

## 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 bases

## Le mécanisme de base

Lorsqu'un personnage tente une action qui a une chance d'échouer, le joueur lance un dé à vingt faces (d20).

Pour savoir si l'action réussit ou échoue, on suit les étapes suivantes :

- Lancer un d20 ;
- Ajouter les modificateurs appropriés ;
- Comparer le résultat à un seuil de réussite.

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite, le personnage réussit. Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, il échoue.

## Les dés

Les règles utilisent de nombreuses abréviations concernant les dés, comme par exemple “ 3d4+3 ” (qui signifie “ la somme de trois dés à quatre faces, plus trois ”, soit un résultat compris entre 6 et 15). Le premier chiffre indique le nombre de dés à jeter (et à additionner), le deuxième (juste après le “ d ”) le type de dé à utiliser, et le troisième est un modificateur fixe qu’il faut ajouter (ou retrancher) au total.

**Id100.** Le dé à “ cent faces ” (ou “ dé de pourcentage ”) est un cas particulier. Pour le simuler, jetez deux dés à dix faces de couleurs différentes, dont l’un représente les dizaines et l’autre les unités. Il faut tirer deux 0 pour obtenir 100.

## Les fractions

En règle générale, on arrondit les fractions à l'entier inférieur, même quand la fraction est supérieure à 0,5.

*Exception* : certains jets de dés (dégâts et points de vie, entre autres) ne peuvent jamais descendre en dessous de 1.

## La multiplication

Il arrive qu'une règle spéciale indique de multiplier un chiffre ou un jet de dé. Tant qu'il n'y a qu'un seul multiplicateur, procédez normalement. Par contre, dès que plusieurs multiplicateurs s'ajoutent, combinez-les en un seul en ôtant 1 au facteur final par multiplicateur en plus du premier. Ainsi, un jet de dés devant être doublé (x2) puis encore doublé (x2) sera en fait triplé (x3, car  $2+1 = 3$ ).

Quand on applique ces multiplicateurs à des valeurs réelles (comme le poids ou une distance), utilisez les règles de mathématiques habituelles. Une créature dont la taille est doublée (ce qui multiplie son poids par huit), puis qui est pétrifiée (ce qui multiplie son poids par trois environ), pèse désormais 24 fois son poids habituel, et non 10 fois. De même, pour une créature aveuglée abordant un terrain difficile, chaque case compte comme 4 (doublée à deux reprises), et non comme 3 (ce qui revient à ajouter deux fois 100 %).

## Les valeurs de caractéristiques

### Modificateurs de caractéristique

Une fois effectués les ajouts ou soustractions dus à la race de votre personnage, les caractéristiques de ce dernier lui conféreront chacune un modificateur variant de  $-5$  à  $+5$ . La Table : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus indique quelle valeur correspond à quel modificateur. Elle mentionne également les sorts supplémentaires auxquels votre personnage peut prétendre s'il pratique la magie.

Le modificateur est le chiffre que vous devez ajouter ou retrancher au résultat du dé, chaque fois que l'aventurier exécute une action en rapport avec la caractéristique concernée. Un modificateur positif s'appelle un bonus, un modificateur négatif un malus.

### Table : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus

Valeur	Modificateur	Sorts en bonus (par niveau de sort)								
		0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>
1	−5	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique								

2-3	-4	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
4-5	-3	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
6-7	-2	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
8-9	-1	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

etc.

### **Caractéristiques et lanceurs de sorts**

Pour les jeteurs de sorts, la caractéristique primordiale dépend de la classe choisie : il s'agit de l'Intelligence pour les magiciens, de la Sagesse pour les prêtres, druides, paladins et rôdeurs, et du Charisme pour les ensorceleurs et les bardes. Le personnage acquiert des sorts supplémentaires si sa caractéristique primordiale est suffisamment élevée, mais seulement s'il a atteint le niveau nécessaire pour lancer les sorts en question (voir la description des classes pour plus de détails).

## **Les caractéristiques**

Les caractéristiques aident à définir votre personnage et affectent la plupart de ses actions.

### **Force (For)**

La Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les barbares, guerriers, moines, paladins et rôdeurs, car elle les aide à s'imposer au combat. La Force limite aussi la quantité d'équipement qu'un personnage peut transporter.

Le modificateur de Force s'applique :

- Aux jets d'attaque au corps à corps.
- Aux jets de dégâts des armes de corps à corps et des armes de jet (y compris les frondes). (*Exceptions* : les attaques portées avec la main non directrice ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force, tandis que celles délivrées à deux mains s'accompagnent d'une fois et demie le bonus de Force. Un malus de Force, mais pas un bonus, s'applique aux attaques portées à l'aide des arcs autres que composites.)
- Aux tests d'Escalade, de Natation et de Saut, compétences associées à la Force.
- Aux tests de Force (servant, par exemple, à enfoncer les portes).

### **Dextérité (Dex)**

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. C'est la caractéristique primordiale des roublards, mais elle est également très importante pour tous ceux qui ne portent qu'une armure légère ou intermédiaire (les barbares et les rôdeurs), voire pas d'armure du tout (c'est le cas des ensorceleurs, magiciens et moines), ainsi que pour quiconque souhaite devenir un bon archer.

Le modificateur de Dextérité s'applique :

- Aux jets d'attaque à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs, des arbalètes et des haches de lancer ou d'autres armes de jet ou à projectiles.
- À la classe d'armure (CA), si le personnage est en mesure de réagir à l'attaque qui le prend pour cible.
- Aux jets de Réflexes, qui permettent d'éviter les *boules de feu* et toutes les attaques auxquelles on peut échapper en faisant preuve d'une grande rapidité.
- Aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Équitation, Escamotage, Évasion et Maîtrise des cordes, compétences associées à la Dextérité.

### **Constitution (Con)**

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Le bonus de Constitution d'un personnage augmente son total de points de vie, ce qui rend cette caractéristique très importante pour toutes les classes.

Le modificateur de Constitution s'applique :

- À tous les jets de dés de vie (mais aucun malus, quel qu'il soit, ne peut faire tomber le résultat d'un jet de dé de vie en dessous de 1 ; autrement dit, un personnage gagne au moins 1 point de vie à chaque nouveau niveau).
- Aux jets de Vigueur, qui permettent de résister aux poisons et autres périls similaires.
- Aux tests de Concentration. Cette compétence, vitale pour les lanceurs de sorts, est associée à la Constitution. Si la valeur de Constitution du personnage évolue suffisamment pour changer son modificateur (dans un sens comme dans l'autre), son total de points de vie augmente ou diminue en conséquence.

### **Intelligence (Int)**

L'Intelligence symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier. Elle est vitale pour les magiciens, car elle détermine le nombre de sorts qu'ils peuvent jeter et la puissance de ces derniers. Elle est également importante pour tout personnage souhaitant maîtriser un grand nombre de compétences.

Le modificateur d'Intelligence s'applique :

- Au nombre de langues parlées par le personnage en début de carrière.
- Au nombre de points de compétence acquis à chaque niveau (même en cas de malus important, le personnage gagne au moins 1 point de compétence par niveau).
- Aux tests d'Art de la magie, Artisanat, Connaissances, Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Estimation et Fouille, compétences associées à l'Intelligence.

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des magiciens. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus.

Pour lancer un sort, il leur faut une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort.

Les animaux ont 1 ou 2 en Intelligence, les créatures d'intelligence humaine ayant au moins 3 dans cette caractéristique.

### **Sagesse (Sag)**

La Sagesse regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage. Alors que l'Intelligence représente la faculté à analyser les informations, la Sagesse définit la manière dont le personnage perçoit le monde qui l'entoure. Ainsi, un professeur distrait a une Intelligence élevée, mais une Sagesse plutôt faible. À l'inverse, un simple d'esprit peut avoir une Intelligence extrêmement limitée et une Sagesse très développée, pour peu qu'il soit intuitif. Cette caractéristique est cruciale pour les druides et les prêtres, et très importante pour les paladins et les rôdeurs. Si vous souhaitez que votre aventurier ait des sens affûtés, dotez-le d'une grande Sagesse. Toutes les créatures ont une valeur en Sagesse.

Le modificateur de Sagesse s'applique :

- Aux jets de Volonté (permettant, par exemple, d'échapper à des sorts tels que *charme-personne*).
- Aux tests de Détection, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie et Survie, compétences associées à la Sagesse.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des druides, paladins, prêtres et rôdeurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort.

### **Charisme (Cha)**

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Cette caractéristique représente une force de caractère réelle, pas seulement la façon dont on est perçu par autrui. Le Charisme est vital pour les paladins, les ensorceleurs et les bardes. Il est également très utile pour les prêtres, car il affecte leur aptitude à repousser les morts-vivants. Toutes les créatures ont une valeur en Charisme.

Le modificateur de Charisme s'applique :

- Aux tests de Bluff, Déguisement, Diplomatie, Dressage, Intimidation, Renseignements, Représentation et Utilisation d'objets magiques, compétences associées au Charisme.
- Aux tests visant à influencer les autres.

- Aux tests de renvoi des morts-vivants pour les prêtres ou paladins cherchant à repousser zombis, vampires et autres morts-vivants.

Le Charisme est la caractéristique primordiale des bardes et des ensorceleurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Charisme au moins égale à  $10 + \text{niveau du sort}$ .

### **Evolution des caractéristiques**

Lorsqu'une caractéristique évolue, tout ce sur quoi elle avait un impact est modifié en conséquence. Par contre, un personnage ne gagne aucun point de compétence de façon rétroactive s'il augmente sa valeur d'Intelligence.