



Princes & Dagabonds



John Grumph



Princes & Vagabonds

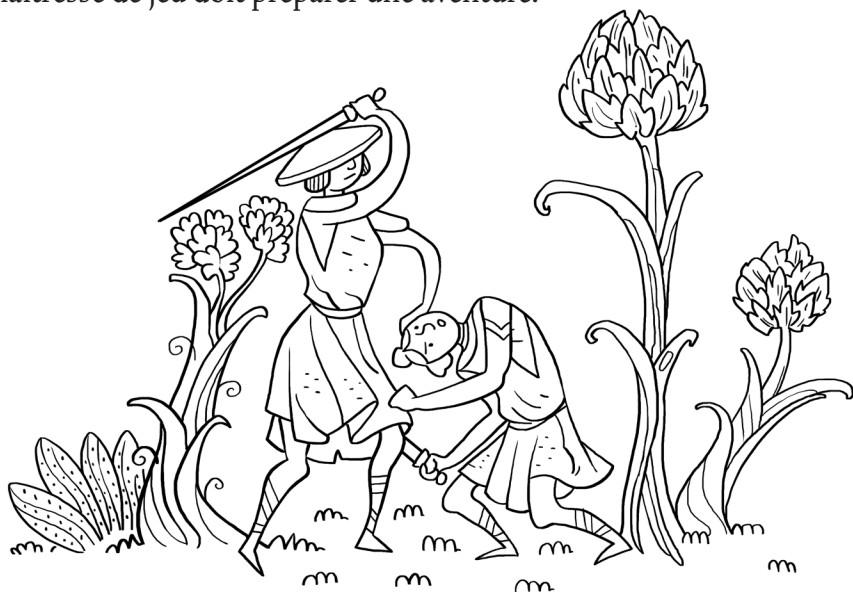
LIVRE I. MANUEL DES JOUEUSES

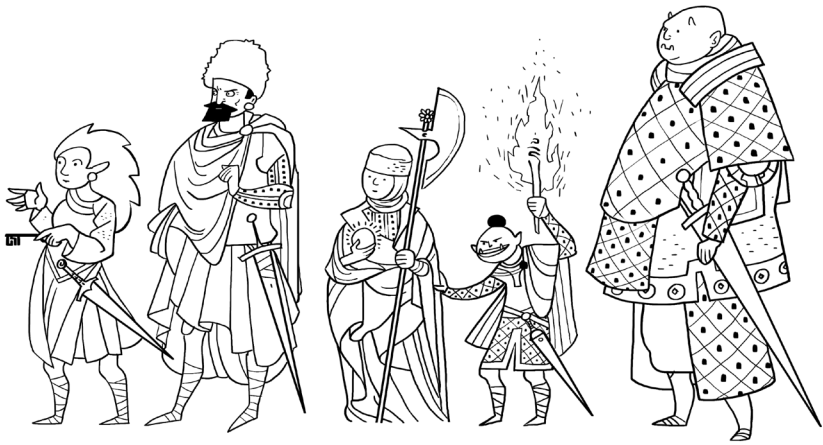
TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph



PRINCES ET VAGABONDS est un jeu de rôle et d'aventures, inspiré par les règles d'origine du Grand Ancien qu'on aime tous, situé dans un monde médiéval et fantastique. Il doit à plein d'autres jeux et plein d'autres auteurs qui ont façonné les réflexions de l'auteur durant des années. Merci à eux.

Pour jouer, chaque joueuse et la maîtresse de jeu ont besoin de deux d20, de quelques d8 et d4. Pour commencer, les joueuses ont besoin de créer un personnage, qui est leur avatar dans le jeu, tandis que la maîtresse de jeu doit préparer une aventure.





Un personnage est défini par son nom, son niveau, son peuple, sa classe, ses points de vie et son équipement. Son niveau définit sa puissance et sa réputation et augmente avec l'expérience et les aventures. Son peuple et sa classe lui accordent des talents particuliers dans divers domaines, comme le combat ou la magie. Ses points de vie mesurent sa capacité à supporter les vicissitudes de l'aventure et de la bataille, tandis que son équipement lui permet d'être plus efficace ou de se protéger.

Un personnage est d'abord décrit par ses caractéristiques. Chaque caractéristique possède un score, de 0 à 10, et indique les aptitudes naturelles du personnage dans certains domaines. Les six caractéristiques sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

À la création, le personnage est niveau 1.

La joueuse doit répartir 18 points entre ses six caractéristiques, avec un minimum de 0 (très mauvais) et un maximum de 5 (très bon). Les caractéristiques augmentent avec l'expérience – le personnage gagne un point de caractéristique, à placer comme le souhaite la joueuse, pour chaque niveau qu'il gagne.

La joueuse choisit une classe (barde, guerrier, paladin, rôdeur ou voleur) et un peuple (elfe, goblin, humain, nain ou ogre). Elle note les différentes capacités que son personnage possède, ainsi que son bonus de classe.

Enfin, la joueuse peut déterminer les points de vie de son personnage ($1d8+8+\text{Constitution}$ au premier niveau) et noter sa vitesse de déplacement (qui est égale à 6 pas, en général). Puis, elle peut remplir son inventaire en achetant son armure (qui indiquera sa classe d'armure de 3 pour les armures les plus lourdes à 7 pour les cuirasses légères), ses armes et divers matériels utiles. Le personnage parle une langue par point de Charisme.

L'aventure peut maintenant commencer.

Dn jeu, la plupart des situations peuvent se résoudre simplement en respectant la logique et la cohérence de l'univers de jeu ; les joueuses doivent être astucieuses, prudentes, réfléchies, décidées ; la maîtresse de jeu doit être juste, souple, attentive, franche.

Lorsque les circonstances le demandent, les joueuses doivent lancer les dés. Il existe trois types de jets : les jets de caractéristique, les jets de dégâts et les jets d'initiative. Pour arrondir, on ignore simplement tous les chiffres après la virgule.

Les jets de caractéristiques fonctionnent toujours de la même manière, qu'il s'agisse d'un jet d'attaque, d'un jet de prouesse physique, d'un jet de compétence ou d'un jet de sauvegarde : la joueuse lance 1d20, ajoute le score de la caractéristique appropriée, ainsi que les modificateurs applicables et elle doit obtenir un résultat total égal ou supérieur à 20. C'est alors une réussite majeure. Sinon, c'est une réussite ou un échec mineur. Un résultat de 1 naturel indique un échec complet ; un résultat de 20 naturel une réussite brillante ou exceptionnelle.

JET D'ATTAQUE

1d20 + caractéristique + classe d'armure de l'adversaire \geq 20

JET DE PROUESSE

1d20 + caractéristique + classe d'armure du personnage \geq 20

JET DE COMPÉTENCE

1d20 + caractéristique + bonus de classe \geq 20

JET DE SAUVEGARDE

1d20 + caractéristique + bonus de classe si applicable \geq 20

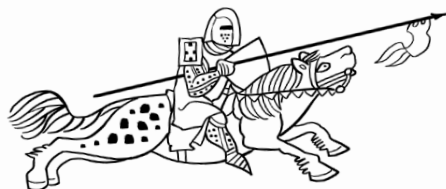
Si les circonstances sont favorables, le personnage obtient un avantage au jet : la joueuse lance deux d20 et prend le meilleur résultat. Si, au contraire, les circonstances sont défavorables, le personnage obtient un désavantage au jet : la joueuse lance deux d20 et prend le plus mauvais des résultats. Parfois, les personnages bénéficient de divers modificateurs : bonus magique, malus de situation, etc. La plupart du temps, ces modificateurs sont égaux à +/-2 et ne dépassent pas +/-4.

Dans de rares cas, un personnage et un adversaire effectuent un jet de caractéristique en opposition : c'est simplement celui qui obtient le meilleur résultat qui l'emporte.



Les jets de dégâts, qu'il s'agisse d'une attaque qui touche, d'un danger naturel, des effets d'un poison ou d'un piège, impliquent de lancer un ou plusieurs d8 ou d4, de les additionner, d'ajouter éventuellement un bonus aux dégâts (égal à la moitié de la caractéristique considérée, Force ou Dextérité) et de soustraire la somme aux points de vie de la cible.

On effectue un jet d'initiative, une fois, au début de chaque combat. La joueuse lance 2d8, ajoute la Dextérité et la classe d'armure de son personnage. Certaines classes offrent un bonus au jet. Il faut faire le plus haut possible, non seulement pour agir en premier mais aussi pour tenter de décrocher une seconde action dans le tour.



Tous les personnages sont donc des aventuriers, des arpenteurs du monde, des voyageurs, des mercenaires, des explorateurs. Il n'y a pas de place dans le groupe pour des rats de bibliothèque, des maîtres-artisans ou des responsables ecclésiastiques. Ils savent tous se battre correctement et possèdent, de plus des talents bien utiles sur le terrain.

BARDE. Le barde est un érudit de terrain, quelqu'un qui connaît les légendes et sait écouter les nouvelles et les rumeurs du monde entier. C'est aussi un meneur d'homme et un compagnon agréable et attentionné. Il possède un bonus de classe de +3. Il applique ce bonus sur les jets de sauvegarde pour résister à la magie et aux attaques mentales et sociales. Une fois entre deux répits, le barde offre un avantage à l'un de ses alliés qui peut l'entendre ou le voir. Par ailleurs, le barde peut incanter des sortilèges de magie profane.

GUERRIER. Le guerrier est un professionnel de la guerre et de la bataille. C'est là qu'il est le plus efficace et le plus utile. Il possède un bonus de classe de +4. Il applique ce bonus sur les jets de sauvegarde pour résister à la douleur, au poison, à la maladie, à la fatigue et aux dangers massifs. Le guerrier lance 3d8 pour déterminer son initiative. Une fois par tour, il inflige gratuitement 1d4 points de dégâts à un ennemi en vue (comme pour la manœuvre). Par ailleurs, il peut choisir une classe d'armes (lames, haches, marteaux et masses, fléaux, lances et bâtons, arc, arbalète) – il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts lorsqu'il manie ces armes.

PALADIN. Le paladin est un soldat au service d'une église et d'une divinité (ou d'un panthéon). C'est généralement une personne loyale, droite, inflexible et miséricordieuse, qui respecte les hiérarchies sociales et les ordres de ses supérieurs. Il possède un bonus de classe de +3, qu'il peut appliquer à tous ses jets de sauvegarde. Le paladin peut toujours choisir d'encaisser des dégâts à la place d'un allié adjacent. Par ailleurs, le paladin connaît les prières et oraisons de la magie divine.

RÔDEUR. Le rôdeur est un voyageur qui connaît bien les milieux naturels (y compris les rues et les toits des cités). Il sait se déplacer sans effort et sans laisser de traces, en se laissant porter par son intuition et sa compréhension du monde. Il possède un bonus de classe de +4. Il applique ce bonus aux jets de sauvegarde contre les dangers naturels et les effets magiques. Le rôdeur possède une vitesse de déplacement de 8 pas et ne subit pas les effets des terrains difficiles. Par ailleurs, pour chaque action, il peut se décaler de 2 pas au lieu d'un seul. Enfin, les rôdeurs ignorent le couvert de leurs cibles lorsqu'ils attaquent à distance.

VOLEUR. Le voleur est un chapardeur, un éclaireur, un assassin, un espion – toutes fonctions utiles dans les armées et lors des aventures, mais bien mal vues par le reste de la société. Il possède un bonus de classe de +6, qu'il applique aussi aux jets de sauvegarde contre les dangers soudains, les attaques de zone et le poison. Le voleur bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à $1d8 + \text{réflexes}$ à chaque fois qu'il a l'avantage contre un adversaire (par exemple en cas de surprise ou de prise en tenaille). Au prix d'une manœuvre, il disparaît de la vue de ses adversaires s'il est à moins de deux pas d'un endroit où se cacher (ombre, meuble, encoignure...) et il reste dissimulé tant qu'il n'a pas effectué d'action.



Les personnages peuvent appartenir à l'un des cinq peuples qui constituent la société civilisée. Chaque peuple possède quelques capacités spécifiques, mais tous partagent une culture commune.

ELFE. Les elfes sont un peu plus petits que les humains, minces et souples, les yeux en amande et les oreilles effilées. Ils aiment les coiffures voyantes et complexes, les vêtements soyeux et les fourrures. Ils possèdent la vision dans le noir.

GOBELIN. Les gobelins sont de petites créatures industrieuses, astucieuses et solides, dont les histoires de familles et de clans sont incompréhensibles des autres peuples. Ils aiment la besogne soignée et le travail d'équipe. Ils possèdent la vision dans le noir.

HUMAIN. Les humains sont les plus nombreux sans doute, mais aussi les plus orageux, susceptibles et rancuniers. Il n'est pas toujours facile de suivre leurs nombreuses idées ou simplement de leur faire confiance, mais ils savent se montrer particulièrement convaincants. Ils reçoivent un avantage sur tous leurs jets pour baratiner, marchander et négocier.

NAIN. Les nains sont des êtres solides, trapus, pas plus grands que les elfes mais plus ronds et plus poilus. Leurs traits leur donnent un air bougon dont ils savent user, mais la jovialité, l'humour et le sarcasme sont leurs traits les plus importants. Ils possèdent la vision dans le noir.

OGRE. Les ogres sont d'immenses sumotoris aux petits yeux noirs, à la peau bleutée et totalement glabres. Ils sont grands, puissants et ne mangent que de la viande crue, mais sont particulièrement attentif au monde qui les entoure et aux gens qui les approchent. Ils bénéficient d'un avantage à tous les jets de perception et d'intuition.

Un personnage ne part pas tout nu en aventure ; il lui faut s'équiper – trouver une armure qui définira sa classe d'armure, des armes, etc. Pour cela, la joueuse reçoit une dotation initiale de 100 pièces.

L'inventaire du personnage est géré très simplement : chaque objet en occupe un emplacement, quelque que soit sa taille, son poids ou son volume. Une armure, un carquois plein de flèches, un sac, une épée, un bouclier, mais aussi une lanterne, une potion, un anneau, une couverture, une corde ou une boîte à épice. La bourse de pièces compte pour un emplacement. L'inventaire d'un personnage comporte un nombre d'emplacements égal à la somme de sa Force et de sa Constitution. Toutefois, un sac, qui occupe un emplacement dans l'inventaire, comprend lui-même dix (sac de soldat) ou vingt emplacements (sac de voyageur). On ne peut

pas y mettre n'importe quoi : pas d'armes, pas d'objets trop encombrants (à la discrétion de la maîtresse de jeu) et pas de sac lui-même rempli d'objets. Il faut 1d8 tours pour aller chercher un objet dans un sac – c'est assez rapide quand le personnage a le temps ; c'est plus compliqué lorsqu'il y a une urgence. Un objet qui n'est pas dans un sac peut être récupéré et utilisé dans le même tour.

Tout se paye avec des pièces. Dix pièces représentent une semaine de salaire pour un ouvrier ; un bon mercenaire ou un bon artisan est payé le double pour la même période. Le commerce étant une affaire de bagout et de négociation, le prix des objets dépend d'une part d'une catégorie générale reconnue par tous les marchands et d'autre part du nombre de syllabes que comporte son nom : une *épée* (catégorie 5 pièces) coûte 10 pièces (é-pée), tandis qu'une *épée à deux mains* en coûtera 25. Une *belle épée* coûte plus cher, bien sûr, mais dans certains cas, cela pourra apporter un avantage au personnage. Un objet de qualité (apportant un bonus non magique de +1) est évalué à trois catégories de prix au-dessus de la normale. Un objet magique +1 est évalué à quatre catégories au-dessus de la normale. Les objets +2 sont six catégories au-dessus.

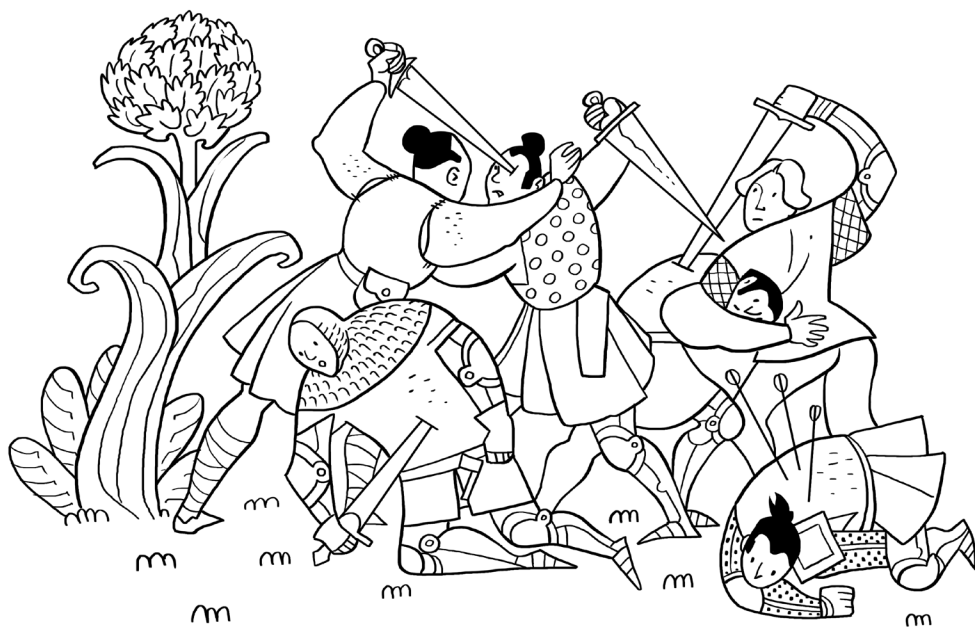
Catégories	Exemples d'objets
1 pièce	Petits objets très courants, couteau, repas en auberge, hébergement simple...
2 pièces	Dagues, cestes, outils, bouclier (-1 à la classe d'armure), alcools forts, vêtements courants, hébergement confortable, instruments de musiques simples...
5 pièces	Épée, hache, marteau, armures légères (classe d'armure 7), sac de soldat (10 emplacements), vêtements solides ou spécialisé, bétail, produits alchimiques consommables...
10 pièces	Vêtements de luxe, instruments de musique complexes...
20 pièces	Arc, arbalète, montures, chiens, drakes, chariots à bras, tentes...
50 pièces	Armures médianes (classe d'armure 5), monture de guerre, sac de voyageur (20 emplacements), outils rares ou spécialisés, armes exotiques, potions magiques...
100 pièces	Animaux exotiques, véhicules roulants, cabanes, objets magiques mineurs...
200 pièces	Armures lourdes (classe d'armure 3), maison...
500 pièces	Manoir, navires, objets magiques intermédiaires...
1000 pièces	Forteresse, palais...
2000 pièces	Objets magiques majeurs...

Toutes les créatures et humanoïdes du monde connu se jaugent en termes d'alignements : une manière de revendiquer une filiation à l'une des grandes forces morales et philosophiques incarnées, entre autres par les divinités.

Les créatures chaotiques sont nihilistes. Elles abhorrent l'ordre et la civilisation, revendiquent l'arbitraire et le pouvoir, la remise en cause des absolus, des tabous, des traditions, la destruction des œuvres d'art et de savoir, l'oubli des structures sociales et la négation des valeurs positives : la valeur, la vergogne, le respect, l'entraide. Détruire vaudra toujours mieux que construire, à chaque fois que possible.

Les créatures loyales, comme la plupart des humains, des elfes et des nains, valorisent bien au contraire, les valeurs de la civilisation – l'ordre et la justice, les hiérarchies, les lois et les codes, la vie en société bien mesurée et bien protégée, la mise en œuvre de projets communautaires, la pratique des arts, la conservation des connaissances et le développement des structures sociales et économiques.

Enfin, les créatures neutres ne revendiquent pas grand-chose de plus que de faire leur vie sans que ni les chaotiques, ni les bienveillants ne viennent les sermonner ou les chagriner. Les créatures neutres s'occupent de leurs intérêts particuliers et veillent à ne gêner ou n'attirer l'attention de personne.





Au cours de ses aventures, le personnage va gagner de l'expérience, en fonction des ennemis qu'il aura vaincus (ce qui ne signifie pas toujours les tuer), des richesses qu'il aura ramenées, des dangers qu'il aura affrontés ou encore des voyages effectués et des lieux visités. À chaque fois que le personnage gagne assez d'expérience, il gagne un niveau.

À chaque niveau, il obtient un point de caractéristique supplémentaire que la joueuse peut placer où elle veut – cependant, aucune caractéristique ne peut avoir un score supérieur à 10. De plus, il gagne des points de vie supplémentaires. La joueuse relance un nombre de d8 égal au niveau du personnage, ajoute 8 et sa Constitution. Si le nouveau total est inférieur ou égal à l'ancien, le personnage gagne simplement 1 point de vie – il fera mieux au niveau suivant.

L'autre grande manière pour les personnages de progresser, c'est de trouver des trésors et des objets magiques, fort nombreux et aux propriétés aussi diverses qu'inattendues.

XP à obtenir pour passer	Niveau
0	1
300	2
900	3
2700	4
6500	5
14000	6
23000	7
34000	8
48000	9
64000	10

Bien entendu, les personnages ne gagnent pas d'expérience en restant les fesses posées sur un tabouret d'auberge. Ils vont prendre des risques et aller à la bataille. Un combat se résout en tour par tour, de manière à ce que tous les participants puissent agir au moins une fois avant qu'un nouveau tour ne commence.

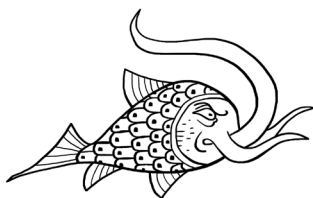
Une fois au début du combat, tout le monde détermine son initiative en lançant 2d8, au résultat desquels la joueuse ajoute la classe d'armure et la Dextérité de son personnage. On agit du plus haut score d'initiative au plus bas et on recommence. L'initiative va certainement changer régulièrement au cours du combat et il importe de bien en tenir le compte exact.

Un combattant peut effectuer une action à son tour de jeu pour attaquer, effectuer une prouesse, utiliser une compétence, lancer un sort, etc. Il peut troquer son action contre une manœuvre. Si à un moment quelconque, son initiative est égale ou supérieure à 20, il bénéficie d'une seconde action à un rang d'initiative inférieur de 20 (à 2 pour une initiative de 22). Il ne peut obtenir ainsi qu'une seule action supplémentaire par tour.

Un personnage peut effectuer une manœuvre par tour de jeu. Une manœuvre permet d'accomplir une sorte d'action mineure ou secondaire, comme se déplacer de sa vitesse (en pas), ramasser un objet au sol, se relever, boire une potion, etc. Pour une manœuvre, un personnage peut échanger sa place avec un autre combattant au contact ou le faire glisser d'un pas tout en l'accompagnant. Si la cible n'est pas consentante, il faut réussir un jet d'attaque (mais ce n'est pas une action).

Un personnage peut aussi utiliser sa manœuvre pour se donner un bonus de +2 au prochain jet (à soi ou à un allié) ou pour infliger 1d4 points de dégâts à un adversaire en vue. Ces dégâts ne reçoivent aucun bonus (magique par exemple) et n'affectent pas les créatures invulnérables aux attaques normales.

Il est certaines choses qu'un personnage peut effectuer à son tour sans que cela ne lui coûte d'action ou de manœuvre, comme donner des ordres ou des conseils à un allié, sortir un objet accroché à sa ceinture ou dégainer une arme. Dans de nombreuses situations, des actions comme ouvrir une porte à la volée sont aussi des actions gratuites. Les talents de classe sont généralement des actions gratuites, comme l'encouragement du barde, les dégâts supplémentaires du guerrier ou la protection du paladin.





Une fois par tour de jeu, la joueuse peut choisir une prime ; la maîtresse de jeu tire une pénalité au hasard. Prendre un risque n'est jamais une obligation pour les joueuses. La joueuse peut choisir une prime à n'importe quel moment du tour – le plus souvent avant la première action de son personnage, mais il est possible d'attendre sa seconde action en fin de tour. Elle choisit, pour les primes notées *, si elle applique l'effet à son personnage ou à l'un de ses alliés. Si la prime et la pénalité s'annulent ou se contredisent manifestement, le personnage ignore simplement la pénalité.

Prime	1d8	Pénalité
Classe d'armure -2 *	1	Classe d'armure +2
Dégâts +1d8	2	Dégâts -1d8 ou Niveau dégâts reçus
Deuxième manœuvre	3	Perte de la prochaine manœuvre
Ignorer un désavantage *	4	Donner un avantage à un adversaire
Initiative +1d8	5	Initiative -1d8
Attaque +2 *	6	Attaque -2
Prouesse physique +2 *	7	Aucune
Points de vie +2 *	8	Aucune

Un personnage qui porte une attaque à un adversaire lance 1d20 et ajoute la classe d'armure de la cible. Il ajoute ensuite sa Force s'il s'agit d'une attaque au corps à corps ou sa Dextérité s'il s'agit d'une attaque à distance. Enfin, il ajoute les éventuels modificateurs applicables (comme les bonus magiques). Sur un résultat inférieur à 20, le personnage inflige 1 point de dégâts par dés lancés. On compte tous les dés, mais aucun des bonus. Sur un résultat égal ou supérieur à 20, la joueuse peut lancer tous les dés de dégâts et ajouter les bonus. Les dégâts sont soustraits aux points de vie de la cible.

Un personnage obtient un avantage s'il surprend son adversaire, si celui-ci est à terre ou s'il parvient à le prendre en tenaille (en étant dans son dos tandis qu'un allié l'a déjà attaqué de face ce tour).

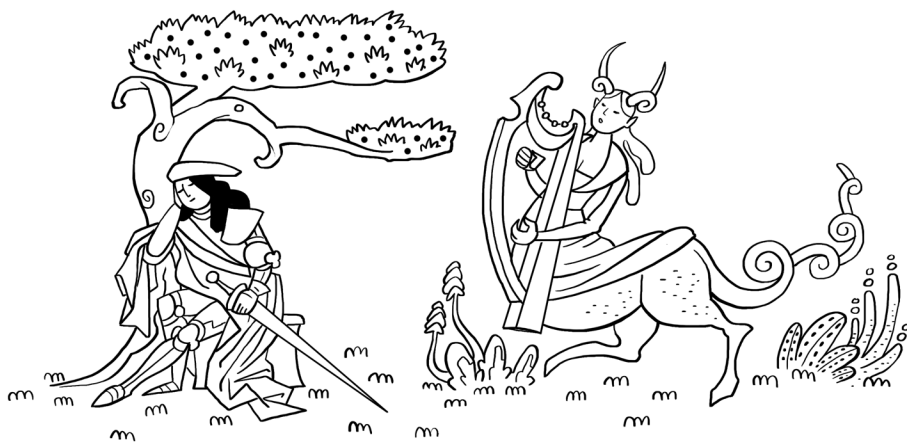
Il existe trois styles de combat qui déterminent les dégâts infligés et le nombre de dés que la joueuse peut lancer. Les adversaires des personnages lancent directement les dégâts indiqués dans leur description.

COMBAT AVEC UNE ARME À UNE MAIN (ET UN BOUCLIER). Le personnage inflige $1d8$ points de dégâts auxquels il ajoute la moitié de son score de Force au corps à corps et la moitié de son score de Dextérité à distance. Il porte un bouclier qui lui offre un bonus de 1 à la classe d'armure (réduisant celle-ci d'un point). On peut noter qu'une arme à distance moyenne (arc court) ne décourage pas l'usage d'un bouclier de type targe, attaché à l'avant-bras.

COMBAT AVEC UNE ARME LOURDE OU À DEUX MAINS. Le personnage ne peut pas utiliser de bouclier. Il inflige $2d8$ points de dégâts auxquels il ajoute la moitié de son score de Force au corps à corps et la moitié de son score de Dextérité à distance. Toutefois, il a un désavantage à tous ses jets de prouesse physique à cause de l'encombrement de son arme.

COMBAT AVEC DEUX ARMES. Le personnage manie deux armes moyennes ou une arme légère et une arme moyenne à la fois. Cette technique comprend aussi l'usage des bâtons, épieux et lances, ainsi que le combat à mains nues. Un arc court peut aussi être utilisé de cette manière. À chaque tour, le personnage choisit s'il attaque en finesse ou en force. Attaquer en finesse lui permet de relancer le jet d'attaque si le premier jet a échoué (c'est, techniquement, l'équivalent d'un avantage, mais ça n'en est pas un). Il inflige $1d8$ points de dégâts, mais n'ajoute aucun bonus de caractéristique. Attaquer en force lui permet d'infliger $2d8$ dégâts sans aucun bonus.

Les armes légères infligent toujours $1d4$ points de dégâts. Un personnage qui se bat à mains nues est considéré comme combattant avec deux armes, mais il subit $1d4$ points de dégâts par attaque contre un adversaire équipé d'armes.



La plupart des attaques infligent des dégâts physiques. Certaines armes ou créatures infligent des dégâts spécifiques. En plus de faire perdre des points de vie, ces dégâts provoquent des effets particuliers en cas de réussite majeure au jet d'attaque.

DÉGÂTS ACIDES. La classe d'armure rétrograde d'un point ou le personnage perd une pièce d'équipement.

DÉGÂTS D'ÉLECTRICITÉ. La cible est étourdie et reçoit un désavantage à toutes ses actions jusqu'à la fin de son prochain tour (non cumulables).

DÉGÂTS DE FEU. La cible subit 1d8 dégâts continus de feu (non cumulables) jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de sauvegarde.

DÉGÂTS DE FROID. La cible se déplace à la moitié de son mouvement jusqu'à la fin de son prochain tour (non cumulables).

DÉGÂTS NÉCROTiques. Les dégâts ne peuvent pas être soignés naturellement.

Une résistance à un type de dégâts divise par la moitié tous les dégâts de ce type, ainsi que leurs effets spécifiques. Une invulnérabilité annule tous les dégâts et les effets.

Sur un 1 naturel, le personnage doit choisir s'il subit 1d4 points de dégâts par niveau de son adversaire ou s'il se retrouve à terre en ayant perdu son arme. Sur un 20 naturel, le personnage inflige deux fois les dégâts et son adversaire est à terre.

Un personnage à terre inflige un désavantage à tous les adversaires qui le prennent pour cible à distance, mais offre un avantage à tous les adversaires qui attaquent au corps à corps. Lui-même à un désavantage à l'attaque, à moins qu'il n'utilise une arme spécifique. Il faut une manœuvre pour se relever.

À 0 point de vie, les figurants et les créatures sont tués ou grièvement blessés (sur 20 ou plus à l'attaque) ou assommés (sur moins de 20).

À 0 point de vie, un personnage perd la moitié de son initiative, tombe au sol, perd sa prochaine action et doit effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas tomber inconscient. Il subit aussi une blessure, ce qui lui donne un malus de -2 à tous ses jets de caractéristique. Toute attaque sérieuse (20 ou plus) portée contre le personnage tant qu'il est à 0 point de vie, lui inflige une blessure supplémentaire (avec les mêmes effets – y compris un malus de -2 cumulatif). Les autres attaques (moins de 20) non aucun effet.

Il faut une action et un jet de Sagesse réussi pour sortir un allié adjacent de son inconscience. L'usage de la prime *Points de vie +2* a le même effet.



Une fois par combat, un personnage peut regagner 1d8 points de vie par niveau en utilisant son action et en prenant un second souffle.

À la fin d'un combat ou d'une scène, les personnages peuvent prendre un répit. Ils regagnent 1d8 points de vie et peuvent bénéficier de soins magiques supplémentaires.

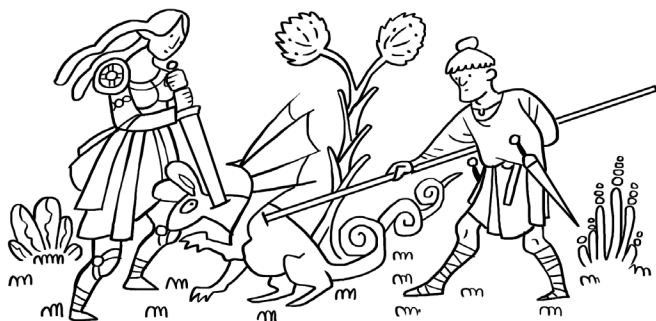
Lorsqu'ils peuvent bénéficier d'une nuit tranquille de quelques heures, les personnages prennent un repos. Ils regagnent 1d8 points de vie par niveau. Par ailleurs, si la joueuse obtient un double sur ses d8, elle permet à son personnage de se débarrasser d'une blessure (une par nuit au maximum).

Si les personnages décident de s'accorder une vraie pause, ils font halte. Ils regagnent tous leurs points de vie et se débarrassent de toutes leurs blessures. Toutefois, il arrive très souvent que les créatures de la région réapparaissent, que les donjons se repeuplent et que les grands méchants fassent avancer leurs plans.

Les bardes et les paladins lancent des sorts. Chaque sort est une combinaison, plus ou moins complexe, de gestes, de postures, de mouvements de mains et d'incantations prononcées à voix haute, que le lanceur de sorts apprend par cœur, un peu comme des katas d'arts martiaux.

Les lanceurs de sorts apprennent les sorts dans l'ordre : des plus simples (les sorts de niveau 1) aux plus complexes (les sorts de niveau 4), tandis qu'ils progressent eux-mêmes dans leurs niveaux de puissance. Ainsi, un barde doit atteindre le niveau 7 pour être capable de maîtriser les formes de sorts de niveau 4 et les lancer. Cependant, un personnage capable de lancer des sorts d'un niveau donné les connaît tous et en maîtrise les mots et les gestes. Il est seulement limité par le nombre de sorts qu'il peut lancer dans la journée sans se fatiguer : c'est le nombre de matrices de sorts qu'il est capable de charger d'énergie magique au cours d'un repos. Ce nombre est défini par le niveau du personnage, comme indiqué dans le tableau ci-dessous, auquel on peut ajouter un nombre de matrices de niveau maximum supplémentaires égal à un quart du Charisme du barde ou un quart de la Sagesse du paladin.

Niveau	Matrices			
	1	2	3	4
1	1	—	—	—
2	2	—	—	—
3	3	1	—	—
4	4	2	—	—
5	4	2	1	—
6	4	2	2	—
7	4	3	2	1
8	4	3	3	2
9	4	3	3	2
10	4	4	3	3



Le lanceur de sorts n'a pas besoin d'apprendre les sorts à l'avance — il suffit de déclencher une matrice d'un niveau donné en l'associant avec un sort de niveau égal ou inférieur. Tant que le personnage possède des matrices chargées d'énergie, il peut lancer des sorts. Un lanceur de sort fait donc toujours très attention de ne pas lancer des sorts inutilement à chaque fois qu'il peut obtenir les mêmes résultats en agissant par lui-même. Un lanceur de sort qui est immobilisé, attaché ou réduit au silence (par exemple par le sort du même nom) ne peut pas lancer de sortilèges — il ne possède pas la liberté de mouvement nécessaire pour donner une forme physique au sort.

Les cibles des sorts d'un lanceur de sorts peuvent parfois être autorisées à effectuer un jet de sauvegarde afin de réduire ou annuler les effets du sort. Le lanceur de sorts dont un sort a été annulé de cette manière a tout de même dépensé l'énergie de la matrice correspondante — cela compte bel et bien comme une incantation complétée. Certains sorts peuvent être utilisés de deux manières distinctes : une forme normale (par exemple *Lumière* ou *Bénédition*) et une forme opposée ou inversée (*Ténèbres* ou *Malédiction*). D'une manière générale, lancer un sort d'une forme permet d'annuler les effets de la forme opposée.



LES BARDES PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 1 SUIVANTS :

BOUCLIER. Le barde lève un bouclier spirituel qui lui accorde une CA égale à 4 jusqu'au prochain répit.

DÉSARMEMENT. Le barde prend un objet des mains ou de la ceinture d'un adversaire. Il peut s'en débarrasser en le jetant au loin ou en se l'appropriant. La cible bénéficie d'un jet de sauvegarde.

DÉSÉQUILIBRE. Le barde repousse de niveau pas un adversaire situé à moins de 6 pas de lui. Si celui-ci rate un jet de sauvegarde, il se retrouve aussi à terre.

ILLUSION MINEURE. Le barde crée une illusion auditive, visuelle et/ou olfactive dans un rayon égal à dix fois son score de Sagesse pas. L'illusion ne se déplace pas et dure peu de temps (1d6 + niveau tours).

LECTURE D'AURA. Le barde détermine la nature des êtres et des objets jusqu'à Sagesse pas de distance. Il peut ainsi savoir si un objet est magique ou si une porte a été enchantée – cependant, il ne peut pas connaître la nature de la magie, mais détecte seulement sa présence sous la forme d'une faible aura lumineuse. Le barde peut aussi connaître l'alignement des créatures vivantes dans la portée du sort : une aura sombre pour une créature chaotique, une aura claire pour une créature loyale et une absence d'aura pour une créature neutre. Le barde peut seulement déterminer l'alignement des créatures, pas leurs intentions vis-à-vis de lui. Les effets du sort prennent fin au prochain répit.

LUMIÈRE. Le barde crée une lumière dans un rayon égal à son Intelligence en pas. Cette lumière l'entourne sans émaner directement de lui, mais l'accompagne quand il se déplace. Il peut choisir de lancer le sort sur un objet ou un lieu – la lueur reste alors centrée sur la cible. Les effets du sort durent jusqu'au prochain répit, mais le barde a le choix de faire varier l'intensité, à volonté, en lumière franche ou faible ou même en l'éteignant.

PROJECTILE MAGIQUE. Le barde projette une flèche argentée sur une cible à 50 pas ou moins. Le projectile touche automatiquement et inflige 1d8 + niveau dégâts – le d8 est explosif : il faut relancer les 8 et ajouter le nouveau résultat au total. Lorsque le barde utilise une matrice de niveau 2, il peut lancer deux projectiles à la fois ; il peut en lancer trois avec une matrice de niveau 3.

PROTECTION CONTRE LES ESPRITS. Le barde étend une zone de protection contre les créatures magiques à un pas autour de lui, qui se déplace avec lui et dont il est le centre. Les créatures magiques, matérialisées ou intangibles, qui pénètrent dans le cercle reçoivent un désavantage à tous leurs jets. Les créatures qui agissent depuis l'extérieur du cercle, par exemple en tirant des projectiles, ne sont pas affectées. La protection dure jusqu'au prochain répit. Le rayon d'effet passe à trois pas si le barde utilise une matrice de niveau 3.

LES BARDES PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 2 SUIVANTS :

2 AVEUGLER. Le barde aveugle une cible située à portée de vue. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde ou elle est considérée comme plongée dans les ténèbres durant 1d8 tours (vitesse de déplacement réduite de moitié, désavantage à toutes les attaques au corps à corps, attaques à distance impossibles).

CHANCE. Le barde doit toucher un allié pour lancer ce sort. Ce dernier peut relancer un jet de son choix avant la fin de son prochain répit. On ne peut bénéficier que d'un seul effet de ce sort à la fois.

ÉPOUVANTE. Le barde force une cible en vue à effectuer un jet de sauvegarde contre la peur. En cas d'échec, la cible fuit aussi rapidement qu'il lui est possible jusqu'à ce qu'elle se sente en sécurité. Si toute retraite est impossible, elle doit effectuer un jet de moral : en cas d'échec, elle se rend immédiatement ; en cas de réussite, elle se bat jusqu'à la mort.

FERMETURE. Le barde bloque en position fermée une porte ou un portail qui se trouve à moins de 5 pas de lui – si la porte était ouverte, elle se referme brutalement, repoussant les créatures dans son huis. L'effet du sort dure jusqu'au prochain répit. Seule une créature dont le nombre de dés de vie est supérieur ou égal au niveau du barde +3 peut tenter de la défoncer

GELÉE. Le barde crée un espace d'environ deux pas de côté (2x2x2) emplis d'une sorte de gelée. S'il lance le sort sur une zone déjà occupée par des créatures, celles-ci peuvent effectuer un jet de sauvegarde (Dextérité) pour se jeter en dehors ; en cas d'échec, elles sont prises dans la gelée. Il est impossible de se déplacer ou d'agir normalement dans la gelée. Chaque action entreprise demande un jet réussi d'Intelligence – on ne peut se déplacer que d'un pas et les cibles saisies ont un désavantage à tous leurs jets de caractéristique.

LÉVITATION. Le barde ou l'un de ses alliés se met à flotter à quelques centimètres du sol. Il ignore les terrains difficiles et se déplace un peu plus rapidement. Il peut s'élever verticalement au-dessus du sol jusqu'à une hauteur en pas égale au niveau du barde.

MANNE. Le barde fait apparaître assez de nourriture et d'eau pour lui-même et un nombre de compagnons égal à son niveau. La nourriture se conserve jusqu'à la fin du repos suivant, puis se désagrège rapidement.

PARLER AVEC LA NATURE. Le barde peut s'entretenir avec les plantes et les animaux pour obtenir des informations générales. La joueuse peut poser trois questions à la maîtresse de jeu à propos de l'environnement local – les animaux et les plantes tentent de répondre du mieux possible, dans la limite de leurs connaissances ou de la compréhension des demandes.

3 LES BARDES PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 3 SUIVANTS :
CONVOCAION D'ESPRITS. Le barde invoque un esprit de la nature et le force à se matérialiser à ses côtés. L'esprit reste jusqu'au prochain répit ou jusqu'à ce qu'il soit détruit ou renvoyé. Il combat aux côtés du personnage ou peut effectuer des tâches simples. [*Esprit de la nature convoqué. DV3. CA5. JS+11. Toucher spirituel +4/1d8+2 dégâts de froid. Avantage sur discrétion.*]

DÉCHARGE D'ÉNERGIE. Le barde crée une petite bille d'énergie qu'il projette en direction d'une cible en vue. Au moment où la bille touche sa cible (ou au moment où elle disparaît de la vue du magicien), elle explose en une terrifiante vague d'énergie intangible de six pas de rayon. La décharge inflige 1d8 dégâts par niveau du barde à chacune des créatures présentes dans la zone de l'explosion. Les créatures peuvent effectuer un jet de sauvegarde (Intelligence) pour résister à la vague – en cas de réussite, elles réduisent les dégâts subis de moitié. Décharge spirituelle est un sort dangereux : si la bille explose trop près du barde, lui-même et ses alliés peuvent être affectés.

DISPARITION. Le barde se dissimule dans les frontières magiques. Il y est invisible, hors d'atteinte des sorts ou des attaques physiques, mais il ne peut s'y déplacer. Tant qu'il se retire dans la frontière, le barde est conscient son environnement physique et magique – y compris en décelant toute chose invisible. Il peut s'y reposer ou y patienter autant de temps qu'il le souhaite, sans souffrir de la faim ou de la soif.

DISSIPATION DE LA MAGIE. Le barde crée une zone sphérique de trois pas de rayon, à portée de vue, où toute magie disparaît. Les effets des sorts lancés par des bardes ou des créatures de niveau inférieur ou égal à celui du personnage sont immédiatement annulés, ainsi que tous les effets magiques équivalents. Le barde doit réussir un jet d'Intelligence, avec un malus de -1 par niveau de différence, pour dissiper des effets magiques produits par des créatures de plus grande puissance. Les fétiches, les charmes et les sorts permanents cessent de fonctionner durant 1d8 minutes.

IMAGE MIROIR. Le barde crée quatre copies illusoirement absolument identiques de lui-même, qui se placent aléatoirement autour de lui et effectuent exactement les mêmes mouvements et actions. Ces images restent à ses côtés jusqu'à ce qu'elles soient effacées ou jusqu'au prochain répit. Chaque attaque qui vise le barde touche automatiquement l'une de ses copies et l'efface – l'attaquant n'a pas besoin de réussir de jet d'attaque, mais quoi qu'il arrive, il ne touche pas le barde directement. Le barde ne peut pas relancer ce sort tant qu'il reste des images de lui-même à ses côtés. Le barde peut choisir un autre personnage que lui-même comme cible du sort.

IMMOBILISATION. Le barde peut lancer ce sort sur une seule cible ou sur un groupe, affectant au maximum quatre cibles. Le sort affecte les créatures humanoïdes. Les cibles peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à la paralysie, mais si le barde ne vise qu'une seule créature, cette dernière subit un désavantage à son jet de sauvegarde. La cible est paralysée jusqu'au prochain répit du barde : elle ne peut plus agir, parler, se déplacer, mais elle est consciente et perçoit normalement son environnement.

PORTAIL DIMENSIONNEL. Le barde transporte immédiatement une créature située à moins de 5 pas de lui, ou lui-même, jusqu'à une destination choisie par lui, située à 100 pas ou moins de là. Le magicien peut voir la destination ou la connaître d'avance. Il peut aussi tenter de la deviner en indiquant des coordonnées de déplacement (50 pas au nord, 20 pas à l'ouest, 10 pas au-dessus). Si l'emplacement est déjà occupé par une créature ou un objet, le sort ne fonctionne pas. Si la cible du sort n'est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde.

TÉLÉKINÉSIE. Jusqu'au prochain répit, le barde peut déplacer des objets par télékinésie jusqu'à Constitution pas de lui et jusqu'à 10 kilogrammes (ou une ligne d'inventaire) par point d'Intelligence. C'est généralement du travail en force. Un jet de Dextérité peut être nécessaire pour effectuer des tâches plus délicates.

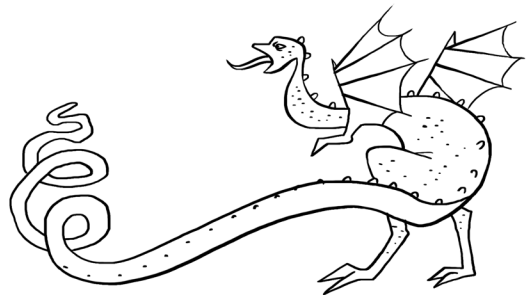
4 LES BARDES PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 4 SUIVANTS :

MÉTAMORPHOSE. Le barde peut lancer ce sort sur lui-même ou sur une cible en vue. Si cette dernière n'est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde (Intelligence) pour en annuler les effets. La cible prend l'apparence physique d'une autre créature ou personne, qu'il s'agisse d'un dragon ou d'une grenouille, dont les dés de vie sont égaux ou inférieurs à son niveau. Sa classe d'armure, ses points de vie et ses caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse, Charisme) ne changent pas. Elle bénéficie des avantages physiques de la créature, mais pas de ses capacités spéciales ou de ses immunités. Un personnage transformé en grenouille pourra respirer sous l'eau ; en dragon, il pourra voler mais pas cracher le feu ; en géant des glaces, il bénéficiera d'une force prodigieuse, mais pas de son immunité au froid, etc. La cible du sort ne peut pas lancer de sorts ou utiliser ses capacités spéciales tant qu'elle est transformée. Le sort dure jusqu'au prochain repos, jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou jusqu'à ce que la cible soit tuée.

ŒIL MAGIQUE. Le barde invoque un œil magique – une sphère ronde et blanche de la taille d'un œil humain, qui lévite au-dessus du sol, jusqu'à hauteur de visage du barde. L'œil suit le barde jusqu'à la fin du prochain repos. Lorsque le barde se concentre, il voit et entend par le biais de l'œil magique et peut le détacher, à la vitesse d'un homme qui court, jusqu'à une distance d'une centaine de pas. L'œil est difficile à détecter, possède un point de vie et une classe d'armure de 5.

RAPIDITÉ. Le barde affecte un nombre de créatures en vue égal à son Intelligence. Jusqu'au prochain répit, ces créatures agissent deux fois plus vite – leur vitesse de déplacement est augmentée de 2, elles reçoivent un bonus de 2d8 en initiative et gagne une manœuvre supplémentaire par tour.

VISION DES TÉNÈBRES. Le barde affecte un nombre de créatures en vue égal à son Intelligence. Jusqu'au prochain répit, les cibles voient dans les ténèbres non-magiques comme en lumière franche. Le barde, lui, voit aussi dans les ténèbres magiques.



LES PALADINS PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 1 SUIVANTS :

1 **APAISEMENT.** Le paladin touche un allié et chasse toutes peurs en lui, lui accordant un avantage à tous les jets de sauvegarde contre la peur ou la terreur jusqu'au prochain répit. Si le paladin lance le sort avec une matrice de niveau 2, il obtient les mêmes effets sur un allié à portée de vue. S'il lance le sort avec une matrice de niveau 3, il affecte tous ses alliés à portée de vue.

CHARME. Ce sort affecte toutes les créatures humanoïdes intelligentes. Les morts-vivants y sont insensibles. La cible du sort doit effectuer un jet de sauvegarde pour annuler les effets du sort. En cas d'échec, elle considère le paladin comme un ami, le défend ou se porte garant pour lui. Si le paladin parle la langue de la créature, il peut lui demander des services à condition que ceux-ci ne soient pas contraire à sa sécurité. Les créatures affectées peuvent ou non choisir de suivre le paladin en fonction des circonstances et de leurs activités – s'il revient plus tard et qu'elles sont toujours affectées, il reste donc un ami. Les créatures avec une Intelligence égale ou supérieure à 3 peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde après chaque repos. Les créatures à l'Intelligence inférieure peuvent effectuer un jet après chaque halte. Les créatures à l'Intelligence égale à 0 sont limitées à un nouveau jet tous les mois, au minimum. Le sort fait effet tant que la cible n'a pas réussi un jet de sauvegarde ou jusqu'à ce que le sort soit annulé par une *Dissipation de la magie*. Une fois le sort dissipé, la créature ciblée peut réagir de manière différente selon la façon dont le paladin l'a traité : violence extrême ou amitié indéfectible – et tous les sentiments entre les deux.

CONFORT. Le paladin aménage un espace intérieur ou extérieur, de la taille d'une petite pièce, de manière à ce qu'il soit parfaitement confortable et protégé. On peut y faire du feu sans dégagement intempestif de fumée ; les odeurs ne se répandent pas au loin ; la température générale peut être ajustée ; les protections contre la pluie ou le vent sont efficaces quelle que soit leur nature. Des personnages qui prennent un repos dans ces conditions peuvent récupérer 2d8 points de vie supplémentaires.





INTERDICTION. Le paladin place un glyphe de garde sur le linteau de la porte principale d'une habitation ou d'un bâtiment. Jusqu'à la fin du prochain repos, un type de créature en particulier (gobelinidés, ogridés, esprits, morts-vivants, arthropodes géants, etc.) ne peut pénétrer dans les lieux, par aucune ouverture, et déclenche une alarme silencieuse s'il s'en approche.

LUMIÈRE. Le paladin crée une lumière dans un rayon égal à son Intelligence en pas. Cette lumière l'entoure sans émaner directement de lui, mais l'accompagne quand il se déplace. Il peut choisir de lancer le sort sur un objet ou un lieu – la lueur reste alors centrée sur la cible. Les effets du sort durent jusqu'au prochain répit, mais le paladin a le choix de faire varier l'intensité, à volonté, en lumière franche ou faible ou même en l'éteignant.

PARLER AVEC LES MORTS. Le paladin peut poser une question au cadavre d'une créature morte depuis moins d'une journée. La créature répond du mieux de ses connaissances, mais dans sa langue propre et avec son intelligence naturelle. Si le magicien lance le sort avec une matrice de niveau 2, il peut interroger une créature morte depuis une semaine. S'il lance le sort avec une matrice de niveau 3, il peut interroger une créature morte depuis un mois.

RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE. Le paladin touche un allié et lui accorde une résistance contre un type de dégâts élémentaires (acide, électricité, feu, froid ou nécrotique) jusqu'au prochain répit. Si le paladin lance le sort avec une matrice de niveau 2, il obtient les mêmes effets sur un allié à portée de vue. S'il lance le sort avec une matrice de niveau 3, il affecte tous ses alliés à portée de vue.

SOINS MINEURS. Au moment où le paladin impose ses mains, la cible du sort regagne instantanément un nombre de points de vie égal à $1d8$ par niveau, plus sa Constitution. La cible du sort ne peut pas gagner plus de points de vie que son maximum. Ce sort permet aussi de débarrasser une cible d'effets magiques mineurs : la paralysie des goules ou les effets d'un sort de *Charme*. Lancé avec une matrice de niveau 2, il permet aussi d'annuler le sort *Immobilisation* ou *Aveuglement*.



LES PALADINS PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 2 SUIVANTS :

2 ANTIPOISON. Le paladin touche un allié et le protège contre les venins et toxines, lui accordant un avantage à tous les jets de sauvegarde contre le poison jusqu'au prochain répit. Si le paladin lance le sort avec une matrice de niveau 2, il obtient les mêmes effets sur un allié à portée de vue. S'il lance le sort avec une matrice de niveau 3, il affecte tous ses alliés à portée de vue.

BÉNÉDICTION. Le paladin affecte des alliés situés dans un rayon de 3 pas de lui. Ces alliés doivent lui accorder leur attention et ne peuvent être engagés dans aucune autre activité que la surveillance éventuelle des environs – pas de combat ou d'autres actions complexes. Le paladin leur accorde un bonus de +1 à tous les jets de moral et de sauvegarde contre la peur. Ils bénéficient aussi d'un bonus de +1 à leur bonus d'attaque ainsi qu'à tous les dégâts qu'ils peuvent infliger en combat. Les effets du sort perdurent jusqu'au prochain répit.

IMMOBILISATION. Le paladin peut lancer ce sort sur une seule cible ou sur un groupe, affectant au maximum quatre cibles. Le sort affecte les créatures humanoïdes. Les cibles peuvent effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à la paralysie, mais si le paladin ne vise qu'une seule créature, cette dernière subit un désavantage à son jet de sauvegarde. La cible est paralysée jusqu'au prochain répit du paladin : elle ne peut plus agir, parler, se déplacer, mais elle est consciente et perçoit normalement son environnement.

INVISIBILITÉ. Le paladin peut lancer ce sort sur lui-même ou sur n'importe quelle personne ou objet à portée de vue. La cible devient instantanément invisible – si c'est une personne, tout ce qu'elle porte ou tient à la main ou dans ses bras devient aussi invisible jusqu'à ce qu'elle le lâche. Une source de lumière devient invisible, mais la lumière qu'elle produit reste visible. La cible reste invisible jusqu'au prochain répit ou jusqu'à ce qu'elle accomplisse une action offensive ou lance un sort.

MÉTAMORPHOSE ANIMALE. Le paladin peut lancer ce sort sur lui-même ou sur une cible consentante. La cible prend l'apparence physique d'un animal dont les dés de vie sont égaux ou inférieurs à son niveau. Sa classe d'armure, ses points de vie et ses caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse, Charisme) ne changent pas. Elle bénéficie des avantages physiques de la créature : un personnage transformé en grenouille pourra respirer sous l'eau. La cible du sort ne peut pas lancer de sorts ou utiliser ses capacités spéciales tant qu'elle est transformée. Le sort dure jusqu'au prochain repos, jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou jusqu'à ce que la cible soit tuée.

QUESTION AUX ANCÊTRES. Le paladin contacte ses ancêtres pour obtenir leurs conseils et leurs connaissances. Il obtient, jusqu'au prochain répit, un avantage pour tous les jets liés à une compétence particulière hors combat ou la réponse à une question (la manière de reconnaître des plantes inconnues, la connaissance d'un artisanat particulier, le chemin le plus rapide ou le plus sûr à travers un territoire inconnu, etc.)

SILENCE. Le paladin vise une zone ou une créature à portée de vue. Il déploie une bulle de silence de 5 pas de rayon autour de ce point – les créatures à l'intérieur de la zone ne peuvent émettre aucun bruit, ni parler, ni lancer de sort, bien qu'elles puissent percevoir normalement les sons émis à l'extérieur de là. Si le sort est lancé sur un lieu, la zone est immobile. Si le sort est lancé sur une créature, la zone se déplace avec elle. Si la créature n'est pas volontaire, elle peut effectuer un jet de sauvegarde – en cas de réussite, la zone de silence affecte le lieu, mais la créature peut en sortir librement.

TOUCHER NÉCROTIQUE. Le paladin lance le sort sur lui-même. Jusqu'au prochain répit, il inflige $1d8 + \text{niveau}$ dégâts à chaque fois qu'il parvient à toucher une cible à mains nues. Le $d8$ est explosif : il faut relancer les 8 et ajouter le nouveau résultat au total.



3 LES PALADINS PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 3 SUIVANTS :

AMÉLIORATION. Le paladin choisit une caractéristique, pour lui-même ou un allié qu'il touche. Jusqu'au prochain répit, la cible possède un score de 6 dans celle-ci, avec tous les avantages et effets associés.

ANIMER LES MORTS. Le paladin peut animer des cadavres, humanoïdes, monstrueux ou animaux, qui se trouvent à moins de Sagesse pas de lui. Il relève, sous la forme de squelettes (1DV) ou de zombies (2DV), un nombre de créatures dont la somme des dés de vie est au maximum égal à son niveau. Les morts-vivants lui obéissent et restent à son service jusqu'à ce qu'ils soient détruits en bataille ou qu'un paladin lance une Dissipation de la magie sur eux.

CORPS ASTRAL. Le corps du paladin tombe en catalepsie tandis que son esprit commence à voyager à travers le monde physique, sous la forme d'un ectoplasme invisible qui se déplace à la vitesse d'un cheval au galop et en volant. Les obstacles physiques sont ignorés – à l'exception des parois de métal – et le personnage passe au travers. Il ne peut pas agir ou parler tant qu'il est sous cette forme.

DÉTECTION. Le paladin peut détecter la présence d'une catégorie d'objet dans un rayon égal à dix fois son score de Sagesse pas. Il doit désigner ce qu'il recherche : esprits, créatures vivantes, morts-vivants, magie, eau, nourriture, etc. Le paladin doit se concentrer pour maintenir le sort, mais il a un désavantage à tous ses jets durant ce temps.

DISSIPATION DE LA MAGIE. Le paladin crée une zone sphérique de trois pas de rayon, à portée de vue, où toute magie disparaît. Les effets des sorts lancés par des paladins ou des créatures de niveau inférieur ou égal à celui du personnage sont immédiatement annulés, ainsi que tous les effets magiques équivalents. Le paladin doit réussir un jet d'Intelligence, avec un malus de -1 par niveau de différence, pour dissiper des effets magiques produits par des créatures de plus grande puissance. Les fétiches, les charmes et les sorts permanents cessent de fonctionner durant 1d8 minutes.

GUÉRISON. Le paladin soigne tous les points de vie d'un patient qu'il peut toucher. De plus, il peut au choix le guérir d'une maladie normale ou magique. Les effets du sort sont immédiats.

FOUDRE. Le paladin projette un trait de foudre. À chaque fois que le trait de foudre touche une créature, elle lui inflige 1d8 dégâts par niveau du paladin, puis rebondit immédiatement en direction de la créature la plus proche située derrière la première, dans un angle de 180°, et ainsi de suite – blessant toutes les créatures traversées. Si l'éclair touche un obstacle physique, il rebondit sur lui en direction de la créature la plus proche n'ayant pas encore été touchée. L'éclair se dissipe une fois qu'il a traversé un maximum de 20 pas. Si elle ne porte pas d'armure métallique, une créature frappée par le sort peut effectuer un jet de sauvegarde (Constitution) pour réduire les dégâts de moitié.

LAME SPIRITUELLE. Le paladin invoque une lame spirituelle à une ou deux mains. La lame est considérée comme magique et blesse les créatures intangibles comme si elles étaient matérielles. La lame reste jusqu'au prochain repos.



LES PALADINS PEUVENT LANCER LES SORTS DE NIVEAU 4 SUIVANTS :

4 DISSIPATION DU MAL. Le magicien affecte tous les morts-vivants, les créatures artificielles et les créatures immatérielles dans sa zone. Ces créatures doivent effectuer un jet de sauvegarde ou elles sont détruites. Les créatures extra-dimensionnelles, comme les démons, doivent réussir un jet de sauvegarde ou elles sont bannies et renvoyées dans leur plan – un succès indique seulement qu'elles doivent s'éloigner aussi vite que possible du magicien.

INVOCATION ANCIENNE. Le paladin fait appel aux anciennes puissances de la terre et de la nature. Il peut ainsi créer assez de nourriture pour un nombre de personnes et leurs montures égal à son score de Charisme – cette manne double au niveau 10. Il peut aussi appeler à lui des bêtes naturelles – loups, corbeaux, cerfs, rats, etc. – qui se déplaceront aussi vite que possible pour le rejoindre, depuis plusieurs verstes à la ronde. Une fois présentes, les bêtes lui obéissent et le suivent jusqu'à la fin du prochain repos. Il peut enfin invoquer un élémentaire, de son niveau ou de niveau inférieur, qui accepte d'effectuer une tâche pour son compte : le type d'élémentaire dépend des sources naturelles immédiatement accessibles – une étendue d'eau, un brasier, de l'air pur en montagne ou des roches solides et anciennes.

MAÎTRISE DE LA FLORE. Le paladin prend le contrôle des plantes dans son environnement immédiat. Dans une zone en vue et les zones adjacentes, il provoque la croissance immédiate de tous les végétaux existants, créant ainsi une zone enchevêtrée où les créatures d'une taille inférieure à celle d'un ogre ne peuvent passer. Les créatures présentes dans la zone au moment où le sort est lancé peuvent effectuer un jet de sauvegarde (*Dextérité*) pour fuir vers les bords avant que les plantes n'aient achevé leur croissance – en cas d'échec, elles sont immobilisées. Une créature ainsi prise peut espérer sortir de la zone après une ou deux heures d'efforts – en attendant, elle bénéficie tout de même d'un couvert contre tous les attaques à distance. Les effets du sort perdurent jusqu'à ce qu'un sort de *Dissipation de la magie* ou qu'un sort inversé de *Maîtrise de la flore* ne soit lancé. Le sort inverse permet aussi de réduire une végétation naturelle luxuriante ou trop épaisse de manière à faciliter le passage. Le sort de *Maîtrise de la flore* permet enfin au paladin d'établir une communication sensorielle avec des plantes afin d'obtenir des images et des sensations de ce qu'elles ont perçu depuis la dernière halte.

SOINS MAJEURS. Le paladin soigne tous les points de vie d'une créature, la débarrasse des maladies normales et magiques qui l'affectent et lui soigne toutes ses blessures.





Introduction	1
Le personnage	2
Les mécaniques	3
Les classes	4
Les peuples.....	6
L'inventaire et les richesses	6
Les alignements	8
L'expérience	9
Le combat.....	10
Les soins et le repos.....	14
La magie.....	15



Princes & Magabonds

nom _____
 Classe _____
 Peuple _____

FOR

DEX

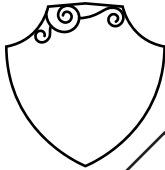
CON

INT

SAC

CHA

Classe d'armure



Points de vie



Blessures

- 2
- 4
- 6
- 8
- 10
- 12

Niveau



XP

Portage (FOR+CON)



Sauvegardes

Talents

Bonus de classe

Matrices de sort

Inventaire

1 2 3 4

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

Sac

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

- PRIME DE COMBAT
- Classe d'armure -2 *
- Dégâts +1d8
- Deuxième manœuvre
- Ignorer un désavantage *
- Initiative +1d8
- Attaque +2 *
- Prouesse physique +2 *
- Points de vie +2 *

JET D'ATTAQUE : Id20 + caractéristique + classe d'armure de l'adversaire ≥ 20
 JET DE PROUESSE : Id20 + caractéristique + classe d'armure du personnage ≥ 20
 JET DE COMPÉTENCE : Id20 + caractéristique + bonus de classe ≥ 20
 JET DE SAUVEGARDE : Id20 + caractéristique + bonus de classe si applicable ≥ 20