

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 classes de PNJ

Adepte

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences de l'adepte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Dressage (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Table : l'adepte

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour					
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier	3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'adepte :

Armes et armures. L'adepte est formé au maniement de toutes les armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures.

Sorts. L'adepte lance des sorts divins qui sont issus de sa liste de sorts (voir ci-dessous). Comme le prêtre, il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance. Par contre, contrairement au prêtre, il est incapable de lancer des sorts de *soins* ou de *blessure* de manière spontanée.

Pour préparer ou lancer un sort, l'adepte doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD associé au jet de sauvegarde de ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse de l'adepte.

Contrairement au magicien, l'adepte ne trouve pas ses sorts dans des livres, sur des parchemins ou par quelque étude. Il les obtient par la prière ou la méditation, et les doit directement à son dieu ou à sa foi. Chaque jour, au moment qu'il a choisi (mais qui doit toujours rester le même), il doit prier ou méditer une heure durant pour récupérer ses sorts. Le temps qu'il passe à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts.

À l'instar des autres lanceurs de sorts, l'adepte ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts d'un niveau donné chaque jour. Le nombre de sorts qu'il peut lancer sur une base quotidienne apparaît sur la *Table : l'adepte*. En outre, il bénéficie de sorts en bonus s'il a une valeur de Sagesse élevée. Quand la *Table : l'adepte* indique 0 sort d'un niveau donné, cela signifie que le personnage a juste droit à ses sorts en bonus pour ce niveau. Chaque adepte possède un symbole sacré (focaliseur divin) dont l'aspect dépend de sa religion.

Appel de familier. Au niveau 2, l'adepte peut appeler un familier, à la manière des magiciens et des ensorceleurs.

Équipement de départ

Pour 2d4 x 10 po d'équipement.

Liste de sorts de l'adepte

L'adepte choisit ses sorts dans la liste suivante :

Niveau 0. *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau, réparation, soins superficiels, son imaginaire.*

1^{er} niveau. *Bénédiction, brume de dissimulation, compréhension des langages, détection de la Loi, détection du Bien, détection du Chaos, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, frayeur, injonction, mains brûlantes, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, soins légers, sommeil.*

2^e niveau. *Aide, détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, force de taureau, grâce féline, hypnose des animaux, image miroir, invisibilité, ralentissement du poison, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, soins modérés, ténèbres, toile d'araignée.*

3^e niveau. *Animation des morts, contagion, délivrance des malédictions, don des langues, éclair, flamme éternelle, guérison des maladies, lumière du jour, malédiction, neutralisation du poison, soins importants, ténèbres profondes.*

4^e niveau. *Création mineure, métamorphose, mur de feu, peau de pierre, restauration, soins intensifs.*

5^e niveau. *Annulation d'enchantement, communion, création majeure, guérison suprême, métamorphose funeste, mur de pierre, rappel à la vie, vision lucide.*

Expert

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

L'expert peut choisir jusqu'à dix compétences, qui deviennent par la suite ses compétences de classe.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int.

Table : l'expert

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'expert :

Armes et armures. L'expert est formé au maniement de toutes les armes courantes, mais pas des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

Gens du peuple

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences des gens du peuple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Table : homme ou femme du peuple

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6/+1	+4	+4	+4
13	+6/+1	+4	+4	+4
14	+7/+2	+4	+4	+4
15	+7/+2	+5	+5	+5
16	+8/+3	+5	+5	+5
17	+8/+3	+5	+5	+5
18	+9/+4	+6	+6	+6
19	+9/+4	+6	+6	+6
20	+10/+5	+6	+6	+6

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme ou femme du peuple :

Armes et armures. Les gens du peuple sont formés au maniement d'une arme courante. Ils ne sont pas formés au maniement des boucliers ni au port des armures.

Équipement de départ

Pour 5d4 po d'équipement.

Homme d'armes

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de l'homme d'armes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int.

Table : l'homme d'armes

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+1	+0	+2	+0
2	+2	+0	+3	+0
3	+3	+1	+3	+1
4	+4	+1	+4	+1
5	+5	+1	+4	+1
6	+6/+1	+2	+5	+2
7	+7/+2	+2	+5	+2
8	+8/+3	+2	+6	+2
9	+9/+4	+3	+6	+3
10	+10/+5	+3	+7	+3
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6
20	+20/15/+10/+5	+6	+12	+6

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'homme d'armes :

Armes et armures. L'homme d'armes est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est formé au port de toutes les armures.

Équipement de départ

Pour 3d4 x 10 po d'équipement.

Noble

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du noble (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Intimidation (Cha), Langue, Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Table : le noble

Niveau de PNJ	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8

14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de noble :

Armes et armures. Le noble est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est formé au port de toutes les armures.

Équipement de départ

Pour 6d8 x 10 po d'équipement.