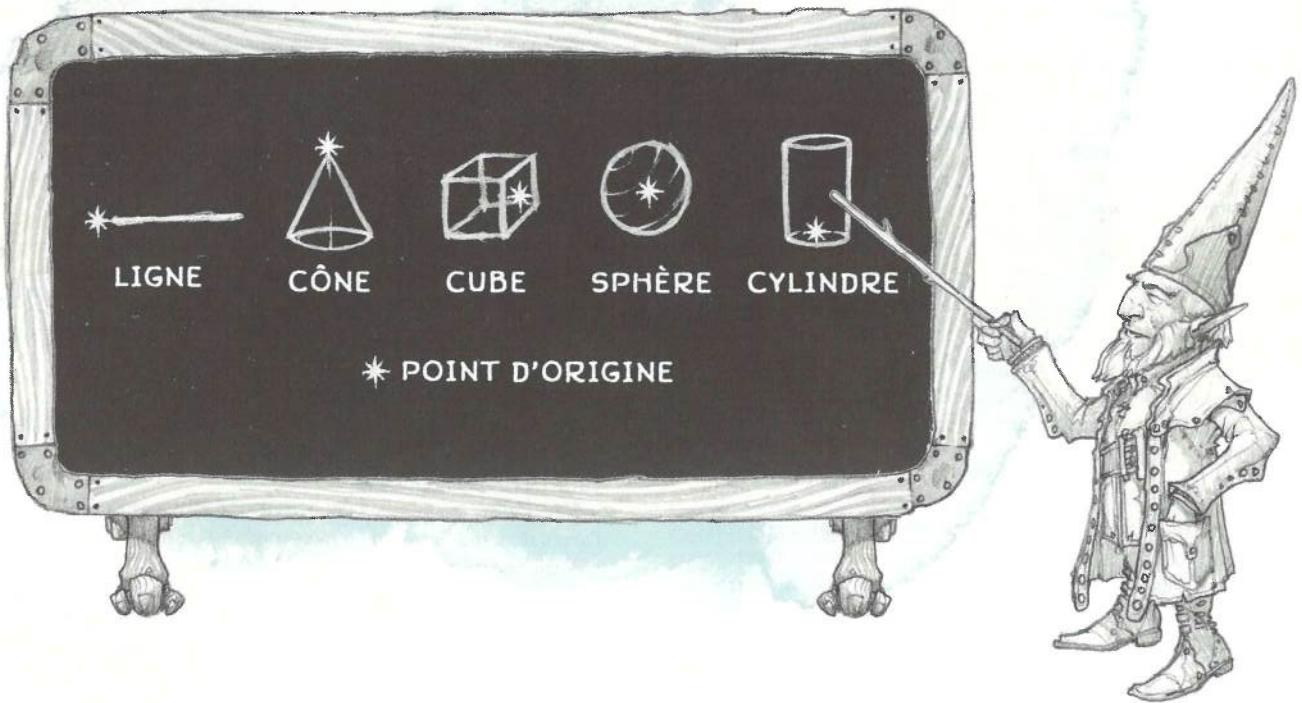
Une activité normale, comme se déplacer ou même attaquer, ne gêne en rien la concentration. Les facteurs suivants, en revanche, peuvent rompre la concentration :

Lancer un autre sort demandant de se concentrer.

L'incantateur perd sa concentration sur un sort s'il commence à en lancer un autre qui demande de se concentrer.

Subir des dégâts. Chaque fois qu'un incantateur subit des dégâts alors qu'il se concentre sur un sort, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir sa concentration. Le DD est égal à 10 ou à la moitié des dégâts subis arrondie à l'inférieur (la plus grande des deux valeurs).

Être neutralisé ou tué. L'incantateur perd sa concentration sur un sort s'il meurt ou subit l'état neutralisé (cf. annexe).



ZONES D'EFFET

Des sorts comme *vague tonnante* couvrent ce qu'on appelle une zone d'effet, traitée par les règles spéciales qui suivent. Certains autres éléments du jeu, comme le souffle d'un dragon, obéissent aussi à ces règles.

La description d'un sort ou effet comparable spécifie s'il a une zone d'effet, qui correspond souvent à l'une de ces cinq formes : cône, cube, cylindre, ligne ou sphère. Chaque zone d'effet a un point d'origine, position depuis laquelle se déplient les énergies de l'effet. Les règles propres à chaque forme spécifient comment positionner ce point d'origine. Généralement, il s'agit d'un point de l'espace, mais la zone de certains effets peut émaner d'une créature ou d'un objet.

Un effet se propage en lignes droites depuis son point d'origine. Si aucune de cette multitude de lignes ne relie le point d'origine de l'effet à un endroit donné de la zone d'effet, l'endroit en question n'est en fait pas pris dans la zone. Il faut une obstruction procurant un abri total pour bloquer ces lignes imaginaires.

CÔNE

Un cône se répand dans la direction du choix du créateur depuis son point d'origine. Sa largeur en un point donné du cône est toujours égale à la distance qui sépare ce point de l'origine du cône. La longueur maximale d'un cône est indiquée dans la description de l'effet.

Le point d'origine du cône n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si le créateur en décide autrement.

CUBE

Le créateur choisit le point d'origine d'un cube, qui peut être n'importe quel point d'une face du cube. La taille du cube est exprimée par la longueur de ses arêtes.

Le point d'origine du cube n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si le créateur en décide autrement.

CYLINDRE

Le point d'origine d'un cylindre est au centre d'un cercle de rayon indiqué par la description de l'effet. Le créateur doit placer ce cercle au sol ou au sommet de la zone d'effet. L'énergie magique d'un cylindre se propage en lignes droites depuis son point d'origine vers le périmètre du cercle, ce qui forme la base du cylindre. Puis les effets se déplient vers le haut depuis le sol ou vers le bas depuis le sommet, sur une distance égale à la hauteur du cylindre.

Le point d'origine du cylindre est situé dans la zone d'effet.

LIGNE

Une « ligne » s'étend en ligne droite depuis son point d'origine jusqu'en limite de sa longueur et englobe une zone définie par sa largeur.

Le point d'origine de la ligne n'est pas situé dans la zone d'effet, sauf si le créateur en décide autrement.

SPHÈRE

Le créateur choisit le point d'origine de la sphère, celle-ci se propageant vers l'extérieur à partir du point désigné. La taille d'une sphère s'exprime par son rayon depuis ce point.

Le point d'origine de la sphère est situé dans la zone d'effet.

CIBLES

Un sort demande généralement au lanceur de choisir la ou les cibles qu'il compte affecter par sa magie. La description du sort indique s'il cible des créatures, des objets, le point d'origine d'une zone d'effet ou autre chose.

Si le sort n'a pas d'effet perceptible, les créatures ignorent parfois qu'elles en ont été les cibles. Un sort qui produit des éclairs n'échappera à personne, mais un effet plus subtil comme une tentative de lire les pensées, passe généralement inaperçu, sauf si le sort spécifie le contraire.

UNE VOIE DÉGAGÉE JUSQU'À LA CIBLE

L'incantateur ne peut pas cibler un point, une créature ou un objet disposant d'un abri total vis-à-vis de lui.

Si le lanceur place une zone d'effet en un point qu'il ne voit pas et qu'une obstruction comme un mur se dresse entre lui et ce point, le point d'origine se manifeste en réalité de son côté de l'obstacle.

SE CIBLER

Quand un sort vous permet de cibler une créature de votre choix, vous pouvez vous prendre pour cible, sauf si cette créature est spécifiée comme forcément hostile ou autre que vous. Si vous êtes dans la zone d'effet d'un sort que vous lancez, vous pouvez vous cibler.

JETS DE SAUVEGARDE

De nombreux sorts spécifient qu'une cible doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie de leurs effets. La description indique alors quelle caractéristique est associée au JS et ce qui se passe en cas de réussite ou d'échec.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de caractéristique d'incantation

JETS D'ATTAQUE

Certains sorts demandent au lanceur d'effectuer un jet d'attaque pour déterminer si l'effet touche une cible.

Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de caractéristique d'incantation

SORTS COMBINÉS

Les effets de sorts différents coexistent tant que leurs durées se chevauchent. À l'inverse, les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se cumulent pas. Au lieu de cela, c'est l'effet le plus puissant qui s'applique (celui qui procure le bonus le plus élevé, par exemple) tant qu'ils sont simultanément actifs. Si les incantations d'un même sort sont de puissance équivalente, c'est l'effet le plus récent qui s'impose tant qu'ils sont simultanément actifs. Ainsi, lorsque deux clercs lancent *bénédiction* sur la même cible, celle-ci ne reçoit qu'une fois les bénéfices du sort et non pas deux dés supplémentaires.

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont présentés par ordre alphabétique. Le terme « vous » de la description de chaque sort correspond au lanceur du sort.

ARME SPIRITUELLE

Évocation du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale et flottante à portée, qui persiste pour toute la durée ou jusqu'à ce que vous relanciez ce sort. À l'incantation, vous pouvez effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située dans un rayon de 1,50 m de l'arme. Si l'attaque touche, la cible subit des dégâts de force égaux à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation.

Par une action bonus à votre tour, vous pouvez déplacer l'arme d'un maximum de 6 m et répéter l'attaque contre une cible située dans un rayon de 1,50 m de l'arme.

L'arme prend la forme de votre choix. Les clercs de divinités associées à une arme donnée (saint Cuthbert est par exemple connu pour sa masse d'armes et Thor pour son marteau) donnent l'aspect de cet objet à leur arme spirituelle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par tranche de deux niveaux d'emplacement au-delà du 2^e.

ARMURE DU MAGE

Abjuration du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un morceau de cuir traité)

Durée : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure et une force magique protectrice l'enveloppe jusqu'à la fin du sort. La CA de base de la cible devient 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfile une armure ou si vous le révoquez au prix d'une action.

BÉNÉDICTION

Enchantement du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un peu d'eau bénite aspergée)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix à portée. Chaque fois qu'une cible effectue un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle peut lancer un d4 et en ajouter le résultat au jet d'attaque ou jet de sauvegarde.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

BOUCLIER

Abjuration du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous jouez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*.

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît pour vous protéger. Jusqu'au début de votre tour suivant, vous recevez un bonus de +5 à la CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne subissez aucun dégât de *projectile magique*.

BOUCLIER DE LA FOI

Abjuration du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un petit parchemin sur lequel apparaît un extrait d'écritures saintes)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît autour d'une créature de votre choix à portée et lui confère un bonus de +2 à la CA pour toute la durée.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

Divination du 1^{er} niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)

Durée : 1 heure

Pour toute la durée, vous comprenez le sens littéral de toute langue parlée que vous entendez. Vous comprenez également tout écrit que vous voyez, à condition de toucher la surface sur laquelle il est rédigé. Il vous faut environ 1 minute pour lire une page.

Ce sort ne décrypte pas les messages secrets ni les glyphes, tels que les symboles arcaniques, s'ils ne correspondent pas à une langue écrite.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Divination du 1^{er} niveau (rituel)

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour toute la durée, vous percevez la présence de la magie dans un rayon de 9 m de vous. Si vous percevez de la magie par ce biais, vous pouvez consacrer votre action à discerner une faible aura entourant les objets et créatures visibles et porteurs de magie de la zone. Vous en apprenez également les écoles de magie associées, le cas échéant.

Le sort perce la plupart des obstacles, mais 30 cm de pierre, 90 cm de bois ou de terre, ou 2,5 cm de métal (ou une simple feuille dans le cas du plomb) suffisent à le bloquer.

FLAMME SACRÉE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une radiance embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. Les abris ne confèrent aucun avantage dans le cadre de ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

FOULÉE BRUMEUSE

Invocation du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : personnelle

Composantes : V

Durée : instantanée

Brièvement enveloppé d'une brume argentée, vous vous téléportez d'un maximum de 9 m vers un espace inoccupé que vous voyez.

FRACASSEMENT

Évocation du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un fragment de mica)

Durée : instantanée

Un vacarme aussi soudain que pénible se produit en un point que vous choisissez à portée. Chaque créature prise dans une sphère de 3 m de rayon centrée sur ce point effectue un jet de sauvegarde de Constitution. Elle subit 3d8 dégâts de tonnerre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Une créature faite de matière non organique (pierre, cristal, métal ou autre) est désavantagée à ce JS.

Un objet non magique qui n'est porté par personne subit aussi les dégâts s'il est dans la zone d'effet du sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

IMMOBILISATION DE PERSONNE

Enchantement du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un brin de fer)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un Humanoïde que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être paralysée pour toute la durée. À la fin de chacun de ses tours, la cible peut réitérer le jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin sur elle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler un Humanoïde de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2^e. Les Humanoïdes ainsi ciblés doivent tous se trouver dans un rayon de 9 m les uns des autres.

INJONCTION

Enchantement du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : 1 round

Vous adressez un simple mot de commande à une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de devoir s'y soumettre à son tour suivant. Le sort est sans effet sur un Mort-vivant et sur toute créature ne comprenant pas votre langue, ainsi que si votre ordre est directement nuisible à la créature.

Ci-après, une liste de mots de commande classiques, avec leurs effets associés. Vous pouvez tout à fait prononcer une autre instruction. Le MD déterminera comment réagit la cible, le cas échéant. Si la cible ne peut se soumettre à votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace dans votre direction par le chemin le plus court et direct, et termine son tour si elle se retrouve dans un rayon de 1,50 m de vous.

Fuis. La cible consacre son tour à s'éloigner de vous par le moyen le plus rapide.

Halte. La cible ne se déplace pas et n'entreprend aucune action. Une créature volante peut rester dans les airs à condition d'en avoir la capacité. Si elle doit se déplacer pour ne pas tomber, elle parcourt la distance minimale pour ce faire.

Lâche. La cible lâche ce qu'elle tient et termine son tour.

Rampe. La cible tombe à terre et termine son tour.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}. Les créatures ainsi ciblées doivent toutes se trouver dans un rayon de 9 m les unes des autres.

INVISIBILITÉ

Illusion du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (un cil incrusté dans de la sève)

Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est également invisible tant qu'elle continue à le porter. Le sort prend fin pour une cible qui attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, vous pouvez cibler une créature de plus par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.

LUMIÈRE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)

Durée : 1 heure

Vous touchez un objet dont aucune dimension ne dépasse 3 m. Jusqu'à la fin du sort, l'objet produit une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus. La lumière peut présenter les teintes de votre choix. Recouvrir intégralement l'objet d'une surface opaque bloque la lumière. Le sort prend fin si vous le relancez ou le révoquez au prix d'une action.

Si vous ciblez un objet porté par une créature hostile, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

MAIN DU MAGE

Sort mineur d'invocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : 1 minute

Une main spectrale et flottante apparaît en un point que vous choisissez à portée. La main persiste pour toute la durée ou jusqu'à ce que vous la révoquiez au prix d'une action. Elle disparaît si jamais elle se retrouve à plus de 9 m de vous ou si vous relancez ce sort.

Vous pouvez consacrer votre action à contrôler la main. Celle-ci peut servir à manipuler un objet, à ouvrir une porte ou un conteneur non verrouillés, à ranger ou récupérer un objet dans un conteneur ouvert ou à déverser le contenu d'une fiole. Vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 9 m chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut ni attaquer, ni utiliser d'objet magique, ni porter plus de 5 kg.

MOT DE GUÉRISON

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 18 m

Composantes : V

Durée : instantanée

Une créature de votre choix que vous voyez à portée récupère autant de points de vie que 1d4 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les Morts-vivants et les Artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, il soigne 1d4 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

POIGNE ÉLECTRIQUE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Votre main se met à crétiter d'énergies qu'elle s'apprête à décharger sur la créature que vous tentez de toucher. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Vous êtes avantage au jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de foudre et ne peut pas jouer de réaction jusqu'au début de son tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

PRESTIDIGITATION

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3 m

Composantes : V, S

Durée : jusqu'à 1 heure

Ce tour de passe-passe sert d'entraînement aux lanceurs de sorts débutants. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée :

- Vous produisez un effet sensoriel instantané et inoffensif, comme une pluie d'étoiles filantes, une petite rafale, quelques notes de musique ou une odeur étrange.
- Vous allumez ou éteignez une bougie, une torche ou un petit feu de camp, en un instant.
- Vous nettoyez ou souillez en un instant un objet dont le volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m³).
- Vous refroidissez, réchauffez ou parfumez de la matière inerte pendant 1 heure, à condition que son volume ne dépasse pas 30 litres (ou 0,03 m³).
- Vous faites apparaître pendant 1 heure, sur un objet ou une surface, une couleur, une petite marque ou un symbole.
- Vous faites apparaître jusqu'à la fin de votre tour suivant une babiole non magique ou une image illusoire tenant dans votre main.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois de ces effets non instantanés, sachant que vous pouvez révoquer un tel effet au prix d'une action.

PROJECTILE MAGIQUE

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous créez trois traits de force magique et scintillante. Chaque projectile touche une créature de votre choix que vous voyez à portée. Un projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les traits frappent tous simultanément, sachant que vous pouvez viser une seule créature ou plusieurs.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, le sort crée un projectile supplémentaire par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

PROTECTION CONTRE LE MAL ET LE BIEN

Abjuration du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S, M (eau bénite ou poudre de fer et d'argent, que le sort détruit)

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante ; jusqu'à la fin du sort, celle-ci est protégée contre certains types de créatures : Aberrations, Célestes, Élémentaires, Fées, Fiélons et Morts-vivants.

Cette protection se traduit par plusieurs bénéfices.

Les créatures concernées sont désavantagées aux jets d'attaque contre la cible. La cible ne peut également pas être charmée, effrayée ou possédée par ces créatures. Si la cible est déjà charmée, effrayée ou possédée par une telle créature, elle est avantage aux nouveaux jets de sauvegarde contre l'effet correspondant.

RAYON DE GIVRE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon de lueur zébrée bleuâtre et glaciale file vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

RAYON EMPOISONNÉ

Nécromancie du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon d'énergie verdâtre morbide jaillit vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 2d8 dégâts de poison et effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle est aussi empoisonnée jusqu'à la fin de votre tour suivant.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

RAYON TRAÇANT

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 36 m

Composantes : V, S

Durée : 1 round

Un trait de lumière jaillit vers une créature de votre choix à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d6 dégâts radiaux et le prochain jet d'attaque qui la vise avant la fin de votre tour suivant est avantage, grâce à la lumière faible et scintillante qui émane d'elle.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

RESTAURATION PARTIELLE

Abjuration du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Vous touchez une créature et mettez un terme à une maladie ou un état qui l'affecte. L'état peut être assourdi, aveuglé, empoisonné ou paralysé.

SANCTUAIRE

Abjuration du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action bonus

Portée : 9 m

Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)

Durée : 1 minute

Vous protégez une créature à portée contre les attaques. Jusqu'à la fin du sort, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort nuisible doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit changer de cible sous peine de perdre son attaque ou son sort. Le sort ne protège pas la cible des effets de zone, comme l'explosion d'une boule de feu.

Si la créature protégée effectue une attaque, lance un sort qui affecte l'ennemi ou inflige des dégâts à une autre créature, le sort prend fin.

SOINS

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les Morts-vivants et les Artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, il soigne 1d8 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

SOMMEIL

Enchantement du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 27 m

Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un grillon)

Durée : 1 minute

Ce sort plonge les créatures dans un sommeil magique.

Lancez 5d8 ; le total représente la somme des points de vie de créatures que le sort peut affecter. Les créatures situées dans un rayon de 6 m d'un point que vous choisissez à portée sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (sans tenir compte des créatures inconscientes).

À commencer par la créature dotée des points de vie actuels les plus faibles, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente et le reste jusqu'à la fin du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou que quelqu'un consacre une action à la réveiller énergiquement. Soustrayez les points de vie de chaque créature ainsi endormie du total avant de passer à la suivante dans l'ordre croissant des points de vie. Une créature ne peut être affectée que si ses points de vie ne dépassent pas le total restant.

Les Morts-vivants et les créatures immunisées contre l'état charmé ne sont pas affectés par ce sort.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, lancez 2d8 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

SPHÈRE DE FEU

Invocation du 2^e niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S, M (un peu de suif et de poudre de fer, une pincée de soufre)

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de flammes de 1,50 m de diamètre apparaît dans un espace inoccupé de votre choix à portée et persiste pour toute la durée. Toute créature qui termine son tour dans un rayon de 1,50 m de la sphère effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d6 dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite (arrondir à l'inférieur).

Par une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère d'un maximum de 9 m. Si vous lui faites heurter une créature de plein fouet, celle-ci effectue un JS contre les dégâts de la sphère, puis la sphère cesse de se déplacer pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez lui faire franchir des obstacles dont la hauteur ne dépasse pas 1,50 m et des fosses d'une largeur maximale de 3 m. La sphère embrase les objets inflammables qui ne sont portés par personne, produit une lumière vive sur un rayon de 6 m et une lumière faible sur 6 m de plus.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 3^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 par niveau d'emplacement au-delà du 2^e.



SPHÈRE DE FEU



THAUMATURGIE

Sort mineur de transmutation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 9 m

Composantes : V

Durée : jusqu'à 1 minute

Vous engendrez une manifestation surnaturelle mineure, à portée. Vous créez l'un des effets magiques suivants à portée :

- Votre voix retentit jusqu'à trois fois plus fort que la normale pendant 1 minute.
- Vous manipulez des flammes pendant 1 minute : elles vacillent, s'intensifient, s'atténuent ou changent de couleur.
- Vous provoquez un léger tremblement de terre inoffensif pendant 1 minute.
- Vous faites émaner un son bref d'un point que vous choisissez à portée, comme un grondement de tonnerre, un croassement ou des murmures inquiétants.
- Vous provoquez l'ouverture soudaine d'une porte ou fenêtre non verrouillée ou la faites claquer.
- Vous altérez l'aspect de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez faire coexister jusqu'à trois des effets d'une minute, sachant que vous pouvez révoquer un tel effet au prix d'une action.

VAGUE TONNANTE

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle (cube de 4,50 m d'arête)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague de force tonitruante déferle depuis vous. Chaque créature prise dans un cube de 4,50 m d'arête émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et le choc l'éloigne de 3 m de vous. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts (arrondir à l'inférieur) et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés entièrement compris dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 m de vous par le sort, dont le fracas s'entend à une distance de 90 m.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

ANNEXE : ÉTATS

UN « ÉTAT » ALTÈRE TEMPORAIREMENT LES CAPACITÉS D'UNE créature. Les définitions suivantes indiquent ce qu'il advient d'une créature soumise à un état donné.

Durée. Un état persiste jusqu'à ce qu'on y mette fin (comme en se relevant pour l'état à terre) ou jusqu'à ce qu'on arrive au terme de la durée indiquée par l'effet qui a imposé l'état.

Pas de cumul. Si plusieurs effets imposent le même état à une créature donnée, chaque application de l'état a sa propre durée, mais les effets de l'état n'empirent pas pour autant. L'état affecte la créature ou il ne l'affecte pas.

À TERRE

- Une créature à terre ne peut se déplacer qu'en rampant, sauf si elle se relève et met ainsi fin à l'état.
- La créature est désavantagée aux jets d'attaque.
- Un jet d'attaque contre la créature est avantage si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle. Sans cela, le jet d'attaque est désavantage.

AGRIPPÉ

- Une créature agrippée voit sa vitesse tomber à 0 et ne peut profiter d'aucun bonus en vitesse.
- L'état prend fin si l'*« agrippeur »* est neutralisé (cf. état correspondant).
- L'état prend également fin si un effet extrait la créature agrippée de la zone d'allonge de l'agrippeur ou de l'effet qui agrippe, comme c'est le cas lorsqu'une créature est repoussée par le sort *vague tonnante*.

ASSOURDI

- Une créature assourdie n'entend rien et rate automatiquement tout test de caractéristique passant par l'ouïe.

AVEUGLÉ

- Une créature aveuglée ne voit rien et rate automatiquement tout test de caractéristique demandant d'y voir.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantage, tandis que ceux de la créature sont désavantage.

CHARMÉ

- Une créature charmée ne peut pas attaquer son *« charmeur »* ni le cibler avec des aptitudes ou effets magiques nuisibles.
- Le charmeur est avantage aux tests de caractéristique d'interaction sociale avec la créature.

EFFRAYÉ

- Une créature effrayée est désavantage aux tests de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans son champ de vision.
- La créature ne peut pas se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

EMPOISONNÉ

- Une créature empoisonnée est désavantage aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique.

ENTRAVÉ

- Une créature entravée voit sa vitesse tomber à 0 et ne peut profiter d'aucun bonus en vitesse.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantage, tandis que ceux de la créature sont désavantage.
- La créature est désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité.

ÉTOURDI

- Une créature étourdie est neutralisée (cf. état correspondant), ne peut pas bouger et bredouille si elle tente de parler.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantage.

INCONSCIENT

- Une créature inconsciente est neutralisée (cf. état correspondant), ne peut ni parler ni bouger, et n'est pas consciente de son environnement.
- La créature lâche tout ce qu'elle tient et tombe à terre.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle.

INVISIBLE

- On ne peut pas voir une créature invisible, à moins de disposer d'une magie adaptée ou de sens spécifiques. Si elle tente de se cacher, la créature est considérée comme en zone de visibilité nulle. On peut détecter la position de la créature en fonction des bruits qu'elle produit ou des traces qu'elle laisse.
- Les jets d'attaque contre la créature sont désavantage, tandis que ceux de la créature sont avantage.

NEUTRALISÉ

- Une créature neutralisée ne peut pas entreprendre d'action ni d'action bonus, ni jouer de réaction.
- La concentration de la créature est rompue.

PARALYSÉ

- Une créature paralysée est neutralisée (cf. état correspondant) et ne peut ni parler ni bouger.
- Elle rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Dextérité et de Force.
- Les jets d'attaque contre la créature sont avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'assaillant se trouve dans un rayon de 1,50 m d'elle.