

# Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

## Les races

### Présentation

#### **Classe de prédilection**

Un personnage multiclassé ne subit jamais de malus aux points d'expérience à cause de sa classe de prédilection.

#### **Races et langages**

Tous les personnages parlent d'office le commun. Elfes, demi-elfes, halfelins, gnomes, nains et demi-orques parlent en plus leur langue natale. Enfin, les aventuriers particulièrement intelligents (c'est-à-dire ceux qui bénéficient d'un bonus en Intelligence au niveau 1) peuvent choisir un langage supplémentaire par point de bonus d'Intelligence en tant que personnage débutant. Si votre personnage a droit à d'autres langues, faites votre choix dans la liste proposée pour sa race.

**Degré d'alphabétisation.** Tous les personnages, à l'exception des barbares, savent automatiquement lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

**Langues de classe.** Prêtres, druides et magiciens de niveau 1 peuvent choisir certains langages en tant que langue supplémentaire due à l'Intelligence, même s'ils ne sont pas mentionnés dans la description de leur race. Il s'agit des langues ci-dessous.

*Druide* : sylvestre.

*Magicien* : draconien.

*Prêtre* : abyssal, céleste, infernal.

#### **Personnages de petite taille**

Les personnages de taille P bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.

Les personnages de taille P ne peuvent transporter que 75 % de la charge autorisée pour les individus de taille M. En règle générale, la vitesse de déplacement des créatures de taille P est réduite d'un tiers par rapport à celle des créatures de taille M.

Enfin, les personnages de taille P doivent utiliser des armes moins grandes que les personnages de taille M.

### Humains

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- *Langues parlées.* D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### Demi-elfes

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne.* Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements.
- *Sang elfique.* Ils sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes.

- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.
- *Classe de prédilection*. Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### **Demi-orques**

- +2 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Charisme.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-orques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- *Vision dans le noir*. Orques et demi-orques voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Sang orque*. Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques.
- *Langues*. D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll et goblin.
- *Classe de prédilection*. Barbare. La classe de barbare d'un demi-orque multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### **Elfes**

- +2 en Dextérité, -2 en Constitution.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne*. Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Maniement des armes*. Tous les elfes possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites).
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.
- *Classe de prédilection*. Magicien. La classe de magicien d'un elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### **Gnomes**

- +2 en Constitution, -2 en Force.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres.
- *Vision nocturne*. Les gnomes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Armes familières*. Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les goblinoides (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).
- *Langues*. D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque. De plus, une fois par jour, ils peuvent s'entretenir avec un animal vivant dans un terrier (blaireau, lapin, renard, etc.). Il s'agit d'un talent naturel pour les gnomes. Voir la description du sort *communication avec les animaux*.
- *Pouvoirs magiques*. *Communication avec les animaux* (animaux fouisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : *lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort.
- *Classe de prédilection*. Barde. La classe de barde d'un gnome multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### **Halfelins**

- +2 en Dextérité, -2 en Force.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.
- *Langues*. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, goblin, nain et orque.
- *Classe de prédilection*. Roublard. La classe de roublard d'un halfelin multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

### **Nains**

- +2 en Constitution, -2 en Charisme.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres. De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- *Vision dans le noir*. Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Connaissance de la pierre*. Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs couissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas.
- *Armes familières*. Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques.
- *Stabilité*. Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours).
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux.

- *Langues*. D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, goblin, orque et terreux.
- *Classe de prédilection*. Guerrier. La classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.