



Les prêtres sont des humains (ou des membres d'autres races) qui ont voué leur vie à une entité divine, et servent le culte qui la représente sur le monde. Ils souhaitent honorer cette entité, la faire connaître, promouvoir l'idéal qu'elle représente (par exemple, idéal de justice, de paix, de tolérance) ou faire partager leur amour (ou leur crainte) pour les forces naturelles qu'elle gouverne (l'eau, la lune, le feu, le vent...). Ils savent que la foi des fidèles produit une énergie mystique, et ils ont appris à utiliser cette énergie pour réaliser de véritables miracles (sortilèges).

Les différentes sortes de prêtres ne constituent pas une seule et même classe de personnage : chaque culte spécifique donne lieu à une classe à part entière de prêtres, chacune avec son propre champ de compétence, ses propres pouvoirs spéciaux, les obligations imposées au personnage et la liste des sortilèges spécifiques auxquels il a accès. Le MD devra définir les caractéristiques de chaque classe de prêtre en fonction du culte choisi. Ceci représente un travail considérable, mais constitue la seule façon de créer une religion originale et cohérente.

Prêtre - Modificateur Xp : - 2 ou - 8

COMBAT

Dés de vie : D6 ou D8 (selon le culte)

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Mental 2, Fortitude 1, Réflexes 0.

POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 26 / 3 (ou plus)

Martiales : Col. 3 (prêtres)

COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ maîtrise d'armes de mêlée (☒ 4) - maîtrise d'armes de tir (☒ 4), maîtrise d'arme de culte (☒ 7), bouclier, port d'armure, initiative, esquive, défense, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, tireur d'élite, combat main gauche (☒ 6).

COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : course, endurance (m), sauter, nager, équitation.
- ◆ **Perception** : chercher (m), sens d'aveugle, évaluation.
- ◆ **Manuel** : artisanat (tous), falsification.
- ◆ **Communication** : diplomatie, empathie (M), intimidation.
- ◆ **Intellect** : astrologie, ascétisme, alchimie, cartographie, herboristerie, droits et coutumes, langue, connaissance des religions, mémoire, littérature et traditions (M), héraldique, lire et écrire, soins.
- ◆ **Art** : Musique, narration, théâtre, danse, scriptorium, peinture.
- ◆ **Spéciales** : connaissance de la magie (m).

CLASS FOCUS : 4 rangs initiaux en connaissance des religions. Lgue maternelle : 10.

L'encart ci-dessus comprend les caractéristiques communes à la plupart des prêtres (bonus martial, sauvegardes, unités de compétences, dés de vie). Il comprend également un champ de compétence minimal (tout prêtre a normalement accès à ces compétences, mais il est possible que votre culte vous donne également accès à d'autres compétences qui ne sont pas reprises dans cette liste). Nous donnons ci-dessous un guide pour la création des cultes spécifiques ; reportez-vous également au *Chapitre IX : Magie et pouvoirs surnaturels* pour plus d'info.

caractéristiques de base : La caractéristique la plus importante, pour un prêtre, est toujours la sagesse : en effet, celle-ci détermine sa capacité à manipuler des énergies spirituelles (la foi) pour réaliser des miracles. Un prêtre qui dispose d'une sagesse élevée reçoit chaque jour des sortilèges en bonus.

D'autres caractéristiques peuvent se révéler également importantes, en fonction du culte choisi. Par exemple, les prêtres d'un dieu archer privilégieront peut-être la dextérité, tandis qu'un culte de la guerre cherchera à avoir en son sein des prêtres forts physiquement, et qu'un culte de l'art et de l'amour privilégiera le charisme. Il est même possible que certains cultes n'acceptent comme prêtre que des personnages dotés d'un score minimal dans une caractéristique jugée cruciale.

Dés de vie : Un prêtre obtient soit des dés de vie à 6 faces, soit des dés de vie à 8 faces : cela dépendra du culte que vous avez choisi, et même et de votre fonction dans celui-ci. Certains cultes souhaitent avoir des prêtres aptes au combat (et les entraînent en conséquence, pour un dé de vie à huit faces), tandis que d'autres ne privilégient pas l'usage de la force brute (D6). En fait, un même culte peut très bien comporter à la fois des prêtres entraînés à se défendre (dés de vie à 8 faces) et des prêtres plus érudits ou pacifistes, dotés de dés de vie à 6 faces.

Le MD décidera quel type de dé de vie vous obtenez au moment où il définit votre culte; il est possible qu'il vous laisse choisir vous-même entre le D6 et le D8, si votre clergé comporte plusieurs profils différents de prêtres.

Bonus martial : Tous les prêtres voient leur bonus martial progresser selon la colonne 2 du tableau 10 (*prêtres et larrons*).

Sauvegardes : Normalement, la sauvegarde *mentale* d'un prêtre est *forte*, la sauvegarde *fortitude* est *moyenne*, et la sauvegarde *réflexes* est faible. Dans de rares cas, le MD peut créer des prêtres dont les sauvegardes suivent une progression différente.

Unités de compétences générales initiales/par niveau : Un prêtre reçoit au minimum 26 unités de compétences initiales, et 3 unités par niveau. Il est possible qu'un prêtre d'un culte donné reçoive davantage d'unités de compétence, si les besoins de son ministère le justifient. Le MD définira combien d'unités de compétences vous recevez initialement et à chaque niveau gagné (avec un maximum de 30 / 7).

Unités de compétences martiales : Normalement, tous les prêtres reçoivent des unités de compétences martiales selon la colonne 3 : *prêtres* du tableau 21, soit 10 unités initiales et 1 unité par niveau. Dans de très rares cas, le MD peut autoriser des prêtres d'un culte donné à progresser selon la colonne 2 : *larrons*. Ce sera peut-être le cas si vous êtes un prêtre d'une divinité de la guerre.

Champ de compétence : Les compétences listées dans l'encart récapitulatif (à la page précédente) font

normalement partie du champ de tous les prêtres. Le MD peut librement ajouter des compétences supplémentaires au champ d'un prêtre, en fonction de la nature de son culte. Par exemple, les prêtres d'un culte *élémentaire* auront certainement accès à la compétence *connaissance des éléments*. Un prêtre d'un culte du feu pourrait avoir accès à *artisanat, forge*, tandis qu'un prêtre de l'eau aurait accès à *navigation*.

En ce qui concerne les compétences martiales, il est rare qu'un prêtre ait accès à d'autres compétences que celles listées dans l'encart récapitulatif. Notez que, en maîtrise d'armes, le rang maximal permis à un prêtre est le rang 4 (expertise) ; toutefois, certaines classes de prêtres pourraient avoir la possibilité de se spécialiser (rang 7) dans une arme qui revêt une grande importance symbolique pour leur culte (et uniquement dans cette arme). Par exemple, les prêtres d'un dieu archer pourraient éventuellement choisir de se spécialiser à l'arc. N'importe quel prêtre peut obtenir une expertise au bouclier (rang 5).

Class focus : Tous les prêtres disposent de 4 rangs initiaux gratuits en *connaissance des religions*, ce qui les assure de posséder au moins une bonne connaissance de leur propre culte. Le MD est libre d'ajouter d'autres classes focus à votre prêtre, en fonction de la nature de votre culte (*lire et écrire* est très courant). Par exemple, un prêtre de l'eau aura certainement 4 rangs initiaux gratuits en *nager*, et un prêtre de la lune aura probablement 4 rangs initiaux gratuits en *astrologie*.

Obligations : Votre foi vous impose éventuellement des obligations et/ou des interdits particuliers. Ceux-ci devront être définis par le MD en fonction de la nature de votre religion. Ces contraintes peuvent concerner notamment : les armes et armures qui vous sont permises/interdites, les richesses que vous pouvez posséder, les comportements que vous devez éviter ou les obligations religieuses auxquelles vous devez souscrire. Par exemple, certains prêtres ne sont pas autorisés à se servir d'armes tranchantes ou d'armes à distance; d'autres ne peuvent accumuler aucune forme de richesse.

Modificateur XP : Le modificateur d'expérience d'un prêtre est normalement de - 8 s'il lance des dés de vie à 6 faces, et de - 2 seulement s'il lance des dés de vie à 8 faces.

Le MD est libre d'ajuster ce modificateur s'il juge qu'il a généré une classe de prêtre particulièrement puissante ou, au contraire, un peu faible. Par exemple, si votre prêtre (qui lance des dés de vie à 6 faces), obtient plus d'unités de compétence (ou de class focus) que la moyenne, ou s'il dispose de pouvoirs divins particulièrement puissants, le MD peut lui imposer un modificateur Xp de -6, ou même de -5 ou -4. A l'inverse, si votre prêtre (qui obtient des D8) a accès à un nombre de sorts fort limité, si ses pouvoirs divins sont peu puissants, ou s'il subit de fortes restrictions liées à sa religion, il est possible que son modificateur Xp s'améliore jusqu'à - 4 ou - 5.

PŒUVŒIRS SPÉCIAUX

Un prêtre dispose des capacités spéciales suivantes :

Magie divine : Un prêtre peut canaliser des énergies spirituelles, émanant des entités qu'il sert (ou peut-être tout simplement de la foi des fidèles du culte), pour réaliser des miracles (sorts de prêtres). Il progresse dans cet art selon le tableau 25: *niveau de maîtrise pour les prêtres*. En l'occurrence, son niveau de maîtrise est tout simplement égal à son niveau de prêtre. Il peut tirer les pleins bénéfices d'une sagesse exceptionnelle en ce qui concerne les sorts accordés en bonus (soit, au maximum : 2 sorts de niveau 1, 2 sorts de niveau 2, 1 sort de niveau 3 et 1 sort de niveau 4 en bonus chaque jour, pour une Sag de 18).

Un prêtre dispose toujours d'une *liste de sorts* qui dépend de son culte : il s'agit des sortilèges auxquels il a accès, au vu de sa religion. Cette liste devra être définie par le MD en fonction de la nature du culte (et peut-être, du profil même du prêtre et de sa fonction dans le culte). Il existe deux méthodes pour ce faire :

- Soit, le MD **choisit lui-même** les sortilèges qui lui paraissent pertinents dans la liste des sorts de prêtres. Il veille à ce que le prêtre dispose d'un choix d'au moins 7 ou 8 sortilèges par niveau de sort.
- Soit il se sert du manuel de **ADD 2^{ème} édition**, dans lequel les sorts de prêtres sont groupés par **sphères d'influence**. Dans ce cas, le MD choisit un certain nombre de sphères (généralement entre 6 et 10 sphères), auxquelles le prêtre aura soit un accès *Majeur*, soit un accès *mineur*. Reportez-vous au manuel ADD 2^{ème} édition pour en savoir plus sur le système des sphères de sorts. Un mot est dit également à ce sujet au chapitre IX du manuel que vous tenez en main.

Il va de soi que les MD sont encouragés à créer des sortilèges spécifiques pour chaque culte : c'est encore la meilleure façon de personnaliser une religion.

Pouvoir divin : En plus de leurs sortilèges, les prêtres disposent souvent d'un (ou plusieurs) *pouvoirs divins*, qui leur sont accordés par leur divinité, et dont la nature dépend du culte choisi. Par exemple, les prêtres de certains cultes (lumière, loi, etc.) sont capables de repousser les mort-vivants en brandissant leur symbole religieux devant eux. D'autres peuvent soigner des maladies par le toucher (dieu guérisseur), ou encore parler aux oiseaux (culte de l'air).

Si vous jouez un prêtre, vous obtiendrez probablement un *pouvoir divin* dès le début de votre carrière. Il est possible (cela dépend de votre classe de prêtre) que vous obteniez également des pouvoirs supplémentaires une fois que vous atteignez un certain niveau (défini par le MD).

Les pouvoirs divins des prêtres sont présentés au chapitre IX : *Magie et pouvoirs surnaturels*. Reportez-vous à cet endroit : vous y trouverez quelques

exemples de pouvoirs divins accordés (par exemple, la capacité à repousser des mort-vivants), ainsi que des conseils pour créer des pouvoirs appropriés à chaque culte.

Les *pouvoirs divins* constituent des pouvoirs généraux, accessibles à tous les prêtres d'un même culte (ou du moins, à tout ceux qui ont atteint un certain niveau), quelque soit leur spécialisation ou orientation. Si le MD juge qu'un pouvoir particulier est *optionnel* et ne doit appartenir qu'à certains membres du culte, il en fera plutôt une *voie* que votre personnage pourra (ou non) choisir de suivre.



LES VOIES DES PRÊTRES

L'engagement au service d'une divinité est un engagement profond et exclusif : pour cette raison, il est rare qu'un prêtre puisse suivre une voie en plus de sa carrière cléricale. S'il le fait, ce sera généralement parce cette voie est spécifiquement prônée par sa religion, ou qu'elle rentre dans le cadre de celle-ci.

Le MD définira les voies qui sont éventuellement accessibles à votre classe de prêtre. Il est possible qu'il n'y en ait aucune; il est possible aussi qu'une des voies proposées dans ce manuel corresponde bien à la nature de votre culte. Par exemple, si vous êtes un prêtre d'une divinité de la connaissance ou d'une divinité de la magie, peut-être que votre MD vous autorisera à suivre la *Voie des runes*, parce que les runes magiques représentent en quelque sorte la connaissance suprême. Il est possible également que vous ayez la possibilité de devenir *initié* d'une entité puissante, à condition que celle-ci fasse partie des

servants de votre dieu. Mais la plupart du temps, lorsqu'un prêtre suit une voie, il s'agit d'une *voie de culte* imaginée par le MD (cfr. ci-dessous).

Voies de culte : Les *voies de cultes* sont des voies créées entièrement par le MD pour les prêtres de votre religion. Elles ne sont accessibles qu'aux représentants de votre culte, et à eux seuls, et elles sont directement en rapport avec un des aspects de votre foi, qu'elles développent de façon très poussée. Il s'agit donc d'une sorte de *spécialisation* au sein de votre religion, peut-être la marque d'une élite, d'une fonction précise, d'un ordre religieux particulier, ou encore d'un choix de vie particulier. Prenons l'exemple du clergé catholique médiéval : un moine pouvait se faire franciscain, dominicain ou bien encore bénédictin. Selon l'ordre qu'il avait choisi, il développait des compétences et une approche particulière du monde, tout en obéissant à des règles spécifiques. Les inquisiteurs étaient presque toujours des dominicains, alors que les franciscains avaient opté pour la pauvreté et demeuraient proches du peuple. On peut considérer ces divers ordres monastiques comme des *voies* du culte chrétien.

Dans un monde fantastique, une *voie de culte* vous permet de développer des capacités spéciales, dont ne disposent pas les autres représentants de votre dieu. Ces pouvoirs sont définis par le MD lorsqu'il crée la voie. Ils peuvent notamment consister en : pouvoirs divins supplémentaires, sorts accordés en bonus, accès à de nouveaux sorts ou encore bénéfices d'une compétence spéciale. Reportez-vous au *Chapitre VIII : Les voies* pour en savoir plus sur les voies de culte.

Certaines voies de culte sont accessibles dès le début de votre carrière; d'autres ne peuvent être suivies qu'à partir d'un certain niveau; d'autres encore ne sont permises qu'à des prêtres qui remplissent certaines conditions (par exemple, être une jeune prêtresse vierge), soit par faveur divine, soit par décision du clergé.

Les prêtres ne peuvent normalement choisir qu'une et une seule voie au cours de leur carrière, à moins que le MD n'en décide autrement en définissant votre classe (ce qu'il fera, d'évidence, assez rarement).

PROFILS DE PERSONNAGES

Ci-dessous, nous présentons un exemple de classe de prêtres, avec toutes ses caractéristiques et pouvoirs spéciaux.

Prêtre de Vaïno

Vaïno, le grand dieu, est une sorte de père des dieux ou de roi du panthéon, sur le modèle d'Odin. Il s'agit d'une divinité complexe, car ses attributions sont nombreuses. C'est avant tout, par sa position au panthéon, une divinité de l'ordre et de la loi. En tant que roi des cieux, il est notamment considéré comme le maître de la foudre. D'autre part, Vaïno est également vénéré comme un dieu de la connaissance et

de la divination (comme l'était aussi Odin dans la mythologie germanique). Ses fidèles l'appellent parfois *celui qui voit plus loin*, en raison de sa capacité présumée à voir tout ce qui se passe sur terre, depuis son trône au sommet de la plus haute montagne du monde. Comme dieu de la connaissance, il est aussi gardien des traditions et des légendes. Enfin, les prêtres disent que nul n'est roi sur terre sans l'accord et la bénédiction de Vaïno.

Sur base de telles attributions, on imagine aisément que les prêtres de Vaïno peuvent être tout à la fois de bons combattants, des hommes de loi, des érudits et des devins. Sans doute faut-il dès lors proposer plusieurs profils de prêtres à vos joueurs.

Modificateur Xp : - 2 (D8) ou - 6 (D6).

Dés de vie : On peut classer les prêtres de Vaïno en deux groupes (ou profils) : des prêtres défenseurs, bien entraînés au combat et porteurs de l'autorité du dieu, et des prêtres sages et érudits, gardiens du savoir. Si vous optez pour la première catégorie, vous obtiendrez des dés de vie à 8 faces ; si vous optez pour la seconde, vous lancerez des dés de vie à 6 faces.

Sauvegardes et bonus martial : Comme dans l'encart récapitulatif des prêtres.

Unités de compétences par niveau : 24 unités générales initiales et 4 unités générales par niveau. Vos compétences martiales progressent selon la colonne 3 : *prêtres* du tableau 21.

Class focus : 5 rangs initiaux gratuits en *lire et écrire*, 2 rangs initiaux en *littérature et traditions*. De plus, si vous avez opté pour des dés de vie à 6 faces, vous obtenez en bonus 10 unités générales initiales et 3 unités générales par niveau en tant que *class focus*. Ces unités doivent obligatoirement être investies dans des compétences de la catégorie *connaissances*.

Champ de compétence : On peut rajouter au champ de compétence des prêtres de Vaïno : *Connaissance des éléments, connaissance des arts, et linguistique*.

Liste des sorts (selon le système des sphères cléricales) : Accès Majeur aux sphères suivantes : divination, protection, combat, climat, solaire, conjuration, soins, nécromantique, et charme. De plus, vous pouvez utiliser le sort de niveau 3 *appel de la foudre*.

Pouvoirs divins : les prêtres de Vaïno peuvent tous repousser les morts-vivants (cfr. chapitre IX: magie et pouvoirs spéciaux).

Les voies ouvertes : Il existe deux voies de culte possibles au sein du culte de Vaïno : La *voie des vierges* et la *voie du tonnerre*. La première n'est accessible qu'aux prêtresses vierges, et la seconde est permise à tous les prêtres masculins de niveau 5 ou plus. Ces deux voies sont présentées à titre d'exemple de voies de culte, au Chapitre VIII : *Les voies*.

De plus, les prêtres de Vaïno peuvent également opter pour la *Voie des runes*, ou encore devenir initié de *Margenar*, le corbeau : il s'agit d'une entité puissante au service de Vaïno, et que l'on représente souvent sous la forme d'un corbeau. Margenar est censé parcourir le monde par les airs, et raconter à Vaïno tout ce qu'il a vu. Il pourra transmettre à ses initiés des pouvoirs de clairvoyance et de clairaudience, ainsi que le pouvoir de parler et commander aux corbeaux.

Quoi qu'il arrive, un prêtre de Vaïno ne peut suivre qu'une seule voie en tout et pour tout au cours de sa carrière.



Il y a tant à dire sur le druidisme, le plus ancien et le plus étonnant des cultes, que quinze pages ne suffiraient peut-être pas à en esquisser le contour.

Les druides forment une antique confrérie, un ordre occulte dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Ils ne constituent pas une véritable religion, dans le sens où leur foi n'est pas tournée vers l'adoration d'une unique divinité, mais vers la vénération de la nature toute entière : la faune, la flore, les vallées et les rivières, le ciel et les étoiles ; en fait l'univers dans son ensemble. Le druidisme est un courant philosophique mûri depuis des siècles, dans le respect et la tolérance des autres idées. Les druides n'ont pas de dogmes, mais ils se sont fixé (en des temps immémoriaux) un code de conduite qui doit les conduire vers la sagesse, la compréhension du monde qui les environne, et l'harmonie avec celui-ci. Observateurs lents et patients des forces naturelles, ils vivent pour le savoir, mais ne dédaignent pas l'action. La plupart du temps, ils observent une stricte neutralité dans les conflits entre humains (et autres races), car ils savent que les empires passent, mais que la nature seule est éternelle. S'ils s'impliquent dans le monde, c'est pour tenter d'apprendre aux hommes comment se concilier les forces naturelles,

Druide - Modificateur Xp : - 5

COMBAT

Dés de vie : D8

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegardes : Mental 2, Fortitude 1, Réflexes 0.

POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 28 /6

Martiales : Col. 3 (prêtres).

COMPÉTENCES MARTIALES :

- Maîtrise d'armes de mêlée (☒ 4), maîtrise d'armes de tir (☒ 4). Bouclier, lutte, combat mains nues, initiative, défense, esquive, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, tireur d'élite, combat main gauche (☒ 6).

COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ♦ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, déplacement silencieux (m, rg 3), se cacher (m, rg 3), grimper, endurance (M), nager, équitation.
- ♦ **Perception** : écouter (m, rg 4), observer (m, rg 4), chercher (m), sens d'aveugle, orientation, pister, odorat.
- ♦ **Manuel** : artisanat (cuir, bois, pierre, métal, textile).
- ♦ **Communication** : empathie animale, empathie (M), diplomatie.
- ♦ **Intellect** : ascétisme, soins, herboristerie, connaissance de la nature, connaissance de féerie (M), connaissance des poisons (m), connaissance des arts, survie, connaissance des créatures (m), connaissance des éléments (M), littérature et traditions (M), lire et écrire, astrologie, alchimie, langue, mémoire, ascétisme (M).
- ♦ **Art** : Musique, narration, théâtre, déguisement., danse.
- ♦ **Spéciales** : connaissance de la magie (m).

CLASS FOCUS :

6 rangs initiaux en connaissance de la nature ; 4 rangs initiaux en empathie animale ; 3 rangs initiaux en connaissance de féerie ; 4 rangs initiaux en herboristerie ; 4 rangs initiaux en survie ; 4 rangs initiaux en orientation. Langue maternelle : 10.

gérer au mieux leur environnement, et éviter de déclencher la colère des esprits de la nature.

Les druides possèdent une compréhension du monde naturel (animaux, végétaux, minéraux, climat, *esprits*, etc.) qui dépasse probablement en sagesse tout le savoir accumulé par les savants des cités. Et pour cause : la plupart du temps, ils choisissent pour vivre et se rassembler de grands espaces sauvages (forêts, vallées, montagnes, marais...) dans lequel ils se fondent à la perfection. Ils ont acquis une telle harmonie avec la faune et la flore qu'ils les comprennent d'instinct et peuvent même obtenir leur aide. En revanche, ils défendront farouchement leur domaine sauvage si celui-ci en vient à être menacé : bien ses seigneurs de guerre ont regretté amèrement de s'en être pris à des terres druidiques.

Certains druides se sont établis dans des villages, et servent de prêtre pour les villageois. D'autres vivent dans des communautés druidiques au plus profond des forêts, et se consacrent uniquement à la poursuite de leur idéal de connaissance et d'harmonie. Là, se tiennent parfois de grandes réunions druidiques, au cours desquelles s'échangent le savoir et les idées, et au terme desquelles la nature est célébrée collectivement dans de grandes cérémonies. Là aussi, certains seigneurs avisés vont puiser conseil et informations quand le ciel s'assombrit.

Car le savoir des druides ne s'arrête pas à la lisière des forêts. A force de côtoyer des esprits de la nature, des esprits-fées et d'autres créatures féériques, ils en sont venus à explorer et comprendre l'autre monde, celui des *esprits*, du rêve et des symboles. Nul ne sait mieux qu'eux interpréter les signes, traiter avec les féériques, et deviner les passions qui agitent les puissances de l'autre monde. De plus, ils ont appris à comprendre et à contrôler les grandes forces élémentaires qui sont le ciment de toute création. Enfin, ils gardent souvent un oeil sur les mouvements et migrations des créatures humanoïdes (et d'autres monstres), et sont les dépositaires (via les bardes) d'antiques savoirs et légendes.

Il est probable que le druidisme soit né il y a des siècles de cela, lorsque des sorciers tribaux ont commencé à voyager, échanger leur savoir et se réunir régulièrement en conseil pour faire le point sur leurs connaissances et vénérer la nature. Ces relations informelles auraient fini par se structurer pour donner naissance à l'ordre druidique, avec la découverte de nouveaux pouvoirs, infaillibles ceux-là. Encore aujourd'hui, de simples sorciers peuvent devenir membres de l'ordre druidique s'ils le désirent (bien

qu'ils restent des sorciers à part entière, et non des druides).



Pour un druide, la caractéristique la plus importante est la sagesse. Celle-ci contribue à aiguïser son sens de l'observation et son ouïe, et se révèle en outre cruciale dans l'exercice de sa magie. Un druide doté d'une sagesse exceptionnelle reçoit chaque jour des sorts en bonus, selon le tableau 4 (page 20).

Les druides sont habiles à se déplacer en forêt, et ils sont capables d'une grande discrétion lorsqu'ils évoluent dans cet environnement qu'ils connaissent à la perfection. Ils ne dédaignent pas l'exercice physique, car ils reconnaissent et acceptent « leur nature animale d'êtres humains » et pensent que l'intellect n'est qu'une des façons d'appréhender le monde (l'action en est une autre) : en fait, ils sont des adeptes du principe « un druide sain dans un corps sain ». C'est pourquoi ils s'entraînent au combat (en particulier à la lutte), plus par goût de l'exercice que par réelle nécessité. Ils peuvent développer de nombreuses sortes de connaissances, parmi lesquelles les sciences naturelles (*herboristerie, connaissance de la nature*) tiennent une place de choix. Enfin, ils sont des spécialistes des *esprits* et des créatures féériques, et maîtrisent les forces élémentaires.

Un druide maîtrisera souvent une forme au moins d'artisanat (le travail du cuir, du bois, du textile...), de façon à pouvoir participer à la satisfaction des besoins matériels de sa communauté (les communautés druidiques fonctionnent un peu comme un monastère, chacun prenant sa part du travail).

Restrictions spéciales : le code de conduite traditionnel des druides leur impose quelques restrictions spéciales :

- **Ils ne peuvent pas porter d'armure lourde :** Les druides n'apprécient pas l'armure, qui diminue leur capacité à se fondre dans leur environnement et les rends moins mobiles, moins discrets. En dehors de ces aspects purement pratiques, la pensée druidique juge que « l'homme doit se bâtir sur sa propre charpente et ses propres ressources, en souplesse, plutôt que se protéger derrière une carapace qui le raidit et lui donne un faux sentiment de puissance (car la véritable puissance est en soi) ». Sur le plan symbolique, l'armure est donc également étrangère à la pensée druidique. Un druide ne portera aucune armure plus lourde que le cuir cloûté ou le gambison (seuil 4 maximum), sauf dans des cas exceptionnels.
- **Ils n'utilisent pas d'armes complexes :** Les druides savent que les armes sont parfois nécessaires à leur défense, et que la lutte armée

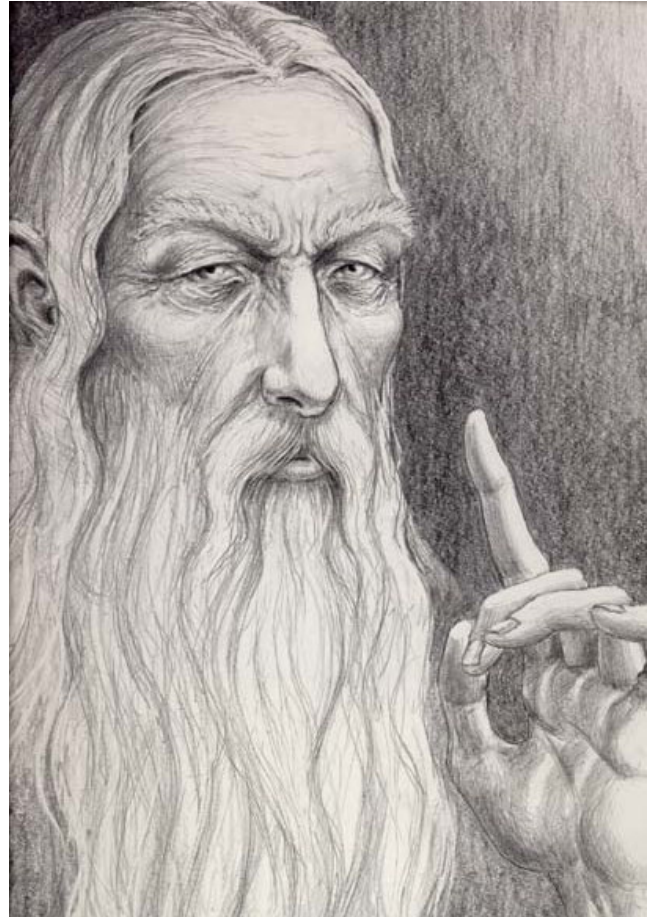
en général participe à l'équilibre du monde. Cependant, ils n'apprécient pas la recherche de sophistication dans l'armement. C'est pourquoi, un druide n'utilise pas d'armes techniquement complexes telles qu'arbalète, hallebarde, guisarme ou bec de corbin. Ils se servent de préférence d'armes simples à fabriquer (des armes issues d'outils agricoles ou des armes de chasse) telles qu'un fauchard, un fléau, une hache, un arc, une fronde, ou encore une lance ou un bouclier. Ils peuvent utiliser des lames (épée, dague, etc), bien que ces armes soient techniquement plus complexes à façonner, parce qu'elles sont depuis longtemps passées dans les mœurs. Mais ils n'utiliseront aucune autre arme dont la fabrication demande un armurier spécialisé.

- **Ils accumulent peu de richesses :** Un druide juge que tout ce dont il a besoin est en lui-même, ou qu'il peut le trouver facilement dans son environnement naturel. Il considère que la richesse est un poids inutile, qui nuit à la recherche de l'harmonie. Les druides conservent peu de richesses, mais ils sont néanmoins réalistes et savent que les valeurs monétaires sont parfois nécessaires. Par conséquent, ils ont mis au point un système original : un druide qui se trouve soudain en possession d'une forte somme la confie à la communauté druidique. Elle appartient désormais à cette communauté, mais le druide lui-même en reste le titulaire. S'il en a un besoin réel, il peut y puiser librement; si d'autres druides (ou la communauté elle-même) en ont un besoin urgent, ils peuvent également y puiser (moyennant l'accord du druide titulaire de la somme, qui refusera rarement si le besoin est réel). La personne qui a apporté la somme en question à la communauté reste prioritaire pour accéder à ces richesses, mais grâce à ce système, l'argent reste loin de ses yeux et ne constitue plus une tentation pour lui. S'il désire s'en servir, il en débattrait d'abord avec la communauté. Un druide solitaire est bien forcé (à son grand regret) de gérer lui-même ses propres richesses.
- **Ils ne prennent pas parti :** Un druide ne prendra que très rarement parti dans un conflit entre humains ou semi-humains. Bien que son cœur incline généralement à la paix, il considère les conflits comme des événements naturels. Son rôle n'est pas d'intervenir dans la politique, qui ne construit que des royaumes éphémères. Le conseil druidique est assez strict sur ce point, car les sages savent qu'en perdant leur neutralité, ils peuvent doter le conseil druidique d'ennemis acharnés. Un druide peut toutefois intervenir lorsque quelque chose d'important à ses yeux est menacé (y compris les intérêts druidiques) : par exemple, si les hordes d'orc risquent de ravager complètement le pays, ou si un mage affamé de puissance s'en prend aux villes libres.

CAPACITES SPECIALES

Un druide dispose des capacités spéciales suivantes :

Milieu naturel : Lorsqu'il évolue dans un environnement naturel (vallée, forêt, marais, montagnes, etc.), un druide obtient un bonus de 3 à tous ses tests de compétence en *déplacement silencieux, se cacher, écouter, observer* et *chercher*.



Compétences fortes : Lorsqu'il se sert des compétences *connaissance de la nature, herboristerie* et *empathie animale*, un druide peut obtenir plus d'informations que les personnages des autres classes. Par exemple, un test réussi en *connaissance de la nature* (DC 12) lui permet de reconnaître à coup sûr une eau pure. Il pourra même, en utilisant cette compétence (test DC 12), avoir une brève intuition de l'état d'esprit général des arbres, des rongeurs ou des oiseaux, en repérant des signes que seuls les druides connaissent : par exemple, il apprendra par ce moyen que les arbres ont été troublés récemment dans leur sérénité, et pourra donc postuler qu'un grand nombre de créatures est passée dernièrement par la forêt. Un test réussi en *empathie animale* lui permet d'apprendre une foule de choses sur un animal observé : par exemple, s'il a déjà mangé, s'il s'est déjà accouplé cette saison, s'il a subi dernièrement un stress important. Il parviendra à communiquer de façon étonnante ses intentions à un animal. Un bon MD aura toujours à l'esprit qu'un druide est plus efficace lorsqu'il se sert de ces compétences, et saura repercuter cette supériorité dans le jeu.

PŒUVŒIRS SPÉCIAUX

Tous les druides disposent des pouvoirs spéciaux suivants :

Sorts de druides : Un druide peut canaliser diverses énergies spirituelles (l'énergie des *esprits féériques*, l'amour de toute chose vivante pour mère nature ...) pour réaliser de véritables miracles (sortilèges de prêtres) et s'assurer de la collaboration de la nature et des forces élémentaires. Il progresse dans cet art selon le tableau 25 : *niveau de maîtrise pour les prêtres*. En l'occurrence, son niveau de maîtrise est simplement égal à son niveau de druide.

Un druide dispose d'un accès Majeur aux sphères suivantes : *Générale, élémentaire, climat, animale, végétale, féérique, soins et divination*. Il dispose d'un accès mineur à la sphère de *protection*.

Passage sans traces : dès qu'il atteint le niveau 3, un druide devient capable de se déplacer dans une forêt ou un autre espace sauvage sans laisser la moindre trace. Les feuilles froissées par son corps se remettent naturellement en place, la terre ameublie par ses pas reprend sa forme, et toute trace de son passage s'efface de façon surnaturelle en moins d'une minute. Ceci demande au druide un minimum de concentration : s'il choisit de ne pas laisser de traces, il peut se déplacer à sa pleine vitesse, mais il ne peut lancer aucun sortilège tant qu'il marche. A moins que le druide ne se déplace lui-même avec beaucoup de précautions, l'effacement n'est jamais parfait : un excellent test en *pister* peut éventuellement permettre de déceler quelques traces non effacées, mais ceci demande de battre une DC de 25 au moins. Ce pouvoir peut être considéré comme un pouvoir divin.

Les druides ne possèdent pas d'autres pouvoirs divins; cependant, ils se rattrapent par le nombre de voies qui leur sont accessibles.



LES VOIES DU DRUIDE

Le druidisme est une philosophie pluraliste, qui explore de vastes champs de connaissances et de pouvoir : nature animale, esprits féériques, forces élémentaires, etc. Par conséquent, chaque druide effectue un parcours très personnel au sein de l'ordre, et peut se spécialiser dans des affinités/pouvoirs/domaines de connaissance qui lui sont propres. Un grand nombre de voies s'ouvrent donc aux druides.

Un druide peut suivre deux voies (au lieu d'une seule) au cours de sa carrière, à condition de respecter la

règle des 4 niveaux d'écart. Il peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie des formes :** c'est de loin la voie la plus fréquemment suivie par les druides. La plupart des druides choisissent cette voie lorsqu'ils parviennent au niveau 7 (niveau minimal) ou un peu plus tard. Elle leur permet de se transformer en tout animal de leur choix (plusieurs fois par jour). Par ce moyen, les druides ont depuis des siècles expérimenté la nature animale et appris à mieux comprendre la faune. Cependant, la voie des formes suppose une initiation un peu rude (à la discrétion du MD, mais disons simplement que « changer de forme, c'est mourir un peu »), qui rebute certains druides et les incite à choisir une autre voie.
- **La Voie du totem :** Cette voie est parfois choisie par un druide en alternative à la *voie des formes*. La voie du totem permet également un changement physique, mais une seule forme animale est possible. En revanche, le druide gagne en sus des capacités surnaturelles associées à son totem. Cette voie suppose un lien étroit avec un unique esprit-totem : en ce sens, elle se rapproche plus de l'animisme que d'un véritable druidisme (le druidisme ne promeut pas une relation exclusive avec une seule entité, mais une relation avec l'univers dans son ensemble) ; cependant, il s'agit d'une déviation mineure, parfaitement tolérée par le conseil druidique, et les cas de druides à totem ne sont pas rares. En fait, les sages druides savent qu'il est bon que certains d'entre eux développent une relation plus poussée avec un seul esprit, ce qui permet à l'ordre tout entier d'en apprendre plus sur la nature de telles entités. De plus, le druidisme s'implante souvent en tant que religion dans des contrées barbares : dans ces peuplades, la tradition animiste est forte, et le druidisme (qui n'en est pas très éloigné) s'en accommode fort bien (beaucoup de druides indigènes suivent la voie du totem par tradition). Cette voie est accessible au druide dès le niveau 6.
- **La voie des Mille chants:** En des temps ancestraux, les druides ont appris des elfes l'art de communier avec la nature. Des générations de druides se sont transmis cet art au fil des siècles. Tous les druides (quelque soit leur race) ont donc la possibilité de développer la voie elfique des *Mille Chants* dès qu'ils atteignent le niveau 3. Cette voie est également assez courante chez les druides, car elle leur permet d'atteindre un degré d'empathie très élevé avec la nature.
- **La voie des runes :** Certains druides s'intéressent aux runes magiques, forme de connaissance étonnante sur l'univers. Dès lors, ils deviennent capables d'utiliser des parchemins et objets magiques réservés normalement aux seuls magiciens. Cette voie est accessible aux druides dès le niveau 6.

- **La voie fleurie :** Dans de très rares cas, une druidesse décide de suivre la *voie fleurie* avec l'assentiment de toute la confrérie. Ceci permet aux druides de disposer d'informatrices ou d'espionnes capables de faire pression sur les princes et autres personnalités importantes. Les druides utilisent très rarement ce moyen, mais ils ne le négligent pas. Cette voie est accessible à une druidesse à partir du niveau 6.
- **Les affinités élémentaires :** Certains druides s'intéressent de très près aux forces élémentaires, et développent des affinités avec l'un des 4 éléments. Cette voie peut être choisie par un druide à partir du niveau 3.
- **La Voie de l'initié :** Un druide peut se lier avec une puissance féérique ou un seigneur élémentaire. C'est un cas relativement fréquent, même s'il n'est pas toujours souhaitable, car les autres druides peuvent devenir méfiants lorsque l'un d'eux a lié son destin aux humeurs d'une seule entité. Cette voie est bien entendu accessible dès le premier niveau.

En outre, lorsqu'il atteint le niveau 14, un druide est autorisé à suivre une éventuelle troisième voie, à choisir obligatoirement parmi les deux ci-dessous. S'il le fait, il doit renoncer désormais à progresser davantage en degré dans les voies qu'il suit déjà (bien qu'il conserve tous les avantages et capacités qu'il a déjà acquis dans celles-ci):

- **La voie temporelle :** Vous ne pouvez choisir cette voie que si vous avez été élu *grand druide* par vos pairs. Si vous le faites, vous assumez vos responsabilités et vous vous impliquez désormais profondément dans la conduite des affaires de l'ordre. En contrepartie, vous gagnez des sorts en bonus pour vous aider dans votre tâche. Cette voie n'est accessible qu'à un druide de niveau 14 au moins, mais ne coûte aucun Xp. Elle n'a pas de degrés.
- **La voie du Hiérophante :** l'autre alternative est de renoncer au temporel, pour développer la voie du hiérophante. Les druides hiérophantes acquièrent des pouvoirs stupéfiants, et poursuivent par ce moyen leur recherche de savoir, bien au-delà du champ de connaissance des autres druides. Ils peuvent notamment pénétrer dans les mondes élémentaires et découvrir le multivers. Ils représentent probablement le sommet et l'aboutissement du druidisme. Cette voie n'est accessible qu'à un druide de niveau 15 au moins.

Vous ne pouvez suivre qu'une seule de ces deux voies à la fois. Cependant, si vous choisissez la *voie temporelle*, vous pouvez à tout moment y renoncer en remettant vos fonctions de grand druide. Vous perdez alors tous les pouvoirs liés à la voie temporelle, mais vous pouvez désormais choisir de suivre la voie du hiérophante si le cœur vous en dit. Si vous choisissez

la voie du hiérophante, vous ne pourrez plus jamais devenir grand druide.



PROFILS DE PERSONNAGES

Le personnage ci-dessous constitue un profil de druide intéressant :

Morwen (PJ - niveau 7)

La druidesse Morwen fait partie d'une communauté druidique, établie dans une forêt profonde en bordure d'un grand royaume. Elle a beaucoup voyagé au cours de ses aventures, mais revient toujours à ses sources.

Caractéristiques : Fo 13, Int 12, Sag 17, Co 14, Dex 14, Cha 11. PV : 55. Sauvegardes : Ment.+7, Fort.+5, Refl.+4.

Compétences martiales : fronde 4, lance 4, épée 2, tireur d'élite 3, défense 2, lutte 1.

Compétences générales : nager 5, déplacement silencieux 3, se cacher 3, équitation 3, écouter 4, observer 3, orientation 4, pister 4, artisanat (bois) 4, empathie animale 7, empathie 4, diplomatie 3, soins 7, connaissance de la nature 10, survie 7, littérature et traditions 4, connaissance de féerie 5, herboristerie 8, astrologie 4, musique 2, langue étrangère 3, lire et écrire 2.

Principales attaques : lance (2 actions/1 action) : att. +11, déf. +11, dégâts 1d8+1. Fronde (2 actions/round) : +7, 1d6+2.

Voies : Morwen a opté pour une affinité élémentaire avec l'air (dès le niveau 3) et pour la voie des formes (au niveau 7).

Sorts : 5 niveau 1, 5 niveau 2, 4 niveau 3, 2 niveau 4.



Les tribus primitives et les peuples barbares ont besoin de quelqu'un pour jouer un rôle d'intermédiaire entre les hommes et le monde du surnaturel, intercéder pour eux auprès des esprits de la nature, et les rassurer devant l'inexpliqué : c'est le rôle tenu par le sorcier.

Le sorcier peut être considéré comme une sorte de prêtre ou de mage primitif. Il provient des mêmes tribus que le barbare, mais tient une place à part dans la société en faisant du surnaturel son domaine. Le sorcier « classique » est à la fois le sage, le guérisseur et l'occultiste de sa tribu. C'est lui qui va chercher à comprendre pourquoi les esprits de la nature sont en colère, tirer les auspices avant d'entreprendre une guerre ou une migration, tenter de se concilier les bonnes grâces des *esprits*, ou encore veiller à la santé du troupeau et soigner les guerriers blessés.

Un sorcier ne révère pas une divinité particulière. Animiste, il respecte et cherche à comprendre les différentes formes d'esprits auxquels il est confronté : *esprits féériques, esprits-totem, esprits des morts, etc.* Il ne reçoit donc aucun pouvoir divin et ne réalise aucun *miracle*. Mais il maîtrise un art magique archaïque, qui lui permet de traiter avec le monde spirituel : les *Rituels de basse magie*. Cette forme de magie est décrite largement au chapitre IX : *Magie et pouvoirs surnaturels*. Bien qu'elle ne soit pas

Sorcier - Modificateur Xp : - 10

COMBAT

Dés de vie : D6

Bonus martial : col. 2 (prêtres/larrons)

Sauvegarde : Mental 2, Fortitude 1, Réflexes 0.

POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 34 /7

Martiales: Col. 2 (prêtres).

COMPÉTENCES MARTIALES :

Maîtrise d'arme de tir (☒ 4). Maîtrise d'arme de mêlée à une main (☒ 4). Maîtrise de tout type d'arme d'hast (☒ 4). Bouclier, lutte, esquive, défense, sauvegarde réflexe, sauvegarde fortitude, initiative, combat mains nues, combat main gauche (☒ 6), tireur d'élite.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : équilibre, contorsion, course, pick-pocket (m, rg 7), déplacement silencieux (m, rg 7), se cacher (m, rg 7), grimper (rg 8), endurance (M), nager, équitation.
- ◆ **Perception** : écouter (m), observer (m), chercher (m), sens d'aveugle, orientation, pister, odorat.
- ◆ **Manuel** : artisanat (cuir, bois, pierre).
- ◆ **Communication** : empathie animale, empathie (M), dressage d'animal, diplomatie.
- ◆ **Intellect** : soins, ascétisme, herboristerie, connaissance de la nature, connaissance de féerie (m), connaissance des poisons (m), survie, connaissance des créatures (m), connaissance des éléments (m), littérature et traditions (m), astrologie, langue, mémoire, lire et écrire.
- ◆ **Art** : Musique, narration, théâtre, déguisement., danse.
- ◆ **Spéciales** : Rituels de Basse Magie (M), connaissance de la magie (m).

CLASS FOCUS :

- 20 rgs initiaux dans des rituels de Basse-magie.
- 10 rgs/niveau dans des rituels de Basse-magie.
- 2 rgs initiaux en connaissance de la nature ; 4 rgs initiaux en empathie ; 2 rgs initiaux en empathie animale ; 2 rgs initiaux en herboristerie. Langue maternelle : 8.

infaillible, bien qu'elle soit épuisante pour son utilisateur, elle recèle tout de même un grand pouvoir : elle permet de commander aux âmes et aux corps, de hâter la guérison, ou encore de conjurer des *esprits* pour servir le sorcier et les siens.

Moins doctrinal qu'un prêtre et moins avide de connaissance qu'un mage, le sorcier est souvent motivé par une réelle vocation et un désir sincère de venir en aide à son entourage. Toutefois, les sorciers à la moralité douteuse, vénaux, ambitieux ou même adeptes de la magie noire, ne sont pas rares.

Un sorcier peut être rompu à l'art de la dissimulation et au déplacement silencieux, qui lui sont nécessaires pour approcher les animaux et leurs esprits tutélaires, et peuvent en outre contribuer à renforcer son aura d'homme mystérieux (qui surgit soudain tranquillement quand on ne l'a pas entendu approcher). Il peut être également rompu à quelques filouteries, manipulations et tours de passe-passe qui augmentent également son aura ou facilitent son travail de sorcier. Bref, il utilise tous les moyens dont il dispose pour s'imposer aux hommes comme le maître du surnaturel.

On retrouve également des sorciers dans les villages des contrées civilisées, ou dans les bas- quartiers des grandes villes. Dans bien des contrées, les petites gens, pour résoudre leurs problèmes, font davantage confiance à un *rebouteux* proche de leurs préoccupations et issu de leurs rangs, qu'à un prêtre au discours intello. Ainsi, au cœur même du monde dit « civilisé », les anciennes et primitives traditions de la Basse magie se transmettent encore dans l'ombre, et on peut même dire qu'elles ont encore de beaux jours devant elles. Elles y ont même évolué pour répondre à de nouvelles préoccupations : pouvoir, richesse, jalousie... magie noire ! Dans ces régions, les voisins du sorcier viennent généralement le trouver pour soigner leurs maux, obtenir une réponse à une question, ou encore nuire à un rival ou un ennemi (par le poison ou par des rituels tels que les diverses formes d'*envoûtements* ou la *marque de la foudre*). En échange, le sorcier doit souvent se contenter de paiements en nature, d'échange de services, ou de sommes minimales.

Si la Basse magie survit surtout dans les rangs du menu peuple, il arrive qu'elle franchisse les barrières sociales. Elle est moins exigeante que les autres formes de surnaturel : elle constitue donc la voie la plus facile pour accéder à des pouvoirs étranges et puissants. Pour cette raison, un sorcier peut, en fait, présenter n'importe quel profil ou origine.

Pour un sorcier, la caractéristique la plus importante est la sagesse. Une bonne sagesse améliore à la fois le *seuil de ressources* du personnage et son talent dans les rituels. La constitution est également utile, pour le cas où le sorcier serait amené à puiser *au-delà de ses ressources* (cfr. pages 44 et 315).

Les sorciers ne sont pas de grands combattants, mais bénéficient généralement d'une meilleure condition physique que les mages, car ils mènent une vie plus rude que ceux-ci. De plus, ils ont appris à vivre en harmonie avec leur corps, de façon à tirer les meilleures ressources possibles de celui-ci dans leur art (la compétence *ascétisme* est d'ailleurs courante chez les sorciers). C'est pourquoi, un sorcier lance des dés de vie à 6 face, et son bonus martial progresse comme celui des *prêtres et larrons*.

Le champ de compétence du sorcier comprend quelques talents dits « de voleur » . Cependant, l'essentiel de son savoir-faire repose sur les rituels de Basse Magie : il bénéficie donc d'importants *class focus* pour développer ceux-ci.

La Basse Magie en elle-même peut rapidement se révéler limitée (en raison des limites aux *ressources* de l'être humain); mais les sorciers de niveau moyen et élevé se rattraperont en conjurant et en liant de puissants esprits qui leur viendront en aide dans bien des situations.

TALENTS ET POUVOIRS SPECIAUX

Un sorcier dispose des avantages suivants :

- **Signe des dieux :** Une fois par semaine, un sorcier peut poser une question simple aux esprits. Pour ce faire, il doit rentrer en transe et méditer sur la question. Au terme d'un temps de méditation variable (entre 3 et 10 tours), il repérera dans son environnement un signe qui lui donnera un élément de réponse ou lui montrera la marche à suivre. Le signe sera toujours un événement apparemment anodin, mais le sorcier aura aussitôt la certitude que cet événement est bien la réponse attendue. Il y aura toujours une réponse et elle sera toujours pertinente, mais elle devra encore être interprétée par le personnage. Les esprits ne peuvent pas fournir de réponse complexe, puisque le signe lui-même est toujours simple. Ils ne peuvent évidemment pas non plus donner des informations qui nécessitent l'usage de la parole, comme par exemple un nom propre (bien que le signe puisse faire référence à une personne de façon symbolique).

Exemple : Chassé par sa tribu, Nabaal le sorcier ne sait plus où aller. Il s'assied et scrute le ciel. Au bout d'une heure, il aperçoit un vol d'oies sauvages qui se dirige vers l'ouest. Nabaal

comprend aussitôt que les esprits lui conseillent de porter ses pas vers l'ouest (il y rencontrera un groupe de PJ dont il deviendra membre).

- **Basse-magie** : La Basse magie est par excellence le domaine du sorcier. Tous les rituels font partie de son champ de compétence, et ce dès le premier niveau. Il dispose d'un excellent bonus au *seuil de ressources*, qui évolue au fur et à mesure qu'il progresse en niveau (cfr. tableau 9, page 43). Un sorcier dispose également d'un score de *conviction* qui progresse selon le tableau 32 (page 314), et renforce ses chances d'effectuer ses rituels avec succès.
- **Cantrips** : Les sorciers sont naturellement capables d'effectuer des cantrips. Un sorcier connaît une dizaine de cantrips dès le début de sa carrière. En rencontrant des mages ou d'autres sorciers prêts à partager leur savoir, il pourra en apprendre de nouveaux au fur et à mesure qu'il monte en niveaux (à la discrétion du MD).
- **Lier des esprits** : Dès qu'il atteint le niveau 5, le sorcier devient capable de lier des esprits pour les garder de façon permanente avec lui. Des esprits liés peuvent régénérer leurs ressources au cours de la nuit, et constituent donc des atouts permanents pour le sorcier, qui peut les réutiliser chaque jour. A haut niveau, ils sont une donnée essentielle de sa puissance.

Pour lier un esprit, le sorcier doit utiliser soit le rituel de *lien* (cfr. page 326), soit le rituel de *tatouage* (cfr. page 334). S'il choisit le rituel de *lien*, l'esprit sera lié à un objet. S'il choisit le rituel de *tatouage*, il sera lié directement au corps du sorcier.

Il existe une limite au nombre d'esprits qu'un sorcier peut lier, et cette limite dépend de son niveau :

Niveau du sorcier	max. d'esprits liés
5	1 mineur
6	2 mineurs
7	1 Majeur, 2 mineurs
8	1 Majeur, 3 mineurs
9	2 Majeurs, 3 mineurs
10	2 Majeurs, 4 mineurs
11	3 Majeurs, 4 mineurs
12	3 majeurs, 5 mineurs
13	4 Majeurs, 5 mineurs
14	4 Majeurs, 6 mineurs
15	5 Majeurs, 6 mineurs
16	5 Majeurs, 7 mineurs

Si, pour une raison ou pour une autre, l'un de vos liens est rompu (dissipé), l'esprit est libéré et perdu ; vous pouvez cependant le remplacer pour retrouver le nombre maximal d'esprits permis à votre niveau. Vous pouvez lier plus d'esprits que le nombre indiqué, mais pour ce faire, vous devrez dépenser un nombre important de Xp. Cfr. p. 344 pour plus de précisions.



LES VOIES DU SØRCIER

Un sorcier peut s'engager dans deux voies (au lieu d'une seule) au cours de sa carrière s'il le souhaite (et s'il est prêt à en supporter le coût en expérience).

Les voies ouvertes : Un sorcier peut choisir parmi les voies suivantes :

- **La voie de l'initié** : Le monde surnaturel est le domaine du sorcier. Plus que tout autre, un sorcier possède les moyens de contacter une entité puissante et de passer un pacte avec elle : il lui suffit pour cela d'utiliser le rituel *le chemin de l'initié*. Un sorcier qui contracte un tel pacte gagne de nouveaux pouvoirs, mais perd en liberté individuelle. Accessible dès le niveau 1.
- **La voie des runes** : la magie runique fascine souvent les sorciers, qui y voient de puissants pouvoirs hors de leur portée. Certains sorciers, lorsqu'ils en ont l'occasion, choisissent rapidement d'abandonner leur classe pour devenir mage. D'autres se contentent de suivre la *voie des runes* (celle-ci vous est accessible dès le premier niveau). Cette voie convient bien aux sorciers provenant de milieux urbains.
- **Les affinités élémentaires** : un sorcier peut choisir de développer une affinité avec un élément donné, et ce dès qu'il atteint le niveau 3.
- **La voie du totem** : votre sorcier peut suivre la *voie du totem* à partir du niveau 6. Cette voie vous permet de développer une affinité avec l'un des grands esprits (esprit-totem, esprit de la nature, etc.) honorés par votre peuple, à votre

choix. Vous y gagnez le pouvoir de vous transformer en un animal donné (une seule forme possible, à savoir la forme que prend habituellement l'esprit choisi ou qui le représente aux yeux de la tribu), ainsi qu'une *vertu* propre à l'esprit choisi. Cette voie convient surtout aux sorciers tribaux.

- **La voie des mille chants** : un sorcier de niveau 4 au moins peut décider de développer la voie raciale elfique *des mille chants*. Il y gagnera une meilleure compréhension de son environnement naturel et une empathie particulière avec la faune et la flore. Cette voie convient bien aux personnages qui évoluent principalement en milieu naturel.



PRØFILS DE PERSONNAGES

Ci-dessous, nous présentons deux exemples de sorciers : le premier est un sorcier pur, l'autre un guerrier qui a choisi sorcier comme seconde classe.

Mujen (Pcl - niveau 5)

Avant de rencontrer les autres PJ de son groupe, Mujen était l'apprenti d'un vieux sorcier rural considéré comme très fort. La mise à sac de son village natal par une troupe de mercenaires-brigands (et la mort de ses proches) l'a jeté sur les chemins de l'aventure.

Caractéristiques : Fo 10, In 13, Sa 15, De 14, Co 17, Ch 12. Pv : 34. Sauvegardes : ment. +5, réfl. +4, fort. +4.

Compétences martiales : fronde 4, fauchard 4, dague 2, défense 2, sauvegarde fortitude 2.

Compétences générales : déplacement silencieux (rg 5), se cacher (rg 4), écouter (rg 4), observer (rg 4), pister (rg 5), empathie animale (rg 6), empathie (rg 6), connaissance de la nature (rg 8), connaissance de féerie (rg 4), connaissance des poisons (rg 5), soins (rg 10), ascétisme (rg 6), herboristerie (rg 7), artisanat : bois (rg 3), astrologie (3).

Rituels de basse-magie : hallucinations (rg 4), masque d'apparence (rg 4), rituel de vision (rg 4), mauvais œil : paralysie (rg 4), rituel d'emprunt (rg 5), torpeur (rg 4), soins de sorcier (rg 4), familier de sorcier (rg 2), rituel de possession (rg 4), conjuration d'esprit mineur (rg 5), conjuration d'esprit Majeur (rg 3), tatouage (rg 3), force du sorcier (rg 4), dissipation des charmes (rg 4), rituel du feu (3), rituel de vitalité (rg 4).

voie : *affinités élémentaire (air)*

Focus : hallucinations, soins de sorcier.

Esprits liés : 1 esprit-ressources (tatouage).

Principales attaques : fauchard (3 actions/2 actions). Att. + 9, déf. +9, dégâts 1d8+2. Fronde (routine 2/1) : att. + 5, dégâts 1d6+1.



Karl von Orfell (Pnd - guerrier 5 - sorcier 2)

Le baron Karl est l'homme de main et le capitaine militaire d'un sinistre tyran. Craint et redouté des populations locales, il a encore renforcé son aura de terreur en commençant une carrière de sorcier comme seconde classe. C'est un être redoutable et pervers.

Caractéristiques : Fo 16, In 11, Sa 13, De 12, Co 17, Ch 13. Pv : 64. Sauvegardes : Ment. +4, Refl. +3, Fort. + 7.

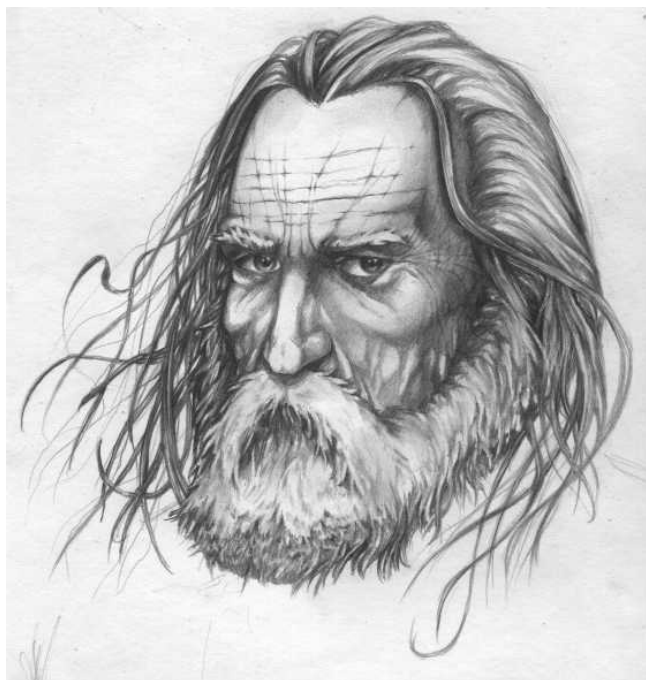
Compétences martiales : hache à deux mains 2, épée 4, bouclier 2, dague 2, arbalète 4, défense 2, esquive 2, lutte 2, lance 2, initiative 1.

Compétences générales : endurance (rg 4), équitation (rg 5), empathie animale (rg 2), empathie (rg 5), connaissance de la nature (rg 4), herboristerie (rg 5), connaissance des poisons (rg 5), soins (rg 4), observer (rg 4), écouter (rg 3), se cacher (rg 2), ascétisme (rg 3), artisanat : métal (rg 3), survie (rg 3), cartographie (rg 4), pister (rg 2), nager (rg 3), langue étrangère (rg 5), connaissance de la magie (rg 4).

Rituels de basse-magie : envoûtement (rg 4), rituel de vision (rg 4), mauvais œil : faiblesse (rg 4), rituel de vitalité (rg 4), marque de la foudre (rg 2), hallucinations (rg 4), le chemin de l'initié (rg 2), torpeur (rg 4), soins de sorcier (rg 2).

Principales attaques : hache à deux mains, routine 2 actions/round. Att. + 14, déf. +13, dégâts 1d10+5.

Focus : mauvais œil, faiblesse.



Les mages sont les seigneurs incontestés du surnaturel. Ils maîtrisent l'art magique le plus puissant et le plus polyvalent qui soit : la magie runique et ses puissantes formules de sortilège. Ils se consacrent entièrement à l'étude de cette discipline et des arts connexes (astrologie, alchimie, pondération de sortilèges, anciens ouvrages de savoir, etc.), si bien qu'ils disposent de peu de temps pour apprendre à se défendre en combat et entretenir leur forme physique. Ce sont les plus érudits des personnages, et par conséquent les moins bons combattants de tous ; mais la puissance qu'ils enferment dans leur grimoire compense largement cette faiblesse.

Les mages sont souvent d'origine sociale élevée, parce que l'étude de la magie suppose un coût important (ne serait-ce que par le prix des parchemins et des encres). Cependant, ce n'est pas systématiquement le cas : il arrive qu'un maître magicien prenne pour apprenti un jeune orphelin ou issu de milieux pauvres, s'il l'estime assez doué pour l'Art. De tels apprentis font même souvent les mages les plus brillants, parce que leur origine modeste les pousse à toujours étudier davantage pour réussir leur carrière.

Le fonctionnement de la magie runique est décrit en détail au chapitre IX : *Magie et pouvoirs spéciaux*. Reportez-vous à cet endroit pour mieux comprendre les pouvoirs des mages.



Mage - Modificateur Xp : +6

COMBAT

Dés de vie : D4

Bonus martial : col. 3 (mages)

Sauvegardes : Mental 2, Fortitude 0, Réflexes 0.

POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 24 /3

Martiales : Col. 4 (mages)

COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ maîtrise du bâton ou de la dague (☒ 4) - maîtrise de la fronde, du bolas ou du couteau de jet (☒ 4), initiative, esquive, défense, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, combat main gauche (☒ 6), lutte.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : endurance (m), nager, équitation.
- ◆ **Perception** : chercher (m), sens d'aveugle, évaluation, lecture sur les lèvres.
- ◆ **Manuel** : artisanat (tous), falsification.
- ◆ **Communication** : diplomatie, empathie (M), intimidation.
- ◆ **Intellect** : astrologie, ascétisme, alchimie, cartographie, herboristerie, droits et coutumes, langue, ingénierie, linguistique, connaissance des religions, connaissance des créatures (M), connaissance des éléments (M), connaissance de féerie (m), mémoire, littérature et traditions (M), héraldique, lire et écrire, soins, connaissance des arts.
- ◆ **Art** : Musique, narration, théâtre, danse, scriptorium, peinture.
- ◆ **Spéciales** : connaissance de la magie (M).

CLASS FOCUS : 6 rangs initiaux en *lire et écrire*. 3 rangs initiaux en *connaissance de la magie*. 3 rangs initiaux en *scriptorium*. Langue maternelle : 10.

Pour un mage, la caractéristique la plus importante est incontestablement l'intelligence. La magie runique est avant tout une science ; elle réclame une grande érudition et une gymnastique mentale quotidienne. Un mage qui dispose d'une intelligence élevée pourra mémoriser plus de sorts qu'un autre, de même niveau mais doté d'une intelligence plus faible (cfr. tableau 3,

page 19), et par conséquent lancer plus de sort chaque jour. Les autres caractéristiques sont secondaires ; toutefois, une bonne sagesse (pour résister aux influences mentales), une bonne dextérité (pour améliorer ses capacités défensives) et une bonne constitution (pour améliorer son total d'endurance) constituent autant d'atouts qui peuvent aider le mage à survivre et à devenir puissant.

Les mages disposent de très peu d'unités de compétences martiales. Ils évitent de toute façon le combat chaque fois qu'ils le peuvent. Ils disposent d'un nombre assez réduit d'unités de compétences générales, mais leur haute intelligence vient généralement augmenter ce nombre. Leur champ de compétence comprend surtout des connaissances intellectuelles, utiles pour l'exercice de la magie.

Si le MD utilise le système des *compétences thaumaturgiques* (cfr. page 283), votre personnage pourra s'en servir pour diversifier ses capacités ou se spécialiser dans l'une des branches de l'art magique.



POUVOIRS SPECIAUX

Un mage dispose des pouvoirs spéciaux suivants :

Cantrips : un mage connaît tous les cantrips listés dans ce manuel (cfr. page 357), et ce dès le début de sa carrière. Si le MD crée de nouveaux cantrips, le mage pourra les apprendre au fur et à mesure qu'il rencontre d'autres mages qui les maîtrisent. Le MD peut aussi accorder à votre personnage un ou deux cantrips originaux, qui lui sont personnels.

Sorts de mage : Le tableau 27 : *niveau de maîtrise pour les mages* détermine le nombre de sortilèges que votre mage peut mémoriser et lancer chaque jour. Dans ce tableau, votre niveau de maîtrise est tout simplement égal à votre niveau de mage. Si votre MD n'utilise pas le système des compétences thaumaturgiques, votre personnage est capable de lancer tous les sorts qu'il pourra se procurer, quelque soit l'école de magie à laquelle ils appartiennent, à condition toutefois d'avoir le niveau suffisant pour ce faire. Si le MD utilise le système des unités de compétences thaumaturgiques, votre personnage devra apprendre une à une les écoles de magie qu'il souhaite maîtriser, en dépensant pour ce faire une partie de ces unités de compétences. S'il se spécialise, il ne pourra vraisemblablement pas connaître toutes les écoles de magie dès le début de sa carrière.

Résistance magique : Un mage est habitué à manipuler des énergies magiques. S'il subit lui-même un sortilège, il sait comment réagir pour neutraliser au maximum ses effets. En conséquence, il bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de sauvegarde contre

toute forme de magie (sortilèges, effets d'un objet magique, pouvoirs surnaturels émanant de créatures ou de personnages).



LES VOIES DU MAGE

Un mage ne peut suivre qu'une et une seule voie au cours de sa carrière. La plupart des mages s'en abstiendront d'ailleurs, parce que le développement de leur art magique est déjà très exigeant en soi, et que leur indice d'expérience est déjà suffisamment élevé. Un mage peut choisir l'une des deux voies suivantes :

- **La voie de l'initié :** par laquelle un magicien se lie à une entité surnaturelle (démon, élémentaire, éventuellement esprit féérique).
- **La voie du rebouteux :** par laquelle un magicien apprend à se servir de la basse-magie pour compléter son panel de capacités. C'est un cas assez rare, parce que la plupart des magiciens considèrent la magie runique comme supérieure, et n'ont que dédain pour l'art des rebouteux et des sorciers tribaux ; pourtant certains d'entre eux ont gardé l'esprit suffisamment ouvert pour s'intéresser à cette forme fascinante de magie. Notez aussi que, si votre MD utilise le système des *compétences thaumaturgiques*, vous n'avez pas forcément besoin de suivre cette voie pour accéder à la Basse Magie : vous pouvez très bien vous contenter de sacrifier l'une ou l'autre unité thaumaturgique pour apprendre un peu de sorcellerie (cfr. page 291). Cette voie vous est accessible dès le niveau 1.



La progression en niveaux est mesurée par l'expérience.

A chaque fois que vos personnages accomplissent des actions importantes ou vivent des événements susceptibles de leur enseigner quelque chose, ils gagnent des points d'expérience (Xp). Ces points s'accumulent tant qu'ils ne sont pas utilisés d'une manière ou d'une autre; les joueurs en tiendront le compte à jour sur leur feuille de personnage.

Les points d'expérience peuvent être dépensés de différentes manières, la plus évidente et la plus courante étant de les utiliser pour *passer de niveau*, c'est-à-dire pour progresser d'un niveau dans sa classe de personnage.



DEPENSER SES POINTS D'EXPERIENCE POUR PASSER DE NIVEAU :

Chaque personnage dispose d'un *indice d'expérience* dont la valeur se situe entre 40 et 100. C'est le nombre de *points d'expérience* que ce personnage doit dépenser pour passer au niveau supérieur. Cet indice augmente légèrement au fur et à mesure que vous progressez en niveaux.

Lorsqu'un personnage a emmagasiné un nombre de Xp suffisant (40 Xp ou plus), il peut les utiliser pour *passer de niveau*. Aussitôt, il se retrouve au niveau supérieur, et obtient tous les avantages liés au gain d'un niveau (gain d'un dé de vie d'endurance, progression du bonus martial, gain d'unités de compétence, capacité à lancer de nouveaux sorts, etc.). Les Xp utilisés, eux, sont dépensés, et s'effacent aussitôt de l'ardoise du personnage.

Exemple : au terme d'une aventure, Yovan le guerrier (niv. 1) fait le total de ses points d'expérience (en ce compris les points que le MD vient juste de lui accorder). Il en compte 53 : c'est assez pour passer au second niveau, puisque son indice d'expérience est actuellement de 50. Yovan annonce au MD qu'il utilise 50 points pour passer au niveau supérieur. Il lui reste donc 3 points d'expérience sur son ardoise.

LE SYSTEME D'EXPERIENCE

Donjons et Dragons Alternatif utilise un système d'expérience à la fois simple et souple, très différent des autres versions du jeu. Avant de lire ce chapitre, mieux vaut d'abord oublier tout ce que vous saviez sur le sujet. En D&D Alternatif, les principes généraux sont les suivants :

- Les Xp ne s'accumulent pas indéfiniment, mais se dépensent au fur et à mesure, soit pour passer d'un niveau, soit pour obtenir d'autres avantages.
- L'indice d'expérience (le nombre de Xp que vous devez dépenser pour monter d'un niveau) n'augmente que très peu au fil de votre carrière. Un guerrier, par exemple, doit dépenser 50 XP pour passer du premier au second niveau, et 65 Xp seulement pour passer du sixième au septième niveau. En revanche, la valeur des XP est relative : un guerrier de niveau 6 devra accomplir de plus grands exploits qu'un guerrier de premier niveau pour obtenir 5 malheureux Xp. Vaincre un ogre rapportera beaucoup de points d'expérience à un personnage débutant, mais très peu à un personnage confirmé.

Un système simple : nous proposons des méthodes simples pour permettre au MD de calculer rapidement les Xp attribués sans tomber dans des comptes d'apothicaires. En effet, nous pensons que le calcul des Xp en lui-même n'apporte pas grand-chose au plaisir de jouer ! Cependant, cette simplicité permet en fait d'avantage de finesse dans l'attribution des Xp que les systèmes classiques.

Un système souple : votre personnage peut choisir d'obtenir différents avantages qui lui sont proposés en option dans le cadre de sa classe; s'il le fait, il devra en contrepartie consentir de plus grandes dépenses d'expérience (au détriment, sans doute, de sa progression en niveaux). Le système facilite donc la souplesse dans le développement de votre personnage.

CALCULER L'INDICE D'EXPERIENCE

L'indice d'expérience (indice Xp) de votre personnage, c'est-à-dire le nombre de Xp qu'il doit dépenser pour passer d'un niveau donné au niveau supérieur, est calculé selon la formule suivante :

Indice d'expérience = indice de base +
modificateur de classe + modificateur racial.

Indice de base : Votre indice d'expérience dépend principalement de votre *indice de base (base Xp)*. Celui-ci est lié à votre niveau actuel : plus haut niveau vous êtes, plus élevé est votre indice de base; par conséquent, plus élevé sera le nombre total de Xp que vous devrez dépenser pour passer au niveau supérieur. Les niveaux les plus élevés coûtent donc plus cher à acquérir que les niveaux les plus bas.

Exemple : Dans l'exemple précédent, Yovan est devenu un guerrier de niveau 2. Comme il a de nouveau acquis une soixantaine de Xp, il annonce au MD son intention de les dépenser pour devenir guerrier de niveau 3. Pour ce faire, il devra dépenser 53 Xp. Pour passer du troisième au quatrième niveau, Yovan devra dépenser 56 Xp, et pour monter du quatrième au cinquième niveau, il devra sacrifier 59 Xp.

Modificateur de classe : vous ajoutez à votre *indice de base* un modificateur qui dépend de votre classe de personnage. Ce modificateur peut être positif (et augmenter votre indice d'expérience) ou négatif (et le diminuer). Par exemple, un voleur dispose d'un modificateur Xp de classe de - 10 : il soustrait donc 10 Xp à son indice de base pour connaître le coût total en expérience de son prochain niveau. Il paiera donc 40 Xp pour devenir voleur de niveau 2, 43 XP pour devenir voleur de niveau 3, 46 Xp pour devenir voleur de niveau 4, et ainsi de suite. Les guerriers ont un modificateur de classe de 0 (pas d'ajustement : sauf s'ils sont semi-humains, leur indice d'expérience est toujours égal à leur indice de base). Votre modificateur de classe vaut pour tous les niveaux que vous acquérez dans cette classe.

Modificateur racial : Si vous choisissez de jouer un personnage d'une race semi-humaine, vous devrez ajouter un *modificateur racial* à votre indice d'expérience. Ce modificateur est généralement positif (il augmente le nombre de Xp que vous devez dépenser pour monter d'un niveau). Il vaut pour l'ensemble de votre carrière, et pour toutes les classes dans lesquelles vous faites carrière (si vous êtes multi-classé). Vous devrez donc *toujours* l'ajouter à votre indice d'expérience, quel que soit le niveau que vous cherchez à atteindre.

**TABLEAU 23 :
INDICE D'EXPERIENCE DE BASE**

Niveau actuel	indice d'expérience de base	Niveau suivant
1	50	2
2	53	3
3	56	4
4	59	5
5	62	6
6	65	7
7	68	8
8	71	9
9	74	10
10	77	11
11	80	12
12	83	13
13	86	14
14	89	15
15	92	16
16	95	17
17	98	18
18	101	19
19	104	20

Niveau actuel : le niveau actuel de votre personnage.

Niveau suivant : le niveau que vous cherchez à atteindre.

Indice de base : Votre indice d'expérience de base pour le niveau suivant.



Note : Si vous êtes multi-classé, votre niveau actuel est votre niveau total, c'est-à-dire à la somme de tous les niveaux que vous avez acquis jusqu'ici, toutes classes confondues. Par exemple, un guerrier 5/mage 3 est considéré comme un personnage de niveau 8. Pour progresser d'un niveau dans l'une de ses classes (n'importe laquelle), son indice de base est donc de 71.

Exemple : Jaël est un guerrier elfe de niveau 1. Pour passer au niveau 2, il devra dépenser 50 Xp (base Xp) plus 8 Xp (modificateur racial d'un elfe), soit 58 Xp en tout. Pour passer du second au troisième niveau, Jaël devra dépenser 61 Xp (53 Xp + modificateur racial), et pour passer au niveau 4, 64 Xp (56 Xp + modificateur racial).



DEPENSER DES POINTS D'EXPERIENCE POUR OBTENIR DES AVANTAGES

Il existe d'autres façons de dépenser les points d'expérience que vous avez accumulés : vous pouvez les sacrifier (ou du moins, en sacrifier une partie) pour obtenir divers formes d'avantages. Nous donnons ci-dessous les cas les plus courants :

Créer des objets magiques : Lorsque votre personnage fabrique un objet magique, il gagne indéniablement un avantage particulier (ou, du moins, il crée un avantage pour le compte de quelqu'un). C'est pourquoi, un personnage qui façonne un objet magique doit payer un certain nombre de points d'expérience pour ce faire. Le MD fixe le prix en fonction de la puissance de l'objet et de l'avantage qu'il offre au bénéficiaire (même si ce bénéficiaire n'est pas le mage qui crée l'objet). Par exemple, la création d'une simple potion de clairvoyance ne devrait pas coûter plus de 2 ou 3 Xp à un magicien de haut niveau, parce qu'un tel objet n'offre pas un avantage extraordinaire à un mage de cette puissance ; mais il pourrait coûter 4 ou 5 Xp à un mage d'un niveau moins élevé. en revanche, la création d'une *boule de crystal* vaut bien 16 Xp, et même plus, quel que soit le niveau du mage qui la crée. Un bâton d'archimage est un objet d'une telle

puissance, que sa création devrait coûter plus de 50 ou même 60 Xp. En un mot, un tel objet vaut bien un niveau !

Lancer des sortilèges : il existe quelques sortilèges qui consomment des points d'expérience. Lorsque vous lancez ces sortilèges, vous devez automatiquement sacrifier un certain nombre des points d'expérience que vous avez en réserve (vous ne pouvez lancer ces sortilèges si vous n'avez pas suffisamment d'expérience en réserve). Il s'agit généralement de sortilèges d'usage très rare, accordant des avantages importants (*souhait, régénération, etc.*).

Débuter ou progresser dans une voie : Le système des *voies* permet à des personnages remplissant certaines conditions (liées à la classe, à la race, au niveau, ou à d'autres types de conditions) de développer certains pouvoirs ou capacités spéciales optionnels en plus de leur(s) classe(s) de personnage. Ces avantages ont un prix en expérience : généralement, le personnage qui fait ce choix doit payer un *coût initial* pour débiter dans la voie choisie, et un *coût par degré* pour progresser dans celle-ci et améliorer ainsi sa maîtrise des capacités spéciales qu'elle lui apporte. Reportez-vous au chapitre VIII : *Les voies* pour en savoir plus sur ce système.

ACCORDER DES POINTS D'EXPERIENCE

Les points d'expérience sont attribués par le MD au terme d'un chapitre de sa campagne, lorsqu'il estime que ses PJ ont progressé de façon significative dans leur aventure, ou qu'ils ont vécu suffisamment de choses pour avoir développé leurs talents.

Pour l'attribution des Xp, Donjons et Dragons Alternatif se base sur trois grands principes :

- 1) **L'expérience est juste une question d'évaluation personnelle du MD :** Par conséquent, il n'existe aucune *règle* pour attribuer des points d'expérience ; uniquement des *méthodes* et une série de *critères* qui vous sont proposés pour vous fournir des repères et des échelles de valeur. Le MD fait ce qu'il veut de ces critères et accorde les Xp à sa convenance.
- 2) **La valeur des Xp est relative :** lorsque vous évaluez la valeur en expérience d'une action, accordez des Xp à chaque personnage en fonction de ce que le défi représentait *pour lui*. par exemple, un guerrier de second niveau qui affronte un ogre en duel relève un défi très important : s'il s'en sort, il a bien mérité 7 ou 8 Xp pour ce haut fait d'armes. Mais lorsqu'un guerrier de niveau 12 affronte un ogre, il ne relève pas un défi majeur (il est nettement plus puissant qu'un ogre et a de très grandes chances d'en sortir vainqueur) : cette action ne lui vaudra que 1 ou 2 Xp au maximum.
- 3) **Les Xp sont toujours calculés individuellement** pour chaque PJ (vous n'avez pas à calculer une somme totale de Xp et à la répartir entre les joueurs). Considérez le parcours de chaque personnage au cours des dernières parties, et évaluez l'expérience qu'il a personnellement accumulée lors des derniers défis qu'il a relevés, qu'il l'ait fait en solo ou avec un groupe de PJ.

Il existe deux méthodes pour attribuer des points d'expérience. Vous pouvez user indifféremment de l'une ou de l'autre, ou même opter pour un savant mélange des deux.



La méthode simple :

Cette méthode consiste simplement à attribuer les Xp « au feeling », en fonction de la valeur que vous accordez au derniers événements vécus par vos PJs, aux derniers défis qu'ils ont relevés. Attribuez pour chaque aventure vécue un nombre forfaitaire de Xp. Votre critère principal sera le rythme auquel vous

souhaitez voir progresser vos personnages joueurs : par exemple, vous estimez que la dernière aventure vaut environ un demi niveau. Comme vos PJ sont tous actuellement au quatrième ou au cinquième niveau, leur indice d'expérience moyen se situe aux alentours de 60. Vous accordez donc 30 points d'expérience à chacun d'eux pour cette aventure. Ceux d'entre eux qui ont effectivement un indice Xp aux alentours de 60 progresseront bel et bien d'un demi-niveau ; mais pour ceux qui ont un indice plus élevé (en raison de divers avantages dont ils bénéficient, comme le fait d'être semi-humain), ce gain représentera sans doute moins qu'un demi-niveau. Les personnages qui ont un indice Xp plus bas que 60 (par exemple, de simples voleurs humains, qui bénéficient d'un modificateur Xp de -10) accueilleront cette moisson de Xp avec joie, car elle représente plus d'un demi-niveau pour eux.

Cette méthode est la plus rapide à appliquer. Elle donne au MD un contrôle total sur le rythme de progression des PJ. Ce contrôle peut paraître partial, mais n'est probablement pas un mal (il permet d'éviter les mauvaises surprises, tel qu'un rythme de progression trop rapide ou trop lent). Dans tous les cas, cette démarche n'est pas moins valide (ou moins exacte) qu'une méthode reposant sur des critères plus fouillés, puisque *l'expérience est de toute façon une question d'appréciation personnelle du MD*.

Cette méthode marche très bien lorsque vos personnages joueurs sont tous à peu près au même niveau (dans ce cas, donnez-leur à peu près le même nombre de Xp chacun). Cependant, s'il existe des écarts de niveau importants au sein de votre groupe de PJ, vous devrez en tenir compte et ajuster les gains en expérience de chacun en fonction de sa propre puissance : En effet, un personnage plus puissant a probablement moins appris de l'aventure que les personnages les plus faibles (le défi était plus grand pour ces derniers). Cette différence peut aller jusqu'à « du simple au double » en cas d'écart de niveau important : il est possible qu'une même aventure rapporte 30 Xp à Cassandra, voleuse de niveau 2, et seulement 15 à Ilwen Valari, ranger de niveau 8.

La méthode des critères :

Vous préférerez peut-être détailler la valeur en expérience de chaque action en particulier et additionner le tout, de façon à tenir un compte d'expérience plus précis.

Dans ce cas encore, vous devrez estimer individuellement la valeur de chaque action pour chaque personnage. Ci-dessous, vous trouverez une liste non- exhaustive de critères, à titre de repère :

Le personnage s'est tiré d'une situation périlleuse : entre 1 et 4 points.

Lorsqu'un personnage échappe à un danger important, mais qu'il était en mesure de surmonter, il a bien mérité quelques points d'expérience. Par exemple, si votre guerrier de sixième niveau était encerclé par huit orcs, et qu'il s'en est tiré, cela vaut 3

ou 4 Xp , pas plus parce qu'un personnage de ce niveau est capable de venir à bout d'un tel danger (bien que le risque soit grand). Si le personnage était un sorcier niveau 1 prisonnier, condamné à mort, et qu'il s'en est tiré grâce à ses pouvoirs, cela vaut également 4 ou 5Xp.

Le personnage s'est tiré d'une situation critique : Entre 5 et 8 points.

Lorsque le danger est tel que le personnage a eu beaucoup de chance (ou de talent) de s'en sortir, il a mérité un plus grand nombre de points d'expérience. Par exemple, si votre guerrier de niveau 2 était encerclé par huit orcs, cela vaut 6 Xp parce qu'il n'est normalement pas capable de venir seul à bout d'un tel danger à son niveau, à moins de connaître une grande réussite ou de jouer avec beaucoup de finesse. De même si votre guerrier de sixième niveau a tenu tête au dragon rouge tout seul durant quelques rounds.

Le personnage a vaincu un adversaire (ou un groupe d'adversaires) à sa mesure : Entre 3 et 7 points.

Lorsque vous triomphez d'un adversaire (ou d'un parti adverse) dont la puissance est équivalente à la vôtre, vous avez bien mérité des points d'expérience.

- si votre guerrier de niveau 5 a triomphé seul d'un ogre, cela vaut 4 ou 5 points.
- Si votre voleur de niveau 1 a triomphé seul d'un orc, cela vaut également 4 points.
- Si votre guerrier de niveau 5 a triomphé seul d'un orc, cela vaut moins de 3 points parce qu'il ne s'agit pas d'un adversaire à sa mesure.
- Si votre guerrier de niveau 5 a triomphé seul d'un groupe de 5 orcs, cela vaut 3 points parce qu'il s'agit d'un parti d'adversaires à sa mesure.
- Si votre groupe de cinq personnages de niveau 1 a triomphé d'un ogre, cela vaut 5 Xp pour chacun des membres du groupe, parce qu'un ogre est un adversaire à la mesure de votre compagnie.

Notez qu'il n'est pas nécessaire de tuer un adversaire pour le vaincre : un ennemi qui se soumet ou bien est fait prisonnier, vaut également de l'expérience. Si l'ennemi s'enfuit, accordez la moitié de l'expérience qu'il devrait valoir, parce que les PJ l'ont défait, mais n'en sont pas venus à bout.

Le personnage a triomphé d'un adversaire (ou d'un groupe d'adversaires) plus puissant que lui : entre 7 et 14 points.

Triompher d'un adversaire plus puissant que soi est toujours porteur d'expérience.

- si votre guerrier de niveau 3 a triomphé seul d'un ogre, cela vaut bien 9 points d'expérience.
- Si votre guerrier de niveau 8 a triomphé seul d'un dragon rouge, cela vaut 10 points (un dragon rouge reste indéniablement plus puissant qu'un tel guerrier).
- Si votre guerrier de niveau 3 a triomphé seul d'un groupe de 8 guerriers de niveau 1, cela vaut encore 9 points.

- Si votre guerrier de niveau 5 a triomphé seul d'un ogre, cela ne vaut pas plus de 4 ou 5 points, parce qu'un ogre représente juste un défi à sa mesure.
- Si votre groupe de cinq personnages de niveau 1 a triomphé d'un ettin, cela vaut 10 Xp pour chacun des membres du groupe, parce qu'un ettin reste indéniablement plus puissant que l'ensemble d'un groupe de PJs de ce niveau.

Le personnage a vaincu un adversaire (ou un parti d'adversaires) plus faible que lui : 1 ou 2 points.

Vaincre des adversaires plus faibles que vous ne vous apportera ni grande gloire, ni beaucoup d'expérience. Cependant, le risque zéro n'existe pas dans D&D Alternatif, puisque tout adversaire est potentiellement capable de vous infliger un coup critique. Accordez donc un point de temps à autre lorsqu'un personnage a vaincu un certain nombre d'adversaires plus faibles.

- Si votre magicien de niveau 8 a éliminé 15 gobelins d'une seule *boule de feu*, n'accordez pas plus d'un point d'expérience.
- Si votre guerrier de niveau 10 a éliminé 15 orcs en tout au cours de la dernière période de jeu, accordez-lui 1 ou 2 points d'expérience.
- Si votre guerrier de niveau 12 a éliminé un ogre, accordez-lui 1 point d'expérience (un ogre reste un adversaire dangereux de toute façon).
- Si votre groupe de 5 personnages de niveau 10 a éliminé 3 ogres, accordez 1 ou 2 Xp à chacun des membres du groupe.

Le personnage a utilisé ses principaux talents de façon intéressante (même sans réussite) : entre 1 et 5 points

Accordez quelques points d'expérience lorsqu'un personnage utilise ses talents avec finesse et subtilité. Si cela n'a pas débouché sur une réussite, ce n'est pas grave : accordez tout de même l'expérience, parce que le personnage a appris quelque chose sur la manière d'utiliser ses talents.

Le personnage a tiré les leçons d'un échec : Entre 1 et 8 points.

Il s'agit de l'un des cas les plus difficiles à manier. Si votre campagne a de la finesse, vos personnages ne sont pas toujours triomphants. Leurs échecs ajoutent une touche de réalisme, et rendent leurs victoires encore plus belles (parce que moins certaines). Un échec ou une défaite peuvent être porteur d'expérience : accordez donc quelques Xp lorsque des PJ ont subi un revers, cela leur mettra du baume sur le coeur... un échec particulièrement retentissant peut valoir six, sept ou même huit Xp.

Le personnage a accompli un exploit ou une chose importante : Entre 1 et 10 points

La notion de « chose importante » est évidemment très subjective... sauver la princesse ou le royaume est sans doute important. Mais parfois, des choses moindres peuvent être considérées comme importantes, des choses qui ne vous apportent ni

gloire ni richesse... et l'importance accordée à un fait ou à un acte peut varier d'un personnage à l'autre. Récompensez particulièrement les joueurs qui voient bien l'importance des choses, ceux dont le jugement va plus loin que l'intérêt apparent, matériel ou immédiat...

Le personnage a noué des relations enrichissantes, ou appris des choses importantes : Entre 1 et 4 points

Si un PJ a appris une vieille légende qui donne un éclairage nouveau à votre campagne, s'il a compris des éléments de scénario par déduction, s'il a rencontré un sage ou une personne légendaire, s'il a reconnu le dragon d'or métamorphosé en vieillard... ou tout simplement s'il a noué une relation riche en roleplay, accordez lui quelque Xp.

Le personnage a bénéficié de conseils (ou d'un entraînement) de la part d'une personne plus expérimentée que lui dans ses principaux talents : Entre 1 et 4 points.

Si votre guerrier suit la voie du paladin, et qu'il rencontre un vieux paladin qui lui explique son parcours spirituel,

Si votre magicien passe du temps à discuter de magie avec l'archimage Machinbrol,

Si votre barde rencontre un maître-barde et joue de la musique en sa compagnie,

Accordez quelques Xp.

Le personnage a résolu des situations et fait avancer l'intrigue par un bon roleplay : Entre 1 et 7 points.

Pour beaucoup de MD expérimentés, résoudre un scénario, dévouvrir (à force de jouer en finesse) des pans d'ombre de la campagne, solutionner un problème de façon subtile ou pacifique, sont plus importants que défaire un monstre puissant à grands coups de hache. Récompensez cette attitude par de l'expérience.



Ne donnent pas d'expérience :

- **Les trésors :** Le fait d'accumuler de l'or ne rend pas les gens plus subtils, plus intéressants ou plus expérimentés (loin de là !). Les trésors trouvés ne valent donc pas, en soi, de points d'expérience. Par contre, les actions accomplies par un personnage vénal pour s'emparer de ces trésors peuvent valoir de l'expérience.
- **Meurtres inutiles :** tout ennemi abattu de façon gratuite et inutile ne vaut pas d'expérience. Nous ne voulons pas encourager des PJ à tuer uniquement pour accumuler l'expérience. Si votre personnage n'avait aucune raison pour tuer, n'accordez aucun Xp. Même un personnage tueur psychopate ne recevra des Xp que s'il tue de manière subtile et dans un but précis, en accord avec sa folie.



Action en solo/ action en groupe :

Au cours du jeu, la majorité des défis seront probablement relevés « en groupe », c'est-à-dire par l'ensemble des PJ fonctionnant en équipe. Seules certaines actions seront accomplies individuellement par certains personnages (par exemple, lors d'une partie en solo, ou bien lors d'un aparté entre un joueur et le MD).

- **Actions en groupe :** Commencez par évaluer les actions accomplies en groupe. Pour connaître la valeur en expérience d'un acte donné, considérez le groupe comme un seul personnage, et évaluez ce que le défi représentait pour lui (et non pour chaque personnage individuellement). Par exemple, si votre groupe de PJ de niveau 8 a abattu un jeune dragon rouge, cet acte vaut 7 Xp : en effet, un jeune dragon rouge est un adversaire à la mesure du groupe (sa puissance vaut à elle seule celle de l'ensemble du groupe). Mais si le même groupe a abattu un troll isolé, ne donnez que 1 ou 2 Xp : un seul troll a nettement moins de puissance que l'ensemble d'un groupe de ce niveau, et ne représente pas un défi à sa mesure (même si chacun des membres du groupe, pris individuellement, a tout juste la même puissance qu'un troll).

Tout personnage ayant pris part à l'action reçoit l'intégralité des points d'expérience valus par l'acte en question. Par exemple, dans l'exemple du dragon rouge ci-dessus, chaque personnage qui a participé au combat recevra 7 Xp. Dans l'exemple du troll abattu par le groupe, chacun recevra 1 ou 2 Xp.

- **Actions individuelles :** Évaluez ensuite la valeur en expérience des actions accomplies individuellement par chaque joueur. Par exemple, si Ilwen Valari, ranger de niveau 8, a abattu le troll « en solo », elle recevra probablement 6 ou 7 Xp (parce qu'un troll est un adversaire à la mesure d'un seul personnage de ce niveau).

Additionnez les valeurs de chaque action accomplie par un PJ (ou chaque action à laquelle il a pris part) pour déterminer son gain d'expérience total au cours de l'aventure.

Eviter les doubles gains :

Ne donnez pas deux fois de l'expérience pour une même action, même si cette action rentre dans divers critères qui valent de l'expérience. Par exemple, si votre groupe de PJ a vaincu le dragon rouge qui constituait le point d'orgue du scénario, il est possible que cette action rentre dans les critères suivants :

- Avoir vaincu un adversaire plus puissant : 9 Xp
- S'être tiré d'une situation critique : 5 Xp
- Avoir accompli une chose importante : 6 XP

N'additionnez pas ces trois valeurs, ou bien vous obtiendrez un total de Xp trop élevé pour cette seule action ! Prenez pour base les 9 Xp pour avoir vaincu un adversaire puissant, et donnez quelques Xp en bonus pour les autres critères. Ce dragon pourrait valoir, par exemple, entre 12 et 14 Xp.

La méthode mixte :

Rien ne vous empêche d'utiliser conjointement les deux méthodes de calcul d'expérience et de comparer leurs résultats avant de rendre votre jugement définitif. Vous obtiendrez alors une sorte de synthèse qui constituera sans doute la meilleure formule possible.

Exemple : au terme d'une aventure, le MD commence par faire une rapide évaluation de la valeur en expérience du scénario, selon la méthode simple. Il décide que, puisque cette aventure a occupé les joueurs durant quatre pleines parties, elle vaut environ un demi niveau (il estime que c'est une bonne idée de voir les personnages monter d'un niveau environ toutes les huit parties). Sur base de cette méthode, il accorde donc 30 Xp à chacun des personnages.

Par acquis de conscience, il calcule ensuite la valeur de chaque action ayant constitué l'aventure, selon la méthode des critères. En additionnant chacune d'elle, il obtient un total de 42 Xp.

Le MD décide donc de couper la poire en deux et d'accorder 36 Xp à chaque personnage du groupe.

Gérer les écarts d'expérience

En effectuant les calculs d'expérience au terme d'une aventure, il vous arrivera sans doute fréquemment de ne pas accorder le même nombre de Xp à tous les membres du groupe. Ceci peut survenir pour diverses raisons. Par exemple :

- Parce qu'un personnage a accompli des actions individuelles importantes.
- Parce qu'un autre a fait preuve d'une grande finesse de roleplay et mérite d'être récompensé par davantage de Xp.
- Parce qu'un troisième est plus puissant que les autres PJ, et que l'aventure constituait donc pour lui un défi moindre (il reçoit donc moins de Xp pour chaque action accomplie).

Ces différences sont normales ; toutefois, vous devez veiller à les maintenir dans les limites du raisonnable pour conserver la bonne ambiance à votre table de jeu et l'équilibre du groupe... si un personnage reçoit couramment 20 Xp de plus que les autres, il finira par avoir un, deux ou trois niveaux de plus qu'eux ! Certains joueurs sont plus actifs, soit parce qu'ils sont plus expérimentés, soit parce qu'ils sont forts en gueule. D'autres ont plus de mal à s'intégrer : vous devez veiller à ne pas les pénaliser. Un joueur moins actif sera réellement dégoûté s'il reçoit constamment moins de Xp que les autres, et finit par accumuler un ou deux niveaux de retard sur le reste du groupe ! En fait, les joueurs les plus « présents » le sont peut-être parce qu'ils « écrasent » les autres au cours de la partie : cette attitude ne doit pas être récompensée.

En conclusion, veillez à ce qu'il n'y ait jamais plus de 10 Xp de différence entre les gains d'expérience de chaque membre du groupe. Veillez aussi à ce que ce ne soit pas toujours les mêmes qui tirent le gros lot. Ne permettez des différences plus importantes que dans deux cas :

- 1) l'un des personnages a vécu un solo conséquent, ou bien l'aventure revêtait une importance particulière pour lui.
- 2) L'un des personnages est beaucoup plus/beaucoup moins puissant que les autres membres du groupe : il reçoit donc généralement moins/plus d'expérience que ses compagnons pour chaque défi relevé. Pour obtenir le même nombre de Xp que les autres, un personnage plus puissant devra donc « abattre une plus grande part de boulot » au cours de l'aventure, par exemple en s'occupant en priorité des adversaires les plus puissants.

Veillez aussi à respecter les différences d'indice d'expérience. Si un personnage a un indice d'expérience plus élevé qu'un autre, c'est qu'il y a une bonne raison à cela. Ne vous laissez pas tenter par l'envie de donner plus de Xp aux personnages dont l'indice est plus élevé : il est normal que ces personnages progressent plus lentement !

Les personnages multi-classés ou à classes successives constituent un vieux classique de Dungeons & Dragons. Il est probable qu'un de vos joueurs vous demandera un jour la permission de jouer un « guerrier-magicien » ou un « sorcier-voleur », ou toute autre combinaison de classes qui lui paraisse attrayante. Ou peut-être souhaitez-vous convertir un tel personnage à D&D Alternatif en le dénaturant le moins possible...

Les personnages multi-classés ne sont pas la norme, et la plupart des classes sont assez riches pour ne pas nécessiter de classe complémentaire. Cependant, la possibilité d'avoir plusieurs classes existe bien dans le jeu. Nous proposons deux systèmes pour multi-classer un personnage : l'un est (à peu de choses près) celui de la troisième édition ; l'autre s'en inspire également mais crée des personnages qui ressemblent davantage aux bons vieux multi-classés d'AD&D seconde édition (ce qui facilitera la conversion de tels personnages). Les deux systèmes sont hautement compatibles l'un avec l'autre et utilisent les mêmes principes généraux.



LA PROGRESSION PLEINE

C'est le système « par défaut ». Il correspond à la celui de la troisième édition de Donjons et Dragons.

A tout moment au cours de votre carrière, vous pouvez débiter une seconde classe. Pour ce faire, vous devez simplement dépenser un nombre de Xp égal à votre indice de base *actuel* (déterminé sur le tableau 23, p.209, en tenant compte des niveaux que vous possédez déjà dans votre première classe), auquel vous ajoutez le modificateur d'expérience de la nouvelle classe que vous avez choisie : vous obtenez alors un premier niveau dans cette nouvelle classe, avec tous les avantages qui accompagnent ce niveau : dés de vie, progression du bonus martial, talents et pouvoirs spéciaux, unités de compétences initiales, etc.

Exemple : Mujen, sorcier de niveau 4, décide de commencer une carrière de guerrier. Plutôt que de dépenser 51 Xp pour devenir sorcier de niveau 5, il préfère dépenser 59 Xp (indice de base d'un personnage de niveau 4; le modificateur de classe est nul puisqu'il s'agit d'un niveau de guerrier) pour devenir guerrier de niveau 1. Il gagne donc

un dé de vie à 10 faces (au résultat duquel il ajoute 2, en raison de sa constitution élevée). Il ajoute 2 à son bonus martial total (les deux points de bonus martial qu'obtient un guerrier de niveau 1). Il obtient en outre 9 points de compétences générales (les 24 points de compétences initiales qu'un guerrier obtient au premier niveau, moins 15), qu'il peut investir dans n'importe quelle compétence appartenant au champ de compétence du guerrier. Il gagne aussi 9 points de compétences martiales (les 15 points de compétences martiales initiales qu'un guerrier obtient au premier niveau, moins 6), qu'il peut investir dans n'importe quelle compétence martiale appartenant au champ de compétence du guerrier. Enfin, il peut se choisir deux nouveaux « traits de personnalité » (ou les garder en réserve), puisqu'un guerrier dispose de trois traits de personnalité en tout (au lieu d'un). Mujen est maintenant un sorcier 4 /guerrier 1, soit un personnage de niveau 5 au total. En conséquence, son indice d'expérience de base pour le prochain niveau est de 62, comme n'importe quel personnage de cinquième niveau.

Mujen peut maintenant développer sa classe de guerrier et sa classe de sorcier, au rythme qui lui convient. Pour gagner un niveau dans l'une ou l'autre classe, il lui suffit d'en payer le prix normal en expérience (indice d'expérience de base calculé sur son niveau *total actuel* + modificateur d'expérience de la classe dans laquelle il choisit de progresser); en contrepartie, il gagne tous les avantages liés à l'obtention d'un niveau dans cette classe.

Exemple : Un peu plus tard, Mujen a de nouveau acquis un peu d'expérience. Il décide de dépenser 62 Xp (Indice de base d'un personnage de niveau 5) pour devenir guerrier de niveau 2. Il gagne donc à nouveau un dé de vie à dix faces (avec un bonus de 2, pour sa constitution élevée), et son bonus martial total progresse d'un point (puisque à chaque fois qu'un guerrier gagne un niveau, son bonus martial est augmenté d'un point). Il obtient en outre les 3 unités de compétences générales auxquelles un guerrier a droit à chaque fois qu'il progresse d'un niveau : il peut les investir dans n'importe quelle compétence appartenant au champ de compétence du guerrier. Il obtient en outre les 3 unités de compétences martiales associées au gain d'un niveau de guerrier. Mujen est maintenant sorcier 4/guerrier 2, soit un

LA PROGRESSION PLEINE

Un personnage qui a plusieurs classes détermine ses caractéristiques de la façon suivante :

Indice d'expérience : Pour progresser d'un niveau dans l'une de vos classes (ou pour obtenir un premier niveau dans une nouvelle classe), vous devez en payer le plein prix en expérience :

Indice de base + modificateur de classe (+ modificateur racial).

- Le modificateur de classe est bien entendu celui de la classe dans laquelle vous choisissez de progresser.
- Votre indice de base est déterminé par votre niveau total actuel (cfr. ci-dessous) : il prend donc en compte tous les niveaux que vous possédez déjà dans chacune de vos classes. Par exemple, un guerrier de niveau 4 qui veut obtenir son premier niveau comme voleur doit payer 59 Xp (indice de base d'un personnage de niveau 4), moins 10 Xp (modificateur de classe d'un voleur), soit 49 Xp en tout.

Points de coup : votre personnage a toujours 6 points de coup en tout, quelque soit le nombre de classes et de niveaux qu'il possède.

Dés de vie d'endurance : vous obtenez un dé de vie d'endurance complet à chaque fois que vous gagnez un niveau dans l'une de vos classes, y compris le premier niveau obtenu dans votre seconde classe. Les pv obtenus dans votre seconde classe s'additionnent avec les pv obtenus dans la première pour constituer votre total d'endurance. A chaque fois que vous obtenez un dé de vie dans l'une ou l'autre de vos classes, vous bénéficiez de l'entièreté de votre bonus de constitution. Ce bonus peut être limité à +2 pv/niveau pour les niveaux obtenus dans certaines classes (non-combattants), et illimité pour les niveaux dans d'autres classes (combattants).

Bonus martial : Pour connaître le bonus martial total de votre personnage, additionnez le bonus martial qui correspond à votre niveau dans votre première classe et le bonus martial qui correspond à votre niveau dans votre seconde classe. Par exemple, un guerrier 5/ voleur 3 a un bonus martial total de 6 (guerrier 5) + 2 (voleur 3) = 8.

Sauvegardes : Pour connaître votre bonus dans les sauvegardes *fortitude*, *réflexes*, *mentale* et *critique*, vous additionnez les bonus acquis dans chacune de vos classes. Vous ajoutez aux totaux obtenus votre bonus standard de caractéristique.

Niveau total : pour connaître votre niveau *total*, additionnez votre niveau dans chacune de vos classes. Un guerrier 5/mage 3 est donc considéré comme un personnage de niveau 8.

Unités compétences générales :

Lorsque vous obtenez votre premier niveau dans votre seconde classe (ou même dans votre troisième classe), vous gagnez toutes les unités de compétences *initiales* auquel un personnage de cette classe a normalement droit en commençant sa carrière, moins 15. Vous ne pouvez cependant pas ajouter à ce nombre votre bonus d'intelligence (multiplié par 4).

A chaque fois que vous passez à un niveau supérieur dans l'une de vos classes, vous gagnez l'entièreté des unités de compétences par niveau auxquelles vous avez droit. Vous pouvez ajouter à ce nombre votre bonus d'intelligence.

Unités compétences martiales :

Lorsque vous obtenez votre premier niveau dans une seconde (ou une troisième) classe, vous gagnez toutes les unités de compétences martiales *initiales* auxquelles un personnage de cette classe a normalement droit en commençant sa carrière, moins 6. A chaque fois que vous passez à un niveau supérieur dans l'une de vos classes, vous gagnez l'entièreté des unités de compétences *par niveau* auxquelles vous avez droit.

Champ de compétence : Vous pouvez investir les unités reçues dans des compétences appartenant au champ de la classe *dans laquelle vous progressez*. Par exemple, un voleur 4/guerrier 1 qui obtient son second niveau de guerrier reçoit 3 unités de compétences supplémentaires. Il peut les investir dans la compétence *équitation*, parce que celle-ci appartient au champ de compétence du guerrier, mais pas dans la compétence *crochetage*, qui appartient au champ du voleur (et ne figure pas dans celui du guerrier), bien qu'il soit voleur par ailleurs. S'il souhaite néanmoins investir en *crochetage* pour son niveau de guerrier, il devra payer le prix double (deux unités dépensées pour un seul rang obtenu). Idem pour les compétences martiales.

Class focus : vous obtenez toujours l'intégralité des class focus prévus à chaque fois que vous obtenez un niveau dans l'une ou l'autre de vos classes, y compris le premier niveau.

Talents et pouvoirs spéciaux : vous obtenez tous les talents et pouvoirs spéciaux associés à chacune de vos classes. Par exemple, un guerrier 4/mage 5 lance des sorts comme n'importe quel mage de cinquième niveau. Vous avez accès à toutes les voies de l'une et l'autre classe. Votre nombre maximal de voies est celui de votre classe la plus avantageuse à ce point de vue.

personnage de niveau 6 en tout. Son indice de base pour le prochain niveau est donc de 65.

Après quelques aventures, Mujen a de nouveau acquis de l'expérience. Il décide cette fois de dépenser 57 Xp (Indice de base 65 + modificateur de classe d'un sorcier : -8) pour progresser d'un niveau dans sa classe de sorcier. Il obtient donc un dé de vie à 6 faces (+2 pour la constitution), mais son bonus martial total ne progresse pas (puisque un sorcier ne gagne aucun point de bonus martial supplémentaire lorsqu'il passe du quatrième au cinquième niveau). Il obtient par contre les 6 unités de compétences générales qu'un sorcier gagne normalement à chaque niveau (il peut les investir dans n'importe quelle compétence générale appartenant au champ de compétence du sorcier), ainsi que 1 unité de compétences martiales (idem). Enfin, il peut investir 13 points supplémentaires dans des rituels de Basse-Magie en tant que *class focus*, comme n'importe quel sorcier qui progresse d'un niveau. Mujen est à présent sorcier 5/guerrier 2, soit un personnage de niveau 7 en tout. Son indice de base pour le prochain niveau est de 68, comme tout personnage de niveau 7.

Faisons le point sur les principales caractéristiques de Mujen à ce stade de sa carrière :

Dés de vie : Mujen a obtenu 5 dés de vie à six faces (pour sa carrière de sorcier) et deux dés de vie à dix faces (pour sa carrière de guerrier). Ces dés de vie s'additionnent pour donner les points de vie totaux de Mujen.

Bonus martial : comme sorcier de niveau 5, Mujen a un bonus martial de 3. Il ajoute à ce score les 3 points de bonus martial qu'il a obtenu pour ses deux niveaux de guerrier : son bonus martial total est donc de 6.

Compétences générales : comme sorcier, Mujen a obtenu 34 points de compétences initiales (au premier niveau), plus quatre fois 7 points de compétences (pour quatre niveaux de sorcier au-delà du premier). Comme guerrier, Mujen a obtenu 9 points de compétences initiales (pour son premier niveau de guerrier) plus 3 points de compétences (pour son second niveau de guerrier). Mujen a donc obtenu en tout 74 unités de compétences générales, qu'il a pu investir tour à tour dans des compétences appartenant au champ du guerrier et dans des compétences appartenant au champ du sorcier.

Compétences martiales : Comme sorcier, Mujen a débuté sa carrière avec 10 unités de compétences martiales (col. 3, *prêtres* du tableau 21). A ces 10 unités s'ajoutent quatre fois 1 unités (pour quatre niveaux de sorcier supplémentaires), ainsi que 9 unités initiales comme guerrier de niveau 1, et 2

unités de plus pour son second niveau de guerrier. Mujen a donc obtenu en tout 25 unités de compétences martiales.

Class focus : Comme sorcier, Mujen a obtenu au premier niveau 26 unités de compétences générales initiales supplémentaires, à investir obligatoirement dans des rituels de Basse-Magie, plus quatre fois 13 unités (pour quatre niveaux supplémentaires comme sorcier). Comme guerrier, Mujen n'a obtenu aucun class focus particulier (parce que les guerrier n'ont aucun class focus).

Talents, pouvoirs et avantages spéciaux : Mujen dispose de tous les talents, pouvoirs et avantages spéciaux d'un sorcier de niveau 5, et de tout ceux d'un guerrier de niveau 2. Il peut suivre n'importe quelle voie accessible à un sorcier et/ou n'importe quelle voie accessible à un guerrier, avec un maximum de deux voies en tout (le maximum permis à un sorcier, parce que c'est la plus avantageuse de ses deux classes sur ce point).

Il n'existe aucune règle qui régisse l'ordre dans lequel Mujen doit développer ses deux classes : il peut choisir tout à fait librement de progresser dans chacune d'elle au rythme qui lui convient. Dans quelques années, Mujen pourrait être devenu un sorcier 9/guerrier 2, ou bien un sorcier 5/guerrier 6, ou toute autre combinaison de niveaux qui lui convienne.

Niveau total : Mujen est actuellement considéré comme un personnage de 7^o niveau. Il est important de connaître le niveau total d'un personnage multi-classé, pour différentes raisons, et notamment :

- Parce que l'indice d'expérience *de base* d'un personnage multi-classé est déterminé par son niveau total actuel. Mujen étant un personnage de niveau 7, son indice de base pour le prochain niveau est de 68.
- Pour savoir si certains sorts et pouvoirs (qui n'affectent que des personnages de bas niveau) peuvent vous affecter et dans quelle mesure.
- Pour déterminer à quel moment un PJ peut augmenter d'un point l'une de ses caractéristiques de base. Normalement, cet avantage intervient tous les 4 niveaux (soit aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20). Utilisez comme référence le niveau total du personnage. Par exemple, un guerrier 5/voleur 2 qui obtient son troisième niveau de voleur devient aussitôt un personnage du 8^o niveau (niveau total), et gagne donc un point de caractéristique.
- Pour déterminer à quel moment un PJ peut entamer une nouvelle voie (tous les 4 niveaux également).



LES NIVEAUX EN DEMI-CLASSE

Nous proposons en option un système de *progression en demi-classe*. Ce système vous permet de progresser plus rapidement que la normale dans votre *seconde classe* ; en contrepartie, à chaque fois que vous gagnez un niveau dans celle-ci, vous n'obtenez pas l'intégralité des avantages liés à ce niveau : vos bonus de sauvegarde et votre bonus martial ne progressent pas, et vous ne gagnez qu'un dé de vie *diminué*.

Conditions : vous ne pouvez utiliser la « progression rapide » pour progresser dans une classe que si votre niveau *actuel* dans celle-ci est inférieur à votre niveau *actuel* dans votre *classe principale*. Votre classe principale est toujours celle dans laquelle vous avez le niveau le plus élevé.

Par exemple, un sorcier 4 / mage 3 a actuellement pour classe principale *sorcier*. Il peut donc utiliser la progression en demi-classe pour devenir mage 4 (son niveau actuel comme mage est de 3, soit un de moins que son niveau dans sa classe principale), mais pas pour devenir sorcier 5. Un sorcier 4/mage 4 ne peut utiliser la progression en demi-classe ni pour devenir sorcier 5, ni pour devenir mage 5, puisqu' aucune de ses classes n'a un niveau inférieur à l'autre : il devra donc utiliser la progression pleine, soit pour devenir sorcier 5, soit pour devenir mage 5. S'il décide de devenir mage de niveau 5 (sorcier 4 / mage 5), *mage* devient aussitôt sa classe principale. Il peut désormais utiliser la progression en demi-classe pour devenir sorcier de niveau 5 s'il le souhaite (mais pas pour devenir mage de niveau 6).

Un guerrier 5/ bateleur 3/ mage 3 a actuellement pour classe principale *guerrier*. Il peut donc utiliser la progression en demi-classes pour progresser comme mage et pour progresser comme bateleur, puisque ces deux classes ont un niveau inférieur à son niveau actuel de guerrier. S'il devient guerrier 5/ bateleur 5/ mage 5, il ne pourra plus utiliser la progression rapide pour aucune de ses classes, jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit à nouveau d'un niveau plus élevé que les autres (et prenne le statut de classe principale).

Note pour le MD : si vous acceptez le système des demi-classes dans votre campagne, nous vous conseillons vivement de mettre en oeuvre également le système de *droits d'entrée* décrit plus bas.

Exemple : Joland, guerrier de niveau 6, décide de commencer une carrière de mage. Il dépense donc 36 Xp (indice de base d'un personnage de niveau 6 : 65 + modificateur d'expérience d'un mage : +6, soit un total de 71, à diviser par deux) pour devenir mage de niveau 1*, plus 20 Xp de *droit d'entrée* dans cette classe (imposé par le maître de jeu, selon le système de *droits d'entrée*). Joland devient donc capable d'effectuer des cantrips et de lancer un sortilège de niveau 1 par

LA PROGRESSION EN DEMI-CLASSE

Lorsque vous utilisez la progression rapide pour gagner un niveau dans l'une de vos classes, on utilise les mêmes règles que pour la progression pleine, à quelques exceptions près :

Expérience : votre niveau en demi-classe ne vous coûte que *la moitié* de l'indice d'expérience que vous payeriez en progression pleine. Calculez normalement votre indice d'expérience (indice de base déterminé par votre niveau total actuel + modificateur Xp de la classe choisie + modificateur Xp racial) et divisez-le simplement par 2. Par exemple, si vous êtes un guerrier 5/mage 4 (tous niveaux obtenus en progression pleine) et que vous souhaitez passer du quatrième au cinquième niveau de mage en progression rapide, vous ne payerez que 39 Xp (soit l'indice de base d'un personnage de niveau 9 : 74 + le modificateur d'expérience d'un mage : 3 = un total de 77 à diviser par 2).

Dés de vie diminué : Vous devez retirer 3 au résultat du dé de vie obtenu en demi-classe. Le résultat obtenu peut être nul, mais pas négatif (vous ne pouvez pas perdre de points de vie en gagnant un niveau, mais vous pouvez très bien ne gagner aucun point d'endurance pour ce niveau). De plus, vous ne bénéficiez pas de votre bonus de constitution pour ce dé de vie.

Bonus martial : votre bonus martial ne progresse pas pour ce niveau. Les niveaux obtenus en demi-classe sont ignorés lorsqu'il s'agit de calculer votre bonus martial total. Par exemple, si vous commencez comme ranger (jusqu'au niveau 5), puis que vous effectuez 5 niveaux de voleur en demi-classe, vous êtes considéré comme étant ranger 5/voleur 0 lorsqu'il s'agit de calculer votre bonus martial total. Ce dernier est donc égal à 6 (ranger 5) + 0 (voleur 0), soit 6 en tout.

Bonus de sauvegarde : vos bonus de sauvegarde ne progressent pas non plus. Les niveaux obtenus en demi-classe ne sont pas pris en compte lorsqu'il s'agit de calculer vos bonus de sauvegarde totaux.

Niveau Total : tout niveau obtenu en demi-classe compte pour $\frac{1}{2}$ dans le calcul de votre niveau total (celui-ci est arrondi à l'inférieur). Si vous êtes un guerrier 5/ mage 4*, vous êtes en réalité un personnage de niveau 7.

jour. Il peut en outre lancer un dé de vie à quatre faces, mais doit retirer 3 au résultat de celui-ci (de plus, il ne bénéficie pas de son bonus de constitution pour ce dé de vie) : sur un résultat de 2, Joland ne gagne aucun Pv supplémentaire pour son premier niveau de mage. Il ne progresse par ailleurs ni dans ses jets de sauvegarde, ni dans son bonus martial. Joland est maintenant un guerrier 6/mage 1*, soit un personnage de niveau $6\frac{1}{2}$ en tout (arrondi au niveau 6).

Plus tard, Joland décide d'obtenir son second niveau de mage, également en demi-classe. Pour ce faire, il doit à nouveau dépenser 35 Xp (son indice de base n'a pas changé, puisqu'il est toujours considéré comme un personnage de niveau 6). Joland devient un guerrier 6/mage 2*, soit un personnage de niveau 7 en tout. Il peut à présent lancer deux sorts de premier niveau par jour. De plus, il lance un dé de vie à 4 faces, mais retire à nouveau 3 au résultat de celui-ci (sur un résultat de 4 au dé, Joland obtient tout de même un point de vie de plus pour ce niveau). Son bonus martial et ses bonus de sauvegarde ne progressent toujours pas.

Notation : Lorsque vous utilisez la demi-classe pour progresser dans une classe donnée, ajoutez (sur votre feuille de personnage) une astérisque à côté de la notation de votre niveau dans cette classe. C'est une convention d'écriture qui permet de savoir qu'un PJ a obtenu certains de ses niveaux (ou tous ses niveaux) dans cette classe en progression rapide. Par exemple, Joland est un guerrier 6/mage 2*. L'astérisque signifie qu'il a obtenu ses deux niveaux de mage en demi-classe.

Vous pouvez tout à fait choisir de développer un niveau selon le principe de la progression pleine, et le suivant selon le principe de la demi-classe, et ainsi de suite selon votre humeur, si vous le souhaitez. Par exemple, un guerrier 5 qui commence une carrière de voleur peut décider de développer ses deux premiers niveaux de voleur en progression pleine (il paie alors le prix plein en expérience, mais gagne des dés de vie complets et voit son bonus martial progresser), puis les deux suivants en demi-classe pour accélérer le développement de ses compétences de voleur.

Si vous « faites des mélanges », notez toujours quelque part sur votre feuille de personnage combien de niveaux vous avez obtenu en progression pleine et combien en progression rapide, sinon vous risquez fort de ne plus vous y retrouver...

Notez enfin que la progression rapide est moins intéressante pour progresser dans une classe de la famille des combattants. Utilisez toujours la « progression rapide » pour évoluer dans celle de vos classes qui est la moins forte en combat.

COMMENCER AVEC PLUSIEURS CLASSES

Normalement, vous ne pouvez commencer votre carrière qu'avec une seule classe. Pour acquérir une seconde classe, vous devrez d'abord accumuler suffisamment d'expérience pour « acheter » votre premier niveau dans celle-ci.

Le MD peut cependant vous autoriser à débiter votre carrière directement avec deux classes. Dans ce cas, les règles suivantes s'appliquent :

- Vous commencez votre carrière avec un niveau 1 dans chacune des deux classes choisies.
- L'une de vos classes de départ (au choix) est considérée comme votre classe principale. Vous en obtenez les pleins avantages (dés de vie complet, bonus martial, pouvoirs spéciaux, etc) pour ce premier niveau.
- Votre premier niveau dans l'autre classe est automatiquement considéré comme un niveau en *demi-classe*. Vous n'en obtenez que les avantages *diminués* (dé de vie moins 3, pas de points de bonus martial ni de bonus de sauvegarde reçus).
- Enfin, vous contractez une *dette en expérience* égale à 25 Xp + la moitié du modificateur d'expérience de la classe choisie + la moitié de votre modificateur racial (puisque vous avez acquis anticipativement un niveau en progression rapide, vous devez maintenant en payer le prix). Les premiers points d'expérience que vous gagnerez en débutant votre carrière seront automatiquement utilisés pour résorber cette dette. Tant que cette dette n'est pas purgée, vous ne pouvez utiliser vos Xp d'aucune autre manière (ni pour monter de niveau, ni pour acquérir quelque avantage que ce soit).

Par la suite, vous pouvez développer chacune de vos classes de façon normale, au rythme qui vous convient et de la façon qui vous convient (au choix : progression pleine, ou progression en demi-classe dès que l'une de vos classes atteint un niveau plus élevé qu'une autre).

Exemple : Joland souhaite débiter comme guerrier/voleur. Il décide que, pour commencer sa carrière, guerrier sera sa classe principale et voleur sa seconde classe. Comme guerrier 1, il obtient un dé de vie à dix faces (résultat : 7), auquel il ajoute son bonus de constitution (+1), soit 8 points d'endurance en tout. Il obtient en outre deux points de bonus martial, 24 unités de compétences générales et 15 unités de compétences martiales (initiales). Par ailleurs, en tant que voleur 1*, Joland gagne également un dé de vie (à six faces), mais il doit retirer 3 au résultat de celui-ci,

puisque'il s'agit d'un niveau obtenu en progression rapide (sur un résultat de 4, Joland ne gagne qu'un seul Pv - son bonus de constitution n'est pas pris en compte). Il n'obtient pas le point de bonus martial dont dispose normalement un voleur débutant. Il gagne en revanche 35 unités de compétences générales initiales supplémentaires (les 50 unités de compétences initiales qu'obtient un voleur de premier niveau, moins 15 puisque'il s'agit d'une seconde classe). Il obtient enfin 6 unités de compétences martiales supplémentaires (les 12 unités dont dispose normalement un voleur de premier niveau, moins 6).

Joland commence donc sa carrière avec 9 points d'endurance en tout, un bonus martial total de 2 et un grand nombre de points de compétence à investir. En revanche, il devra consacrer les 20 premiers Xp qu'il recevra à purger sa dette d'expérience pour son premier niveau de voleur (25 Xp - 5 Xp). Une fois ceci fait, il pourra dépenser normalement ses prochains Xp pour monter de niveau (50 Xp pour devenir guerrier de niveau 2, ou 40 Xp pour devenir voleur de niveau 2). Il lui faudra donc acquérir au minimum 60 Xp pour commencer à progresser en niveau (65 Xp s'il souhaite progresser en premier lieu dans sa classe de guerrier), sans compter un éventuel droit d'entrée pour sa seconde classe.

Il est impossible de commencer sa carrière avec plus de deux classes.



LIMITER LE NOMBRE DE CLASSES

Mieux vaut éviter que vos PJ collectionnent les classes comme ils collectionnent les objets magiques : ils y perdraient beaucoup de leur identité. Le système Alternatif privilégie la souplesse et ne fixe pas de limite théorique au nombre de classes que vous pouvez avoir. Toutefois, nous vous conseillons de décourager vos joueurs de développer plus de deux classes et de leur interdire purement et simplement d'avoir quatre classes ou plus !

Droit d'entrée : en option, nous vous proposons un système de *droit d'entrée* dans une classe, de façon à faire réfléchir vos joueurs, au moment de choisir d'ouvrir une classe supplémentaire. Vous pouvez tout à fait exiger qu'un joueur paie un *droit d'entrée* en expérience (par exemple, 25 Xp) pour pouvoir ajouter

une nouvelle classe à son répertoire. Par exemple, si Herebor, mage de niveau 4, décide d'obtenir son premier niveau de guerrier (en progression pleine), il devra non seulement payer 59 Xp (indice d'expérience de base d'un personnage de niveau 4), mais encore un droit d'entrée supplémentaire de 25 Xp. Il lui faudra donc payer un total de 84 Xp pour devenir guerrier de niveau 1. Une troisième classe pourrait demander un droit d'entrée encore plus élevé, par exemple 40 Xp.



Le droit d'entrée se justifie facilement par l'investissement considérable que demande l'apprentissage d'un art totalement nouveau (par exemple, la magie pour un guerrier ou le combat pour un mage). Dans la réalité, peu d'individus seraient réellement capables de diversifier ainsi leurs talents. De plus, ce système est avant tout un incitant, qui devrait décourager les joueurs de multiplier les classes.

Si vous utilisez le système des droits d'entrée, nous vous conseillons de faire exception dans deux cas (pas de droit d'entrée exigé) :

- Lorsqu'un personnage choisit *barde* comme seconde classe, parce que cette classe ne peut jamais être choisie comme classe de départ.
- Lorsqu'un personnage se multi-classe dans deux classes de larrons (par exemple, lorsqu'un bateleur entame une carrière de voleur).

Incompatibilités de classes : Toujours pour des raisons de souplesse, le système Alternatif ne fixe pas d'incompatibilités entre classes. Vous pouvez donc théoriquement combiner n'importe quelle classe avec n'importe quelle autre au cours de votre carrière.

Toutefois, un MD est libre de décider que telle classe n'est pas compatible avec une autre, voire même avec une *voie* suivie par le personnage. Par exemple, il est évident qu'une guerrière qui suit la *voie du paladin* ne devrait pas choisir assassin ou courtisane comme seconde classe ! Au MD de veiller à l'harmonie et à la cohérence des personnages.

Une voie plutôt qu'une seconde classe : Si vous souhaitez diversifier les capacités de votre personnage, peut-être qu'une *voie* peut vous apporter de nouveaux pouvoirs intéressants. Réfléchissez-y, avant de vous lancer carrément dans une seconde classe.

Si vous êtes un MD imaginatif, ou si vous avez des joueurs exigeants, vous serez peut-être amenés à créer des personnages « sur-mesure », c'est-à-dire à modifier une classe ou à en créer une nouvelle, pour permettre la naissance d'un personnage original.

Le système alternatif se prête bien à cet exercice. Voici quelques conseils pour ce faire.

UTILISER UNE CLASSE EXISTANTE

Tout d'abord, n'oubliez pas que les classes de personnages sont déjà, en soi, très souples, grâce au système de compétences. Souvent, vous n'aurez même pas à créer une nouvelle classe, mais simplement à utiliser une classe existante en orientant le choix de compétences d'une façon originale.

Par exemple, si votre joueur vous demande à interpréter « un simple ménestrel, mais pas un barde druidique », n'hésitez pas à l'orienter vers le bateleur. Cette classe se prête très bien à de tels personnages, il n'est nul besoin d'en créer une nouvelle. De même, s'il souhaite jouer « quelque chose qui ressemble au barde version AD&D 2^e édition », orientez-le vers un bateleur mage (de même si vous devez « convertir » un barde seconde édition au système alternatif).

Si votre joueur souhaite incarner un chasseur de trésor érudit, spécialisé dans les civilisations disparues (version médiévale d'Indiana Jones), orientez-le vers le compagnon. Si c'est un contrebandier qu'il souhaite incarner, faites-lui tirer un ranger D8. Etc.

Le choix de la classe de personnage peut parfois demander quelque réflexion si votre joueur souhaite créer un personnage original. Parfois, il y aura plusieurs possibilités, toutes valables pour créer un PJ qui corresponde au désir du joueur : après tout, un contrebandier peut aussi bien être un ranger D8 qu'un voleur...

MODIFIER UNE CLASSE EXISTANTE

Souvent, vous trouverez une classe de personnage qui se rapproche de la demande de votre joueur, mais qui s'en différencie malheureusement par quelques points. Par exemple, il se pourrait que quelques-unes des compétences nécessaires à votre personnage de *marin* ne se trouvent pas dans le champ de compétence du *compagnon*, alors que la classe de *compagnon* conviendrait pourtant très bien à un vieux loup de mer. Dans ce cas, apportez simplement quelques modifications au champ de compétence du personnage. Vous obtenez ainsi une « classe bis », qui peut parfaitement rendre l'idée recherchée par le joueur.

CRÉER DE NOUVELLES CLASSES

Si aucune classe de personnage ne convient pour répondre à la demande de votre joueur, il vous reste alors la possibilité de créer complètement une classe.

Lorsque vous créez une nouvelle classe, posez-vous d'abord la question de savoir à quel famille elle appartient : combattants, prêtres, mage ou larron. Ceci vous donnera déjà des indications sur la progression en dés de vie, bonus martial et compétences. Peut-être votre classe se situe-t-elle quelque part entre deux familles : dans ce cas, à vous de voir, mais retenez ceci : le jeu comporte trois piliers, le combat, la magie, et les compétences. Aucune classe ne peut être très forte dans ces trois domaines à la fois. Vous voudrez peut-être créer des classes très puissantes (comme les membres d'un ordre de chevalerie doté de pouvoirs spéciaux, par exemple) ; dans ce cas, donnez-leur au moins un indice d'expérience élevé.

Lorsque vous créez une classe de personnage, définissez le champ de compétences, la progression en compétences, les dés de vie, le bonus martial, et les pouvoirs spéciaux. Créez un ou deux personnages-types (à différents niveaux) pour tester l'équilibre de l'ensemble.

Vous pouvez trouver l'inspiration en passant au crible la société médiévale et ses différents profils. Ou bien faire appel à votre propre imagination.



CRÉER UNE VOIE

Il n'est pas toujours nécessaire de créer une classe de personnage à part entière pour intégrer dans le jeu de nouveaux pouvoirs spéciaux, imaginés par vous. Il vous suffira peut-être, pour ce faire, de créer une nouvelle voie qui permette de développer les pouvoirs en question.

Trois des *voies* proposées par ce manuel (la *voie du dévôt*, la *voie de l'initié* et les *voies de cultes*) sont en réalité de simples cadres, qui doivent être remplis par le MD et peuvent être déclinés de mille manières différentes pour rendre compte de votre imagination. N'hésitez pas à les utiliser pour créer des capacités originales et les intégrer au jeu.

