

Bonus et pénalités suivant les caractéristiques

Nombreux sont les termes employés dans ce tableau qui seront expliqués plus loin, voir **Combat** (Page B24-28) et le **GLOSSAIRE**. Ces ajustements sont des bonus ou des pénalités qui seront ajoutés ou retranchés à certains lancers de dés.

Caractéristique principale

| Score pour la caractéristique principale | Ajustement par rapport à l'expérience acquise |
|--|---|
| 3-5 | -20% sur l'expérience acquise |
| 6-8 | -10% sur l'expérience acquise |
| 9-12 | Aucun |
| 13-15 | +5% sur l'expérience acquise |
| 16-18 | +10% sur l'expérience acquise |

L'ajustement pour les classes ayant 2 caractéristiques principales est expliqué dans la description des classes. Cet ajustement par rapport à l'expérience acquise est utilisé quand le MD donne des points d'expérience à la fin d'une aventure.

Force

| Score de force | Ajustements au combat | Forcer les portes |
|----------------|-------------------------------------|-------------------|
| 3 | -3 pour toucher et faire des dégâts | +3 |
| 4-5 | -2 pour toucher et faire des dégâts | +2 |
| 6-8 | -1 pour toucher et faire des dégâts | +1 |
| 9-12 | Aucun | Aucun |
| 13-15 | +1 pour toucher et faire des dégâts | -1 |
| 16-17 | +2 pour toucher et faire des dégâts | -2 |
| 18 | +3 pour toucher et faire des dégâts | -3 |

Toute attaque réussie entraîne toujours au moins un point de dégât. Ces ajustements ne sont valables que pour les combats de mêlée (voir page B27) et pour les portes forcées (page B21). Les combats avec projectiles sont ajustés par la dextérité (voir tableau ci-dessous).

Intelligence

| Score d'intelligence | Habileté linguistique |
|----------------------|---|
| 3 | Difficulté à parler, ne peut ni lire ni écrire |
| 4-5 | Ne peut ni lire ni écrire en Commun |
| 6-8 | Peut écrire les mots de base en Commun |
| 9-12 | Lit et écrit ses langues maternelles (généralement 2*) |
| 13-15 | Lit et écrit ses langues maternelles + 1 autre langue |
| 16-17 | Lit et écrit ses langues maternelles + 2 autres langues |
| 18 | Lit et écrit ses langues maternelles + 3 autres langues |

*Les humains parlent 2 langues maternelles: le Commun et la langue de leur alignement (voir **Langages**, page B12). Les demi-humains parlent certaines langues maternelles (voir Description des classes, pages B9-10).

Sagesse

| Score de sagesse | Ajustement aux jets de protection |
|------------------|--|
| 3 | -3 pour tout jet de protection contre la magie |
| 4-5 | -2 pour tout jet de protection contre la magie |
| 6-8 | -1 pour tout jet de protection contre la magie |
| 9-12 | Jets de protection normaux contre la magie |
| 13-15 | +1 pour tout jet de protection contre la magie |
| 16-17 | +2 pour tout jet de protection contre la magie |
| 18 | +3 pour tout jet de protection contre la magie |

Ces ajustements pour les jets de protection contre les attaques magiques ne concernent pas les jets de protection contre le souffle de dragon. Ils peuvent éventuellement affecter les jets de protection contre le Rayon Mortel ou le Poison, cela dépend si l'attaque est magique ou non. En revanche, ils affectent les jets de protection contre la Pétrification, les Baguettes Magiques, les Bâtons, les Bâtonnets, ou les Sorts.

Dextérité

| Score de dextérité | Ajustement au tir de projectiles | Ajustement à la classe d'armure | (Option) Ajustement pour l'initiative * |
|--------------------|----------------------------------|---------------------------------|--|
| 3 | -3 pour toucher | +3 pénalité | -2 |
| 4-5 | -2 pour toucher | +2 pénalité | -1 |
| 6-8 | -1 pour toucher | +1 pénalité | -1 |
| 9-12 | Aucun | Aucun | Aucun |
| 13-15 | +1 pour toucher | -1 bonus | +1 |
| 16-17 | +2 pour toucher | -2 bonus | +1 |
| 18 | +3 pour toucher | -3 bonus | +2 |

Les ajustements pour combats avec tirs de projectiles affectent les chances de réussite de l'attaque, mais pas les dégâts causés. La dextérité peut affecter la classe d'armure, augmentant (pénalisant) ou diminuant (bonifiant) la classe d'armure du personnage.

*Ceci n'est valable que pour l'initiative individuelle (qui attaquera en premier) et ne concerne pas l'initiative du groupe (voir **COMBAT PAR PAIRE**, page B24).

Constitution

| Score de constitution | Ajustement aux points de vie |
|-----------------------|------------------------------------|
| 3 | -3 points par dé de vie |
| 4-5 | -2 points par dé de vie |
| 6-8 | -1 point par dé de vie |
| 9-12 | Pas d'ajustement aux points de vie |
| 13-15 | +1 point par dé de vie |
| 16-17 | +2 points par dé de vie |
| 18 | +3 points par dé de vie |

On utilise ces ajustements chaque fois qu'un joueur lance le dé pour déterminer les points de vie d'un personnage. Aucun jet ne peut être inférieur à 1, quels que soient les ajustements.

Charisme

| Score de charisme | Ajustement aux réactions | Nombre max. de suivants | Moral des suivants |
|-------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------|
| 3 | -2 | 1 | 4 |
| 4-5 | -1 | 2 | 5 |
| 6-8 | -1 | 3 | 6 |
| 9-12 | Aucun | 4 | 7 |
| 13-15 | +1 | 5 | 8 |
| 16-17 | +1 | 6 | 9 |
| 18 | +2 | 7 | 10 |

L'ajustement aux réactions peut faciliter ou au contraire rendre plus difficiles les premières impressions lorsque l'on parle à une créature ou une personne que l'on vient de rencontrer (voir **Réactions des Monstres** page B24 et **Réactions du Suivant** page B21). Le charisme affecte également le nombre de suivants PNJ que le personnage d'un joueur peut engager ainsi que leur moral.

Tableaux des classes de personnages

Les renseignements fournis sont repris plus loin dans le paragraphe sur les **CLASSES DE PERSONNAGES**. Les tableaux ci-dessous donnent le nom de chaque niveau dans chaque classe ou profession de personnage ainsi que les points d'expérience nécessaires à un personnage pour atteindre le niveau suivant. Sont indiqués également le type et le nombre de dés utilisés pour déterminer les points de vie de chaque classe. Vous trouverez aussi des tableaux indiquant les chances qu'a un clerc de **Faire fuir les morts-vivants (Vade Retro)** et les facultés spéciales des voleurs. Les classes sont présentées par ordre alphabétique.

CLERCS

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|---------------------|---------------------|------------|-----------------------------|
| 1 | Acolyte | 0 | 1d6 | Aucun |
| 2 | Initié | 1500 | 2d6 | 1 du 1 ^{er} niveau |
| 3 | Prêtre ou prêtresse | 3000 | 3d6 | 2 du 1 ^{er} niveau |

Clercs contre Morts-Vivants (Vade Retro)

| Niveau du clerc | Squelettes | Zombies | Goules | Nécrophages |
|-----------------|------------|---------|--------|-------------|
| 1 | 7 | 9 | 11 | Sans effet |
| 2 | F | 7 | 9 | 11 |
| 3 | F | F | 7 | 9 |

F signifie que le clerc Fait fuir automatiquement le mort-vivant. Le **chiffre** indique le nombre à obtenir en lançant 2d6 pour Faire fuir le mort-vivant. Une explication plus complète sur la manière de Faire fuir les morts-vivants est donnée dans la description de la classe des clercs (Page B9).

ELFES

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|---------------------------|---------------------|------------|--|
| 1 | Vétéran/Médium | 0 | 1d6 | 1 du 1 ^{er} niveau |
| 2 | Guerrier/Devin | 4000 | 2d6 | 2 du 1 ^{er} niveau |
| 3 | Maître d'armes/Invocateur | 8000 | 3d6 | 2 du 1 ^{er} niveau+ 1 du 2 ^e niveau |

GUERRIERS

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|----------------|---------------------|------------|-------|
| 1 | Vétéran | 0 | 1d8 | Aucun |
| 2 | Guerrier | 2000 | 2d8 | Aucun |
| 3 | Maître d'armes | 4000 | 3d8 | Aucun |

MAGICIENS

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|------------|---------------------|------------|--|
| 1 | Médium | 0 | 1d4 | 1 du 1 ^{er} niveau |
| 2 | Devin | 2500 | 2d4 | 2 du 1 ^{er} niveau |
| 3 | Invocateur | 5000 | 3d4 | 2 du 1 ^{er} niveau+ 1 du 2 ^e niveau |

NAINS

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|---------------------|---------------------|------------|-------|
| 1 | Nain vétéran | 0 | 1d8 | Aucun |
| 2 | Nain guerrier | 2200 | 2d8 | Aucun |
| 3 | Nain maître d'armes | 4400 | 3d8 | Aucun |

TINIGENS

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|-------------------------|---------------------|------------|-------|
| 1 | Tinigens vétéran | 0 | 1d6 | Aucun |
| 2 | Tinigens guerrier | 2000 | 2d6 | Aucun |
| 3 | Tinigens maître d'armes | 4000 | 3d6 | Aucun |

VOLEURS

| Niveau | Titre | Points d'expérience | Dés de vie | Sorts |
|--------|-------------|---------------------|------------|-------|
| 1 | Apprenti | 0 | 1d4 | Aucun |
| 2 | Pied feutré | 1200 | 2d4 | Aucun |
| 3 | Brigand | 2400 | 3d4 | Aucun |

Facultés spéciales des voleurs

| Niveau | Crochetage | Détecter/Désamorcer les pièges | Vol à la tire | Déplacement silencieux | Escalade | Dissimulation dans l'ombre | Perception des bruits |
|--------|------------|--------------------------------|---------------|------------------------|----------|----------------------------|-----------------------|
| 1 | 15% | 10% | 20% | 20% | 87% | 10% | 1-2 |
| 2 | 20% | 15% | 25% | 25% | 88% | 15% | 1-2 |
| 3 | 25% | 20% | 30% | 30% | 89% | 20% | 1-3 |

Les pourcentages représentent les chances de succès du voleur. Si en lançant un d% le résultat obtenu est inférieur ou égal au chiffre indiqué ci-dessus, le voleur réussit. Pour la perception des bruits, il faut lancer un d6. Les lancers de dés sont effectués en secret par le MD. Les explications se rapportant à chaque faculté sont données ci-dessous:

Crochetage ne peut être utilisé qu'une seule fois par serrure. S'il échoue, le voleur ne pourra pas recommencer avant d'avoir atteint un nouveau niveau d'expérience.

Détecter/Désamorcer les pièges constitue une double faculté. Le voleur a un certain pourcentage de chances (indiqué ci-dessus) de découvrir un piège (s'il y en a un) et de l'ôter (s'il l'a trouvé). Chacune de ces deux tentatives ne peut être effectuée qu'une fois par piège.

Vol à la tire peut être assez risqué. Si le MD en lançant les dés obtient un nombre supérieur à 2 fois les chances de succès, le voleur est pris en flagrant délit. Il faut ensuite que le MD détermine la réaction du PNJ qui le surprend dans sa tentative de vol à la tire. Exemple: Un voleur de 1^{er} niveau a été surpris en train de voler un membre PNJ du groupe (le MD obtient 41 avec le d%). En lançant 2d6, il détermine la réaction de la victime, le résultat est 4 et le MD décide que le PNJ attaque le voleur.

Déplacement silencieux: Le voleur aura toujours l'impression que son déplacement est silencieux, mais le MD saura (sur la base du résultat d'un lancer du d%) si ce déplacement est perçu par des ennemis proches, et si oui, s'il doit faire intervenir ces derniers.

Escalade de parois à pic: L'échec entraîne la chute. Le voleur subira 1-6 (1d6) point(s) de dégâts par tranche de 3 m de chute. Le d% devra être lancé pour chaque tranche de 30 m escaladée. Si le personnage échoue, la chute sera égale à la moitié de la hauteur escaladée.

Se dissimuler dans l'ombre, à condition seulement que le voleur ne fasse aucun mouvement et n'attaque pas. Tout comme pour **Déplacement silencieux** ci-dessus, le voleur aura toujours l'impression de réussir, mais il peut en être autrement. Seul le MD le sait exactement.

Perception des bruits (lancer 1d6) s'applique lorsque le voleur écoute aux portes ou tente d'entendre si quelque chose vient dans sa direction (un monstre errant, par exemple). Il doit tout d'abord préciser au MD qu'il reste silencieux et **se tient à l'écoute**. Durant une bataille, il y a trop de bruit pour permettre à quiconque de percevoir des bruits inhabituels.