

ROULEN PLAY

LE JEU DE RÔLE



LIVRE DU JOUEUR

EN ROUTE POUR DES AVENTURES PALPITANTES

Avec *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, plongez dans des aventures palpitantes et épiques, au cœur d'un univers médiéval fantastique.

En compagnie de vos amis, incarnez d'intrépides aventuriers prêts à affronter de terribles créatures, depuis les plus faibles kobolds jusqu'aux terribles dragons, afin de gagner gloire et trésors merveilleux. Intrigues au sein d'anciennes cités, complots, sombres serviteurs de terribles puissances prêtes à déferler sur le monde, artefacts légendaires... Parcourez contrées sauvages, donjons et souterrains en bravant les dangers qui se dressent sur votre route. En chemin, vous pourriez même, peut-être, sauver encore une fois le monde.

Le *Livre du joueur de Rôle'n Play*, le jeu de rôle, contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer votre personnage du niveau 1 au niveau 8. Véritable livre de base de la gamme, c'est l'ouvrage indispensable aux joueurs et meneuses pour se lancer dans l'aventure.


Embarquez tous ensemble pour une infinité d'épopées légendaires, à l'instar des héros de l'émission *Rôle'n Play*, que vous pouvez retrouver sur sa chaîne Youtube !

Et si vous ne connaissez pas encore l'émission, pas de panique ! Dans *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, la seule limite est votre imagination.

Prêt à partir à l'aventure ?

Dans ce livre, vous trouverez :

- Une introduction au jeu de rôle ;
- 7 origines pour votre personnage, déterminant le peuple dont il est issu ;
- Un guide pour construire la personnalité de votre personnage grâce à 16 historiques prêts à jouer ;
- 12 classes de personnages accompagnées de leurs 4 spécialisations respectives ;
- 68 dons permettant de personnaliser et d'affiner la spécialisation de votre personnage ;
- Les règles du jeu, dont celles permettant de gérer les combats et la santé des personnages, ainsi que des conseils pour les utiliser ;
- Le fonctionnement de la magie ainsi que la description des tours de magie et des sorts de niveau 1 à niveau 4.

 Comme l'indique ce pictogramme, cet ouvrage fait partie du cœur de la gamme *Rôle'n Play*, le jeu de rôle. Il est indispensable à tout joueur ou meneuse de jeu.



black-book-editions.fr

© Black Book Éditions, 2022. Black Book Éditions et Rôle'n Play sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

BBERNPJDR01



Militaire	69	ENSORCELEUR	114	RÔDEUR	153
Miséreux	70	Créer un ensorceleur	114	Créer un rôdeur	153
Primitif	71	Aptitudes de classe	114	Aptitudes de classe	153
Sang bleu	73	Lanceur de sorts	115	Capacités de classe	154
Serviteur	74	Capacités de classe	116	Archétypes de rôdeur	157
Solitaire	75	Origines magiques	118	Archer arcanique	157
Villageois	76	Lignée céleste	118	Chasseur	157
		Lignée draconique	119	Chasseur de monstres	158
		Lignée infernale	120	Passeur	159
		Lignée originelle	121		
LES CLASSES DE PERSONNAGE	78	GUERRIER	122	ROUBLARD	160
Lecture des capacités de classes	79	Créer un guerrier	122	Créer un roublard	160
		Aptitudes de classe	122	Aptitudes de classe	160
		Capacités de classe	122	Capacités de classe	160
		Archétypes martiaux	125	Archétypes de roublard	162
		Champion	125	Bonimenteur	162
		Bretteur	125	Espion	162
		Défenseur	126	Ombrelame	163
		Officier	126	Voleur	164
BARBARE	81	MAGICIEN	127	SORCIER	165
Créer un barbare	81	Créer un magicien	127	Créer un sorcier	165
Aptitudes de classe	81	Aptitudes de classe	127	Aptitudes de classe	165
Capacités de classe	82	Lanceur de sorts	128	Magie de pacte	166
Voies primitives	83	Capacités de classe	131	Capacités de classe	167
Voie des ancêtres	83	Traditions arcaniques	131	Invocations occultes	169
Voie du berserker	83	Académicien	132	Protecteurs d'outre-monde	172
Voie du hurlement	84	Éminence grise	133	L'entité extradimensionnelle	172
Voie des steppes	85	Maître d'études	134	Le fiélon	172
		Maître du grimoire	134	Grand veneur	174
				Seigneur des ombres	175
BARDE	86	MOINE	138	LES DONS	176
Créer un barde	86	Créer un moine	138	Les types de dons	176
Aptitudes de classe	86	Aptitudes de classe	138	Dons généraux	176
Lanceur de sorts	87	Capacités de classe	139	Acrobate	176
Capacités de classe	88	Traditions monacales	142	Augmentation de caractéristiques	176
Collèges Bardiques	90	Voie des cinq animaux	142	Caméléon	176
Collège des Diplomates	90	Voie de la main ouverte	142	Chef né	177
Collège de la Nuit	90	Voie du métal brûlant	143	Coriace	177
Collège du Savoir	91	Voie du vide	143	Destiné	178
Collège des Taromanciens	92			Docte	178
		PALADIN	144	Enfant des profondeurs	178
CLERC	93	Créer un paladin	144	Expert en acrobaties	178
Créer un clerc	93	Aptitudes de classe	144	Expert en arcanes	178
Aptitudes de classe	93	Capacités de classe	145	Expert en athlétisme	178
Lanceur de sorts	94	Serments sacrés	148	Expert en discrétion	179
Capacités de classe	95	Serment de dévotion	149	Expert en dressage	179
Vocations Divines	97	Serment d'obédience	149	Expert en escamotage	180
Astrologue	97	Serment de piété	150	Expert en histoire	180
Gardienn des traditions	98	Serment de la terre	151	Expert en intimidation	180
Prêtre	99			Expert en investigation	181
Questeur	105			Expert en médecine	181
DRUIDE	106				
Créer un druide	106				
Aptitudes de classe	106				
Lanceur de sorts	107				
Capacités de classe	108				
Cercles druidiques	110				
Cercle des fées	110				
Cercle de la terre	110				
Cercle de la vie	112				
Cercle des profondeurs	113				

Expert en nature	181	L'ÉQUIPEMENT	192	LE COMBAT	226
Expert en perception	181	Système monétaire	192	Gestion du temps	226
Expert en perspicacité	182	Armures	192	Ordre du combat	226
Expert en persuasion	182	Armes	195	Surprise	226
Expert en religion	182	Équipement d'aventurier	197	Initiative	227
Expert en représentation	183	Outils	200	Le tour de combat	227
Expert en supercherie	183	Montures et véhicules	203	Effectuer une action	227
Expert en survie	183	Marchandises	204	Se déplacer	227
Furtif	184	Dépenses courantes	204	Action bonus	227
Infatigable	184	Services magiques	205	Réaction	228
Mains de guérisseur	184			Actions gratuites	228
Maître empoisonneur	184	LES RÈGLES DU JEU	208	Autres activités	228
Pilleur de tombes	184	Mécanique de résolution	208	Déplacements	228
Talentueux	184	Déterminer les modificateurs	208	Fragmenter le déplacement	228
Touche-à-tout	184	Avantage et désavantage	209	Utiliser différentes vitesses	229
Véloce	185	L'inspiration	210	Terrain difficile	229
Vigilant	185	Le test de caractéristique	210	Escalader, nager, ramper	229
Dons de combat	185	Test en opposition	210	Sauter	229
Ambidextre	185	Coopération	210	Être à terre	229
Arbalétrier	185	Test de groupe	211	Se déplacer au milieu d'autres	
Archer	185	Test passif	211	créatures	229
Archer monté	185	Utiliser les caractéristiques	211	Voler	229
Bagarreur	186	Les compétences	213	Taille et espace	229
Botte secrète	186	Les outils	215	Actions en combat	230
Cavalier	186	Véhicules	216	Aider	230
Combattant en équipe	187	Le jet de sauvegarde	216	Attaquer	230
Escrimeur	187	DD d'un jet de sauvegarde	216	Chercher	230
Expert au bouclier	187	Les six jets de sauvegarde	216	Esquiver	230
Expert en armes de jet	187			Lancer un sort	230
Expert en armes doubles	187	L'AVENTURE	217	Se cacher	230
Expert en armes longues	187	Écoulement du temps	217	Se désengager	231
Expert en armes lourdes	188	Les déplacements	217	Se précipiter	231
Expert en armures	188	Vitesse de déplacement	217	Se tenir prêt	231
Expert en manœuvres	188	Terrain difficile	218	Utiliser un objet	231
Fantassin léger	188	Mouvements spéciaux	219	Autres actions	232
Fantassin intermédiaire	188	L'environnement	220	Les attaques	232
Fantassin lourd	188	Asphyxie	220	Quatre types d'attaques	232
Féroce	188	Chutes	220	Porter une attaque	233
Fléau des mages	189	Eau et nourriture	220	Le jet d'attaque	233
Impitoyable	189	Vision et lumière	220	Attaques à distance	234
Lutteur	189	Interactions avec des objets	221	Attaques au corps à corps	234
Tireur d'élite	189	Furtivité et discrétion	221	Abri	236
Vétéran	189	Conditions préalables	221	Combat monté	237
Dons magiques	189	Se cacher	222	Monter et descendre de sa monture	237
Concentré	189	Révéler sa position	222	Les montures en combat	237
Destructeur	189	LES INTERACTIONS SOCIALES	223	Combat sous-marin	237
Initié des arcanes	190	Interprétation	223	Les dégâts	237
Initié de la foi	190	Incarné	223	Le jet de dégâts	237
Mage combattant	190	Décrite	223	Coups critiques	237
Sang de sorcier	191	S'imprégner	224	Assommer une créature	238
Sang des étoiles	191	Conséquences	224	Types de dégâts	238
Sort de prédilection	191	Utiliser les caractéristiques	224	Vulnérabilité, résistance et immunité	
Volonté de fer	191			aux dégâts	238

LA SANTÉ 239

Les points de vie	239
Fluctuation des points de vie	239
Soins	239
Tomber à 0 point de vie	239
Points de vie temporaires	241
Les états	241
À terre	241
Assourdi	241
Aveuglé	241
Charmé	241
Empoigné	242
Empoisonné	242
Entravé	242
Étourdi	242
Inconscient	242
Invisible	242
Neutralisé	242
Paralysé	242
Pétrifié	243
Terrorisé	243
Fatigue et épuisement	243
Repos	243

ENTRE LES AVENTURES 244

Vendre son butin	244
Le train de vie	245
Intermèdes	246
Artisanat	247
Exercer une profession	247
Récupérer	247
Mener des recherches	247
Se former	247

LA MAGIE 248

Définition d'un sort	248
Lancer un sort	248
Sorts préparés	248
Sorts connus	248
Emplacements de sorts	248
Aptitudes	248
Incantation des monstres	248
Caractéristiques d'un sort	248
Description des sorts	252

INDEX DES SORTS PAR NIVEAU 309

FEUILLE DE PERSONNAGE 310

CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Assistante d'édition : Sélène Meynier

Responsables de gamme : Julien Dutel et Marc Sautriot

Direction artistique : Julien Dutel et Marc Sautriot

Auteurs : Coralie David, Julien Dutel, Etienne Goos et Jérôme Larré

Textes additionnels : Le travail de nombreux auteurs a été repris, modifié, amendé ou a tout simplement servi d'inspiration pour les textes de cet ouvrage, avec leur accord. Qu'ils en soient remerciés ici, par ordre alphabétique : Jean-Cyril Amiot, Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, Clément Bouilly, Coralie David, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G, Jérôme Larré, Aurélie Pesséas, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot.

Relecture : Sélène Meynier

Création graphique et maquette : Romano Garnier

Logo Rôle'n Play, le jeu de rôle : Coline Mergen

Illustration de couverture : Simon Labrousse

Illustrations intérieures : Aurore Folny, Benjamin Giletti, Rémi Jacquot, Simon Labrousse, Omer Tunç

Crédits photos : Laura Hoffmann

L'équipe de Black Book Editions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn, Anthony Bruno, Louise Chalier, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Nicolas Ferracci, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

L'équipe de Rôle'n Play : Olivier Boillot, Julie Corail, Julien Dutel, Ryan Highley, Laura Hoffmann, Auréa Janneau, Mellie Melzassard, Sébastien Mortamet, Ninon Oldman, Juliette Paire

Édité par Black Book Éditions,

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE,

www.black-book-editions.fr

Dépot légal : Septembre 2022 - Imprimé en UE

ISBN : 978-2-38227-245-9

ISBN Collector : 978-2-38227-246-6

ISBN PDF : 978-2-38227-264-0

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'Identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les règles (exemple : folie etc.), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD). Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Rôle'n Play*, le jeu de rôle. Si vous ne connaissez pas l'émission et que vous êtes tombé sur ce livre par le plus grand des hasards, alors nous ne pouvons que vous enjoindre à aller jeter un œil sur notre chaîne YouTube, afin de voir le jeu en action (<https://www.youtube.com/c/RôlenPlay>).

Le jeu que vous tenez entre les mains est d'un genre très particulier : un jeu de rôle. Et comme dans l'émission, il vous propose de vous aventurer dans des mondes fantastiques peuplés de dragons, de créatures féériques, de dangers et de héros. Vous pourrez alors incarner des aventuriers destinés à de grandes choses, à des aventures palpitantes et incroyables, et parfois à un destin tragique.

LE JEU DE RÔLE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Pensez au dernier film que vous avez vu ou au dernier livre que vous avez lu. Est-ce qu'il n'y a pas un moment pendant l'histoire où vous vous êtes dit « Là, je n'aurais pas fait comme ça ! » ? Plutôt que d'essayer d'entrer discrètement dans le château où était retenu l'héritier du trône, vous auriez foncé dans le tas afin de le sauver sans laisser le temps aux gardes de s'organiser ? Ou alors auriez-vous attendu patiemment que le sorcier maléfique à l'origine de cet enlèvement se montre afin de le capturer et d'échanger sa vie contre celle de l'otage ?



et chercher à obtenir un résultat « parfait ». En jeu de rôle, cela n'existe pas et ce sont bien souvent les actions ratées, les catastrophes et les échecs qui rendent l'histoire particulièrement attrayante ou mémorable. L'important du point de vue des joueurs n'est pas que le personnage réussisse ou échoue, mais bien les conséquences sur l'histoire de cette réussite ou de cet échec.

UNE HISTOIRE PARTAGÉE

Le principe du jeu de rôle est de mettre en commun la création d'une histoire qui implique les personnages des joueurs, dans un monde en partie imaginé par la meneuse de jeu. Le rôle de la meneuse consiste en quelque sorte à créer une ébauche d'histoire sur une page blanche. Mais ce sont les interactions des PJ avec cette ébauche qui créent l'histoire à proprement parler.

Du côté des joueurs, il s'agit donc de questionner la meneuse sur ce qu'il se passe et de décider ce qu'entreprennent leurs personnages, en fonction de leurs objectifs et de leurs capacités. Du côté de la meneuse, il s'agit de présenter le



et à mesure des séances, vous allez vous aussi gagner en aisance et trouver vos marques. C'est d'ailleurs exactement ce qu'ont fait les joueuses et joueurs de l'émission sur les aspects plus techniques de notre loisir : ils n'y connaissent pas grand-chose au départ et ont progressé naturellement au fil des saisons. Vous ferez de même.

Enfin, gardez en tête que même si un *actual play* est une partie de jeu de rôle, il obéit généralement à des contraintes assez différentes. Par exemple, le plus souvent, la vidéo doit rester compréhensible pour les spectateurs (que ce soit en ce qui concerne les règles comme les spécificités de l'univers), ne peut aborder certains sujets, doit être assez courte et absolument éviter que les situations s'enlisent, etc. De ce fait, vous n'aurez peut-être pas envie de vous imposer de telles limites et prendrez plaisir à jouer une partie plus longue, plus tactique, ou allant plus dans le détail de votre univers favori, par exemple.

En résumé, vous n'avez donc aucune raison d'être paralysé par ce que vous voyez dans un *actual play*, ni angoissé à l'idée de ne pas être à la hauteur. Il ne vous viendrait probablement pas à l'idée de ne pas jouer au foot avec vos amis parce vous n'avez pas le niveau pour intégrer une équipe européenne, ou de cesser de vous promener à vélo parce que vous n'avez jamais fait le Tour de France. Ici, c'est exactement la même chose. En revanche, comme avec des artistes

ou des sportifs de premier plan, plutôt que de vous fustiger de ne pas pouvoir faire la même chose, vous gagnerez sans doute à vous en inspirer. En effet, quel que soit l'épisode de *Rôle'n Play*, vous y trouverez de très nombreuses astuces que vous pouvez réutiliser dans vos parties.

Les quelques questions suivantes devraient vous aider à le faire de façon efficace.

- Quelles techniques, astuces ou quels comportements aimeriez-vous reproduire ? Par exemple, vous pouvez décider de vous inspirer de la gestuelle de Mélie, qui lui permet de donner réellement corps à son personnage sans avoir besoin de parler beaucoup.
- Est-ce que vous êtes sûrs que le joueur fait mieux que vous ? À quoi le voyez-vous ? Pourquoi est-ce si bien ?
- Quand utilise-t-il cette technique ? Presque plus important encore, quand est-ce que ce n'est pas le cas ?
- Pourquoi fait-il cela ? Est-ce une simple habitude ou quelque chose d'intentionnel et de réfléchi ? Quel intérêt y trouve-t-il ?
- Comment le fait-il ? Pouvez-vous faire pareil ou au moins vous fixer des étapes avant d'y arriver ?
- Comment est-ce qu'il pourrait encore s'améliorer selon vous ? Pouvez-vous utiliser les mêmes recettes ? Comment feriez-vous pour ajouter votre touche personnelle et ne pas juste singer le joueur concerné ?

PARTIE 1 : CRÉER SON PERSONNAGE





LES RÈGLES DE CRÉATION DU PERSONNAGE

Nous y voilà. Vous vous êtes équipé de ce livre et vous avez persévéré jusqu'à ce chapitre. Nous le savons, vous êtes impatient de créer votre personnage : c'est toujours une étape importante, agréable et stimulante avant même de commencer à jouer. Il est donc temps de se pencher sur la création de personnages.

Avant même de penser votre personnage, nous vous conseillons de vous rapprocher de votre meneuse. Si le joueur que vous êtes a la charge de son personnage, la meneuse, elle, doit créer le scénario, la campagne, et gérer tout l'univers de jeu. N'hésitez donc pas à parler avec elle, à communiquer, à lui poser des questions afin de préciser au mieux la proposition qu'elle vous fera et de créer le concept le plus amusant pour vous.

Il ne reste donc plus qu'à vous munir d'un crayon, d'une gomme, d'une feuille de brouillon, d'un set de dés et d'une feuille de personnage. Au besoin, imprimez ou photocopiez celle qui est située à la fin de cet ouvrage page 310. Vous voici prêt à débiter.

Enfin, si vous en avez le désir, vous pouvez lire le chapitre sur *Les règles de jeu*, p. 208 de cet ouvrage. Ce n'est pas obligatoire, mais cela vous permettra de mieux appréhender les capacités que vous proposeront les origines, les historiques, ainsi que les classes de personnage.

1. ÉTABLIR LE CONCEPT DU PERSONNAGE

Avant même de choisir les trois éléments principaux de votre personnage (son origine, son historique et sa classe), vous allez déjà devoir décider ce que vous avez envie de jouer. En effet, vous pouvez être « ce que vous voulez », ou peu s'en faut.

La première chose à faire est donc d'imaginer un concept. Que sera votre personnage ? Est-il capable de manier la magie ? Peut-il se battre comme aucun autre avant lui ? Manie-t-il une énorme hache à deux mains ou une rapière et une

LE PERSONNAGE EN RÉSUMÉ

Voici les éléments fondamentaux qui composent un personnage, repris sur la fiche de personnage (p. 310) :

- L'origine** définit le peuple auquel appartient le personnage et lui offre des capacités et traits spécifiques, comme décrit page 23.
- L'historique** correspond au passé du personnage. Il offre des compétences et traits supplémentaires ainsi que l'équipement de départ (voir page 53).
- La classe** représente la carrière d'aventurier choisie par le personnage et lui apporte ses principales capacités, comme décrit à partir de la page 78.
- Le niveau** représente l'expérience acquise dans sa classe. Le personnage commence au niveau 1 et peut atteindre le niveau 20.
- Les caractéristiques** déterminent les forces et les faiblesses du personnage. Voir page 208 pour connaître toutes les règles régissant leur utilisation.
- Les maîtrises** offrent des avantages supplémentaires et peuvent concerner des compétences, des outils, des langues, des armes ou des armures.
- Les bonus de maîtrise (BM)** découlent des maîtrises du personnage et s'ajoutent à tout test pertinent. Ils

augmentent à mesure que le personnage évolue.

- Les points de vie (PV)** représentent l'endurance et la résistance physique du personnage. Ils sont basés sur la Constitution (page 212) et augmentent à mesure que le personnage évolue. Des règles optionnelles sont disponibles dans le *Livre de la meneuse* p. 76.
- Les dés de vie (DV)** représentent la capacité d'un personnage à récupérer des forces (voir « Repos », page 243). Le nombre de DV augmente en même temps que le niveau du personnage et son type est déterminé par sa classe (page 78).
- La Classe d'Armure (CA)** représente la capacité d'un personnage à esquiver les coups ajoutée à l'armure qu'il porte (le cas échéant).
- Les capacités** sont des actions ou aptitudes spécifiques à la classe et à l'origine du personnage.
- Les dons** représentent les talents que le personnage acquiert à mesure qu'il évolue.
- Les sorts et emplacements de sorts** concernent les personnages lanceurs de sorts. Ils dépendent du niveau de classe du personnage. Les règles complètes régissant la magie se trouvent page 248.

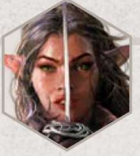
main-gauche ? Est-ce un humain ? Un nain ? Un elfe ? Autre chose encore ?...

Inutile de déterminer les éléments techniques qui vont le composer. Il s'agit de brosser un portrait général du personnage, sans jamais oublier que vous allez le créer au niveau 1 : un niveau auquel il sera tout juste un débutant, prêt à faire ses preuves, mais loin d'avoir révélé son plein potentiel.

N'hésitez pas à piocher dans la littérature, les films, les séries, les jeux vidéo, l'Histoire ou la mythologie. L'important est, pour le moment, que le concept vous parle, qu'il vous donne envie de le jouer et de le créer. Il sera ensuite temps de chercher comment le construire techniquement, avec l'aide de votre meneuse s'il le faut.

Votre concept est posé ? Il est donc temps de passer aux choses sérieuses !

CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 1



Au cours de ce chapitre, nous utiliserons la création de Cybèle comme fil rouge qui vous conduira à travers toutes les étapes de la création du personnage. Nous la créerons avec vous au niveau 1.

Juliette a donc décidé de créer un personnage compétent, malin, idéaliste, mais avec un soupçon de pragmatisme. Une enfant de la rue s'étant élevée vers une position qu'elle pensait ne jamais pouvoir atteindre. Juliette désirait créer une véritable espionne au grand cœur et au passé trouble au service d'un royaume merveilleux.

2. CHOISIR SON ORIGINE

LES ORIGINES						
ELFE	GNOME	HALFELIN	HUMAIN	NAIN	AASIMAR	SANGDRAGON
						
Les elfes sont des êtres féériques et mystérieux.	Petits et parfois trop curieux, les gnomes sont intelligents et créatifs, et souvent en harmonie avec la nature.	Ne payant pas de mine, les halfelins sont chanceux et déterminés.	Profondément versatiles, les humains sont capables de tout. Certains ont des ancêtres elfes, pour les demi-elfes, ou orcs, pour les demi-orcs.	Trapus et endurants, les nains sont résistants autant que sages.	Bénis par la présence d'un ancêtre angélique dans leur lignée, les aasimars sont charismatiques et fascinants	Fiers et puissants, les sangdragons brillent par leur force et leur charisme étonnant.
BONUS PRINCIPAL AUX CARACTÉRISTIQUES						
Dextérité	Intelligence	Dextérité	2 caractéristiques au choix ou Force (demi-orc)	Constitution	Charisme	Force

CRÉER CYBÈLE, ÉTAPE 2



Juliette voulait donc un personnage charismatique, malin et agile. Elle passe en revue les diverses origines et tombe sur les pages décrivant les humains. Peu convaincue au départ, elle réalise soudainement qu'elle pourrait créer une demi-elfe : une humaine dont l'un des parents était un elfe.

L'idée lui parle et elle commence à imaginer ce que cette ascendance signifie pour son personnage. Elle aura tout le temps de le développer.

Elle note donc sur sa fiche les capacités dues à son origine et son peuple, puis, à part, son +2 en Charisme et la possibilité de choisir deux caractéristiques qu'elle augmentera de 1, plus tard.

Peut-être avez-vous déjà une idée de l'origine de votre personnage ou l'avez déjà décidée lors de la création de votre concept. Peut-être ne savez-vous pas encore quoi choisir. Le tableau ci-dessus résume les grands principes de chaque origine ainsi que leurs forces. Pensez également que vous aurez aussi à choisir un peuple. N'hésitez pas à vous rendre au chapitre *Les origines* page 23, et à lire les descriptions de chacune des origines. Parlez avec votre meneuse et demandez-lui quelle place occupe l'origine (ou les origines) qui vous intéresse dans l'univers dans lequel vous allez jouer, ou quelles y sont ses spécificités.

Une fois l'origine choisie, notez sur votre feuille de personnage ses capacités spéciales. Déterminez ensuite le peuple auquel appartient votre personnage et inscrivez-le également sur votre feuille de personnage. Enfin, sur une feuille, à part, listez les bonus de caractéristiques correspondant à l'origine et au peuple. Ils vous serviront lors de l'étape 5.

LES ORIGINES

Des montagnes enneigées aux plus anciennes forêts féériques où nul humain n'ose s'aventurer, des déserts de sable rouge aux fonds sous-marins austères où la vie semble impossible, nul environnement n'a échappé aux conquêtes des espèces intelligentes. Tous sont marqués de leur empreinte culturelle. De vastes cités naines ont été érigées dans les entrailles de la terre ou sur les sommets inexpugnables, des palais sylvestres ont fleuri au sommet des chênes millénaires, des villes cosmopolites se sont dressées aux quatre coins des royaumes. Autant de Babylone où la mixité ethnique a peuplé les rues de toutes les couleurs de peau et de cheveux, de formes d'yeux et de silhouettes, de millions de senteurs et de couleurs dépeignant la diversité des cultures humaines, elfes, naines, gnomes, ou encore halfelines. Car même si les humains se sont montrés les plus aptes à apprivoiser tous les milieux jusqu'à devenir l'origine prédominante à travers le monde, les autres humanoïdes éclairés ont également gagné les villes et les villages, parfois pour se mélanger et partager leurs savoirs culturels, ou encore établir des quartiers entiers reproduisant leur mode de vie ancestral. Il arrive aussi, au détour d'une rue sombre, ou attablé au fond d'une salle d'auberge, de croiser le regard lourd d'un sangdragon ou d'être glacé par celui d'un homme serpent. Que votre personnage ne s'étonne pas non plus, dans la lointaine Laelith, d'apercevoir les mains d'un halfelin s'attarder sur la besace d'un négociant distrait ou, s'il s'enfonce dans les profondeurs de la terre, de croiser la route des nains sombres...

CHOISIR L'ORIGINE DE VOTRE PERSONNAGE

Une fois les caractéristiques du personnage déterminées, il faut décider quelles vont être son origine et sa classe. L'origine influe souvent sur la classe du personnage, chacune proposant des capacités spéciales et des bonus semblant plus appropriés à une classe donnée. Ainsi, un elfe aura plus facilement des affinités avec la magie, plutôt qu'avec la taille des pierres ou le combat brutal. Au contraire, un demi-orc sera terriblement efficace comme barbare ou guerrier et un halfelin fera certainement un excellent roublard. Cela veut-il pour autant dire que d'autres combinaisons ne sont pas possibles ? Que nenni !

En effet, toutes les classes sont accessibles aux différentes origines et les descriptions de chacune restent des indications pour vous aider à concevoir un personnage dans les canons de son peuple. Rien ne vous interdit ainsi de jouer un aasimar roublard ou un sangdragon barde, qui peuvent

d'ailleurs donner des personnages flamboyants si vous savez les mettre en couleur. L'important est de concevoir un personnage que vous prendrez plaisir à faire évoluer.

En effet, l'une des forces du jeu de rôle réside dans l'incroyable diversité des profils et des personnages que l'on peut créer. Rappelez-vous que la combinaison de l'origine, du peuple, de l'historique et de la classe forme un tout unique, vous permettant de créer un personnage sur mesure. Et même s'il n'est pas totalement « optimisé », c'est-à-dire très performant dans l'assemblage de ses talents, l'important est avant tout le plaisir et ce que recherche votre table de jeu. N'oubliez pas qu'aucune combinaison n'est injouable !

Enfin, souvenez-vous : les humains constituant l'espèce la plus représentée, les origines plus exotiques ne sont pas toujours bien accueillies. Les elfes, les nains, les gnomes et les halfelins partagent une histoire commune suffisamment longue avec les humains pour être acceptés pratiquement partout. Ce n'est pas le cas des individus aux origines moins conventionnelles, tels que les demi-orcs ou les sangdragons.

Ce livre contient cinq origines courantes (elfes, gnomes, halfelins, humains et nains) et deux origines rares (aasimars et sangdragons).

Chaque origine regroupe plusieurs peuples. Lorsque vous choisissez une origine, votre personnage acquiert les traits de cette dernière, ainsi que ses capacités générales. Vous choisissez ensuite un peuple et votre personnage obtient alors les capacités spécifiques du peuple choisi.

Chers joueurs, n'hésitez pas à consulter votre meneuse de jeu afin de savoir quelles origines et quels peuples sont disponibles dans l'univers au sein duquel elle souhaite vous faire jouer, surtout concernant les origines rares. C'est bien elle, ainsi que l'univers choisi qui baliseront vos choix.

LES ORIGINES EN ALARIAN, EN PANGÉE... ET CHEZ VOUS !

Rôle'n Play, le jeu de rôle est un jeu générique. Il ne vous impose aucun univers et propose plutôt à la meneuse de jeu de créer le sien, ou de s'approprier l'un des univers qui lui est destiné.

Ainsi, chaque peuple de chaque origine présent dans ce livre correspond à un concept mais il ne tient qu'à vous de leur donner des noms spécifiques à votre univers, ainsi qu'une culture.

Afin de vous servir d'exemple, chaque origine accueille une description des individus peuplant les terres



d'Alarian, le premier univers développé en France pour le plus ancien des jeux de rôle, et qui correspond à une vision très archétypale, très classique de la fantasy majoritairement jouée en jeu de rôle, mais aussi de Pangée, l'univers de jeu plus typé et personnel, développé à travers l'émission *Rôle'n Play*. Quel que soit votre choix, ne vous sentez pas prisonniers de ces minces descriptions. Appropriiez-vous le jeu !

TRAITS ET CAPACITÉS D'ORIGINE ET DE PEUPLE

Les traits et les capacités de chaque origine ont été divisés en plusieurs types. Leurs descriptions sont formalisées de manière à rendre le tout lisible et simple à appréhender.

TRAITS GÉNÉRAUX

Âge

Cette rubrique vous indiquera les données suivantes :

- Passage à l'âge adulte

- Longévité moyenne

La meneuse de jeu a le dernier mot sur ces données, selon l'univers de jeu choisi. Le joueur peut choisir l'âge de son choix, qui peut être en relation par exemple avec les caractéristiques du personnage. Ainsi, un personnage très vieux pourrait avoir une valeur de Force très basse mais à l'inverse expliquer une très haute valeur de Sagesse.

Taille

L'origine de certains personnages, gnomes et halfelins, leur confère une taille Petite (de 60 cm à 1,2 m). Cela amène certaines exceptions aux règles qui s'appliquent à tous les autres personnages qui sont de taille Moyenne (entre 1,2 et 2,4 m). Par exemple, il est difficile pour un personnage de Petite taille de manier les armes lourdes, voir à ce sujet *L'équipement*, page 195.

Vitesse

La vitesse, exprimée en mètres, représente la distance du déplacement qu'un personnage peut effectuer en situation de combat (voir *Le combat*, page 228).

HALFELIN

«Au fond d'un trou vivait un hobbit. Non pas un trou immonde, sale et humide, rempli de bouts de vers et de moisissures, ni encore un trou sec, dénudé, sablonneux, sans rien pour s'asseoir ni pour se nourrir : c'était un trou de hobbit, d'où un certain confort.»

Tous les férus de *fantasy* reconnaîtront les premières lignes du *Hobbit*, le livre culte de J. R. R. Tolkien. Cette origine est indissociable du travail de l'auteur anglais sur



le demi-homme, appelé ici le halfelin, qui a également grandement inspiré les nelwyns du film *Willow*. Si le halfelin n'est que la moitié d'un homme par la taille, entre 85 cm et 1,1 m pour une vingtaine de kilos, il n'en est rien de sa grandeur d'âme. Ces gens s'avèrent bien plus forts et aventureux qu'on ne pourrait le penser au premier abord.

Traditionnellement, les halfelins sont vus comme de petits humains issus d'une petite bourgeoisie campagnarde, souvent cantonnés à leurs villages et effrayés par le monde extérieur. On les imagine bien plus préoccupés par la vie sédentaire, les plaisirs quotidiens et les fêtes que par les événements qui secouent les contrées qui les entourent. Mais ce n'est pas toujours le cas.

En effet, cette origine se décline d'univers en univers à partir du célèbre personnage de Tolkien. Nomades animistes parcourant les plaines, tribus anthropophages aux coutumes étranges au milieu d'un monde exsangue, il y a bien des manières de les voir et de les transformer.

Dans tous les cas, ils font de leur petite taille une force. Ils profitent du fait d'être sous-estimés afin d'utiliser cette image d'Épinal contre leurs adversaires, les surprenant à plus d'un titre. D'autant que leur chance légendaire leur permet de s'en sortir dans bien des situations où d'autres peuples, eux, auraient échoué.

N'hésitez jamais à demander à votre meneuse comment elle imagine ce peuple souvent atypique : cela pourrait vous surprendre et vous intriguer. N'hésitez pas non plus à lui faire part de vos idées ! Il naît souvent des concepts intéressants de ce genre de dialogue.

LES HALFELINS EN ALARIAN

Les halfelins n'aspirent qu'à vivre en paix, au calme d'une existence pastorale. Ils bâtissent des communautés au sein de valons boisés ou dans des plaines agraires. Ils apprécient d'enfouir leur maison sous une épaisse couche de terre où ils se sentent comme dans un cocon. Leurs habitations sont ainsi tout en rondeur et construites en matériaux nobles, notamment en bois. Il est rare de ne pas trouver un potager à l'avant, et quelques poules et cochons à l'arrière.

Mais tous n'adoptent pas une vie sédentaire, et ceux pour qui le goût de l'aventure est trop dévorant s'organisent en longues caravanes pour une vie nomade. Bien évidemment, le confort n'est jamais loin. Les roulottes rivalisent d'aménagements coquets et moelleux pour rendre la vie agréable à bord et lors des longues haltes, en particulier aux abords des villes humaines.

Ils aiment porter des vêtements simples et confortables, sans fioritures, même s'il leur arrive pour les grandes occasions, comme la fête du village ou l'arrivée d'un invité de marque, de mettre un costume trois pièces taillé sur mesure. À l'extérieur, ils apprécient des vêtements faits pour le voyage, avec de nombreuses poches, et n'hésitent pas à s'équiper de multiples besaces remplies de bric-à-brac pour répondre à tout imprévu. Car, vivant dans un monde dessiné à l'échelle des hommes et des géants, ils sont d'une prévoyance fascinante et d'une capacité d'adaptation hors norme.

Leur nom de famille tient souvent du sobriquet dont leurs ancêtres ont hérité ou correspond au nom de leur communauté ou de l'emplacement de leur village. La rivalité entre clans étant parfois notable (mais toujours bon enfant), donner son nom de famille n'est pas anodin. Le prénom est choisi pour sa sonorité par le père, un prénom qui sonne bien à l'oreille et qui inspire la sympathie.

Bien que la langue des halfelins n'ait rien d'un secret, ils n'aiment pas l'apprendre aux autres. Ils écrivent très peu et n'ont donc pas énormément de livres. Leur tradition orale est en revanche très riche.

LES HALFELINS EN PANGÉE

Si on laisse de côté les humains, les halfelins sont certainement le peuple le plus présent dans l'Empire Minéen, loin devant les nains. Sous-estimés, ils sont pris de haut par les « grandes jambes » qui les considèrent au mieux comme des grouillots, au pire comme des êtres strictement inférieurs. Il est en effet toujours compliqué de s'imposer quand on est halfelin, leur taille rappelant inévitablement celle d'un enfant. Des préjugés qui leur sont préjudiciables mais avec lesquels ils ont appris à jongler.

Il n'en reste pas moins que les halfelins connaissent la valeur des membres de leur peuple et ils n'hésitent jamais à rappeler aux autres qu'ils ont compté dans leurs rangs bien des héros. L'un d'entre eux leur a d'ailleurs permis d'obtenir la gestion de leur propre territoire : Eiren, une province calme et boisée, au croisement de nombreuses routes commerciales.

Une légende court cependant au sein de ce peuple. Certains traditionalistes perpétuent le souvenir, peut-être fantasmé et magnifié, d'un ancien royaume halfelin qui aurait rayonné sur les terres de Pangée, et aspirent à le rétablir. Ces derniers, que l'on nomme p'relinnes, sont de farouches opposants à l'hégémonie humaine. Mais le moment n'est pas encore venu pour eux de sortir du bois.

Si la réputation des halfelins veut qu'ils soient casaniers et peu aventureux, rien n'est moins vrai, et il n'est pas rare d'en voir, seuls ou en groupe, parcourir les routes de l'empire à la recherche d'aventure et de découvertes.

PATRONYMES

Les halfelins aiment les noms simples et courts qui sonnent bien à l'oreille.

MASCULINS

Milo, Frilo, Prosper, Tamash, Miro, Bilbon, Lemí, Semio, Samy, Terry.

FÉMININS

Rose, Prune, Lilly, Aline, Bellis, Samira, Cerise, Tiline, Billia, Eveli.

TRAITS GÉNÉRAUX

Un halfelin possède plusieurs traits en commun avec tous les autres halfelins.

Âge. Un halfelin atteint la maturité vers 20 ans et vit généralement 150 ans.

Taille et poids. D'une taille moyenne de 90 cm, les halfelins pèsent environ 20 kg. Ils sont de Petite taille.

Vitesse. Votre vitesse au sol de base est de 7,5 m.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire en commun et en halfelin.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

Effet : votre valeur de Dextérité augmente de 2.

CHANCEUX

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous obtenez un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde.

Effet : vous pouvez relancer le dé, mais vous devez utiliser le nouveau résultat du jet (même s'il s'agit d'un 1).

BRAVE

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre la terreur.

Effet : vous bénéficiez de l'avantage sur votre jet de sauvegarde.

AGILITÉ HALFELINE

CAPACITÉ PASSIVE

Effet : vous pouvez traverser n'importe quel espace occupé par une créature plus grande que vous (taille Moyenne ou plus).



Ainsi, les aasimars, mais aussi leurs familles, choisissent souvent de dissimuler du mieux qu'ils peuvent leur origine céleste. Un chemin de mensonge et de tabou difficile à suivre tant ces individus possèdent un charisme fascinant et une aura de séduction incomparable. C'est aussi la raison pour laquelle certains aasimars deviennent méfiants et se mettent en tête d'acquérir le plus de pouvoir possible afin de s'assurer une protection plus solide en développant un réseau de contacts, d'alliés et de débiteurs.

Voilà pourquoi il n'est pas rare de trouver des aasimars à la tête de certaines opérations clandestines et illégales, entourés d'hommes de main et d'espions à leur solde. Leur volonté d'indépendance et de sécurité va parfois très loin. On dit que certains deviennent capables de faire chanter les personnages les plus puissants. Là où l'on s'attendrait à trouver un tieffelin (un humain né avec du sang de fiélon, diable ou démon, en lui), on trouve parfois un aasimar traumatisé ou paranoïaque.

PATRONYMES

Les aasimars portent les noms courants de la société où ils vivent. Lorsqu'ils sont conscients de leur hérité céleste ou lorsqu'ils la découvrent, ils changent souvent leur nom parental pour un surnom en lien avec leur conviction la plus profonde, que ce soit un sentiment, une qualité, un objectif, etc.

MASCULINS

Céleste, Ange, Brillant, Divin, Juste, Auguste, Lucien, Modeste, Serein, Fidèle.

FÉMININS

Céleste, Azur, Topaze, Esther, Syel, Ange, Vérité, Justice, Lumière, Grâce.

TRAITS GÉNÉRAUX

Votre parenté céleste vous a octroyé certains pouvoirs innés.

Âge. Les aasimars vieillissent à un rythme comparable à celui des humains. Leur espérance de vie est toutefois supérieure et ils peuvent dépasser les 120 ans.



Aptitude : Signes de piste

Lorsque vous évoluez dans votre milieu naturel de prédilection, vous savez lire les multiples signes de la nature, invisibles à un œil moins averti que le vôtre. De plus, vous

pratiquez un langage codé qui permet de laisser des indices à ceux qui, comme vous, ont embrassé le brigandage. Cela vous permet d'éviter la plupart des dangers et des embûches qui guettent souvent le voyageur dans les régions les moins civilisées du monde, et de communiquer avec d'autres brigands sans attirer l'attention.

Personnalités suggérées

Par méconnaissance ou par mépris des lois, vous vous êtes placé en marge de la société et de la vie bien réglée des citadins ou des villageois. Souvent considérés comme des individus dangereux ou peu recommandables, les brigands se concentrent avant tout sur l'instant présent et sur la survie de leur communauté.



D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je suis extrêmement méfiant. Ma confiance a un prix, et ce prix est élevé.
- 2 Je tourne toute situation en dérision, et fais fi des sentiments des autres.
- 3 Je ne suis à mon aise qu'avec le ciel étoilé comme toit.
- 4 Je ne recule jamais face à un défi, aussi insurmontable soit-il.
- 5 Je ne me soucie guère des problèmes des autres.
- 6 Ma parole est mon bien le plus précieux, je ne la donne jamais à la légère.
- 7 Je protège les miens comme une mère protège ses petits.
- 8 Je suis aussi impitoyable que la nature peut l'être. La survie est à ce prix.

D6 IDÉAL

- 1 Honneur. La société peut penser ce qu'elle veut de moi. Ce qui m'importe avant tout, c'est ma conscience. (Tradition)
- 2 Pouvoir. Je fais ce qui me chante et prends ce dont j'ai besoin quand j'en ai besoin. (Individualisme)
- 3 Nature. J'ai développé un lien particulier avec la nature et souhaite la préserver de la corruption de la civilisation. (Équilibre ou Volatilité)
- 4 Bien commun. J'ai développé un sens élevé du partage et l'intérêt de la communauté passe souvent avant le mien. (Altruiste)
- 5 Liberté. La vie en société est faite de chaînes et de restrictions et je ne compte pas me laisser emprisonner. (Changement)
- 6 Autonomie. Chacun doit pouvoir être en mesure d'assurer sa propre survie. (Équilibre ou Volatilité)

D6 LIEN

- 1 Certaines personnes dépendent de moi (famille, bande, amis) et je veux être digne de leur attachement.
- 2 Ma région d'origine a une grande importance à mes yeux, et je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour la préserver.
- 3 J'ai fait une promesse à l'un de mes proches disparu, et je tiendrai parole.
- 4 L'un des miens m'a été enlevé. Je suis persuadé qu'il est encore en vie quelque part, et j'ai juré de le retrouver et de le ramener chez lui.
- 5 Ma région a été frappée par un désastre, et c'est à moi qu'il revient de trouver le moyen de restaurer ce qui peut l'être.
- 6 J'ai déniché une information capitale (secret, carte au trésor, etc.) qui pourrait assurer définitivement la prospérité de ma communauté, et je compte bien en profiter.

D6 DÉFAUT

- 1 Je ne pardonne jamais une offense ou une trahison.
- 2 Par ignorance ou par mépris des conventions, j'apparais souvent comme un rustre.
- 3 J'ai tendance à penser que ma solution est toujours la meilleure.
- 4 Je parle souvent avant de réfléchir.
- 5 Je n'accorde aucun crédit aux citadins et aux nantis.
- 6 J'ai une confiance excessive en mes propres capacités.

CRAPULE

Tout le monde ne naît pas avec une cuillère en argent dans la bouche. Tout le monde n'a pas le privilège de vivre dans les beaux quartiers. Vous êtes de ces gens que l'on considère avec mépris. Vous avez fait ce qu'il fallait pour survivre, quitte à vous compromettre moralement. Vous avez rapidement compris que la vie n'était qu'un rapport de pouvoir et vous avez tiré votre épingle du jeu en agissant de manière plus ou moins honnête, délestant d'autres moins avisés que vous de leur maigre fortune dans les rues de la cité qui vous abrite.

Compétences : Escamotage, Intimidation.

Outils maîtrisés : outils de voleur, un type de jeu au choix.

Équipement : vêtements discrets équipés d'une capuche, quelques chausse-trappes, objet brillant mais de peu de valeur, volé il y a longtemps à une personne importante, bourse contenant 10 po.

Aptitude : Enfant de la rue

Vous avez toujours évolué dans les rues des bas-fonds. Vous avez l'œil, vous savez reconnaître les lieux fréquentés par les personnes de votre genre. Si vous cherchez un lieu fréquenté par les crapules de la cité, vous arrivez toujours à le trouver sans trop d'effort. Vous ne pouvez découvrir automatiquement les lieux cachés et les bases d'opérations secrètes ou autres, mais vous trouvez toujours à qui poser la bonne question. Cette recherche ne vous prend jamais plus d'une ou deux heures. De plus, vous connaissez les codes et les manières des bas-fonds, et savez toujours comment vous comporter afin que l'on comprenne que vous appartenez au même milieu, ce qui rend votre intégration plus aisée.

Personnalités suggérées

Vous avez toujours vécu dans ces milieux interlopes que l'on nomme souvent les bas-fonds. Cette vie passée vous a profondément marqué et vous savez désormais que la fin justifie parfois les moyens, et que les idéaux ne résistent pas toujours face à la dureté de la vie. Vous l'avez appris, certainement au prix fort. Et pourtant, vous en êtes ressorti grandi d'une manière ou d'une autre.

D8 TRAIT DE PERSONNALITÉ

- 1 Je garde toujours un sourire aux lèvres, pour cacher mes véritables intentions.
- 2 J'aime les défis, je cherche toujours à faire mieux, et plus grand.
- 3 Quand on veut avancer, il faut de l'ambition ! Et j'en ai à revendre.
- 4 Nous avons tous des ennemis, mais je préfère me faire des amis.
- 5 Il est difficile de gagner ma confiance mais, quand elle est acquise, il est aussi difficile de la briser.
- 6 On dit que je suis trop prudent, mais j'ai toujours besoin de repérer tous les lieux importants, ainsi que les personnes influentes, d'une communauté que je découvre.
- 7 Je parle beaucoup. Trop. Souvent pour cacher mon malaise. Certains pensent qu'il s'agit d'une forme de narcissisme.
- 8 Je tente toujours d'analyser la situation le plus froidement possible. Mais quand mes émotions s'expriment, c'est une tempête sans nom.

LES CLASSES DE PERSONNAGE

Votre personnage est un héros, un être qui vit d'extraordinaires aventures dans un monde fantastique et magique. Il n'a plus grand-chose à voir avec le reste des habitants de son univers. C'est un être exceptionnel, en partie défini par sa classe.

Dans *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, chaque classe reflète à la fois une certaine vision du monde, une manière d'agir et des aptitudes particulières qui vous distinguent des autres aventuriers. Au début de sa carrière, votre personnage dispose de quelques aptitudes de base, encore trop faibles pour le faire entrer dans la légende, mais qui reflètent déjà sa puissance future. D'aventure en épopée, de défi en exploit, ces aptitudes vont se multiplier et se renforcer, jusqu'à ce qu'il soit capable de tenir tête aux créatures les plus redoutables. Dragons, démons ou liches n'auront alors qu'à bien se tenir !

Voici une courte description des douze classes disponibles.

Le **barbare** est un guerrier féroce et sauvage qui rit face au danger et à la mort. Privilégiant souvent la mobilité et la puissance, il peut aussi entrer en rage, un état qui décuple ses capacités de combat.

Le **barde** est un artiste mystique qui sait inspirer ses compagnons. Il allie l'expertise dans de nombreuses compétences à la pratique de la magie et, parfois, au métier des armes.

Le **clerc** est celui par lequel la puissance divine s'exprime. De nombreuses divinités existent et les clercs sont leurs messagers et leurs champions.

Le **druide** est le protecteur de la nature, un être sauvage et ombrageux qui connaît les mystères de l'ancien monde.

L'**ensorceleur** tire une puissante magie d'un héritage mystérieux. L'un de ses ancêtres fut un être magique puissant, et cette magie coule encore dans ses veines.

Le **guerrier** est un expert du métier des armes, un spécialiste du combat et de la guerre. Que ce soit à la hache, à l'épée ou à la lance, à cheval ou à pied, nul ne sait se battre mieux que lui.

Le **magicien** tire une puissante magie de formules complexes longuement étudiées. Son grimoire constitue son bien le plus précieux, qui contiendra tôt ou tard les formules d'une magie capable d'altérer le monde.

Le **moine** suit une discipline stricte visant à la perfection du corps et de l'esprit. Il privilégie le combat à mains nues et



CLASSE	DÉ DE VIE	CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES	CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION	MAÎTRISES DE SAUVEGARDE
Barbare p. 81	d12	Force, Constitution	-	Force et Constitution
Barde p. 86	d8	Charisme, Dextérité	Charisme	Dextérité et Charisme
Clerc p. 93	d8	Sagesse, Force	Sagesse	Sagesse et Charisme
Druide p. 106	d8	Sagesse, Constitution	Sagesse	Intelligence et Sagesse
Ensorcelleur p. 114	d6	Charisme, Constitution	Charisme	Constitution et Charisme
Guerrier p. 122	d10	Force ou Dextérité, Constitution	-	Force et Constitution
Magicien p. 127	d6	Intelligence, Dextérité	Intelligence	Intelligence et Sagesse
Moine p. 138	d8	Dextérité, Sagesse	-	Force et Dextérité
Paladin p. 144	d10	Force, Charisme	Charisme	Sagesse et Charisme
Rôdeur p. 153	d10	Force ou Dextérité, Sagesse	Sagesse	Force et Dextérité
Roublard p. 160	d8	Dextérité, Intelligence ou Charisme	-	Dextérité et Intelligence
Sorcier p. 165	d8	Charisme, Force ou Dextérité	Charisme	Sagesse et Charisme

les arts martiaux, transformant peu à peu son corps en une arme aussi redoutable que n'importe quelle épée.

Le **paladin** est un guerrier mystique qui consacre sa vie à un idéal. Sa pureté et la force de son serment lui confèrent des pouvoirs qui servent autant à effrayer ses ennemis qu'à encourager ses alliés.

Le **rôdeur** est un combattant qui vit en marge de la civilisation. Là, il a développé des capacités supérieures de survie et une affinité avec la nature.

Le **roublard** a fait des ombres son domaine. Il privilégie la rapidité et l'agilité à la force brute, et les stratagèmes de toutes sortes lui permettent de tromper et surprendre ses ennemis.

Le **sorcier** tire sa puissance magique d'un pacte passé avec une entité ou un être à la puissance redoutable.

LECTURE DES CAPACITÉS DE CLASSES

Les capacités de chaque classe ont été, à l'instar des capacités d'origine et de peuple, divisées en plusieurs types.

LES TYPES DE CAPACITÉS

On trouve trois types de capacités et des évolutions

Les **capacités actives** nécessitent une action volontaire afin d'être utilisées. On trouve par exemple le second souffle du guerrier, la rage du barbare ou le lancement de sorts du magicien.

Les **capacités passives** sont toujours actives, ou s'activent dans certaines circonstances, sans nécessiter l'utilisation d'une action ou sans exiger de penser à les déclencher.

On trouve parmi elles la défense sans armure du moine, le critique amélioré du champion ou l'expertise du roublard.

Les **capacités spéciales** sont des capacités particulières demandant un développement plus important que les capacités normales, ou proposant plusieurs options ou choix de capacités spécifiques.

Les **évolutions** sont des choix permettant de diversifier ou de renforcer votre personnage dans ses capacités, et permettront d'en acquérir de nouvelles.

LE NIVEAU DES CAPACITÉS

Chaque capacité est associée à un niveau. Il s'agit du niveau de classe auquel la capacité est acquise. Quand une capacité peut être acquise à plusieurs niveaux, ils sont indiqués dans le titre de la capacité.

ET LE MULTICLASSAGE ?

Le principe de « multiclassage » consiste, au moment de changer de niveau, à prendre la décision de monter de niveau dans une autre classe que celle que le personnage avait jusque-là. Cette option de règle est appréciée de bien des joueurs expérimentés, mais nous avons pris la décision, par souci de simplicité, de ne pas l'inclure dans ce Livre du Joueur. En effet, elle sera réservée à un prochain ouvrage, celui qui développera les niveaux au-delà du niveau 8.

Cependant, certaines capacités contiennent des précisions sur des cas rencontrés lors d'un multiclassage, entre autres, ainsi que les combos impossibles dans ce genre de cas.

DRUÏDE



Si dame Nature était une reine, les druides seraient les chevaliers de sa garde rapprochée. Si elle était une déesse, ils en seraient les prêtres. Les druides entretiennent un lien mystique très fort avec l'environnement naturel, la faune et la flore, dont ils tirent l'essentiel de leur puissance.

Ils dédient leur vie à la préservation des mécanismes fondamentaux qui régissent les cycles de la nature.

Cette réalité prime sur toute morale, toute considération éthique plus personnelle ou de circonstance.

Ce précepte est partagé par tous les druides, qu'ils appartiennent à un cercle d'initiés ou qu'ils soient des vagabonds solitaires.

Au sein d'un groupe, le druide s'entend particulièrement bien avec les barbares, les rôdeurs et certains clercs servant des dieux proches de la nature. La classe est polyvalente, capable de lancer des sortilèges offensifs, de soigner mais aussi de ravager les rangs adverses en libérant sa puissance animale. C'est en pleine nature qu'un druide s'avère le plus efficace. En revanche, il souffrira dans des milieux urbains et densément peuplés.

CRÉER UN DRUÏDE

APTITUDES DE CLASSE

Vous avez accès aux aptitudes suivantes, reflétant vos connaissances et maîtrises.

Points de vie

Dés de vie : 1d8 par niveau de druide

Points de vie au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

Points de vie aux niveaux supérieurs : 1d8 (ou 5) + votre niveau de Constitution par niveau de druide après le premier niveau

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les druides n'utilisent pas d'armure ou de bouclier faits en métal)

Armes : gourdins, dagues, fléchettes, javelines, massues, bâtons, cimeterres, serpes, frondes, lances

Outils : matériel d'herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : vous pouvez choisir deux compétences parmi Arcanes, Dressage, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité, Religion et Survie.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT			
				1	2	3	4
1	+2	Druidique, lancer des sorts, incantation rituelle, focaliseur d'incantation	2	2	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, Cercle druidique	2	3	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, Acquisition de don	3	4	3	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-
6	+3	Capacité de cercle druidique	3	4	3	3	-
7	+3	-	3	4	3	3	1
8	+3	Forme sauvage améliorée, Acquisition de don	3	4	3	3	2

Équipement

Vous pouvez choisir l'une des options pour chacune des lignes de la liste ci-dessous. Cet équipement s'ajoute à celui de votre historique.

- Un bouclier de bois ou n'importe quelle arme courante.
- Un cimenterre ou n'importe quelle arme de corps à corps courante.
- Une armure de cuir, un paquetage d'explorateur et un focaliseur druidique

LANCEUR DE SORTS

Vous êtes un lanceur de sorts ayant appris à conjurer la magie de la terre et de la nature. Vous connaissez l'intégralité des sorts qui vous sont accessibles via votre liste de sorts, mais vous avez l'obligation d'en préparer un certain nombre que vous serez capable de lancer, laissant les autres de côté, après chaque repos long.

Tours de magie connus

Vous connaissez un nombre de tours de magie indiqué dans le tableau d'évolution du druide : 2 au niveau 1. Quand ce nombre augmente, vous apprenez un nouveau tour de magie, que vous choisissez dans la liste des sorts de druide.

Les tours de magie sont des sorts que vous pouvez lancer à volonté, sans avoir besoin de dépenser d'emplacement de sort.

Les tours de magie voient parfois leurs effets évoluer en fonction de votre niveau de personnage (et non de votre niveau de druide).

Sorts connus

Vous connaissez tous les sorts de votre liste de sorts, mais devez cependant en préparer un certain nombre chaque jour.

Sorts préparés

Après chaque repos long, vous devez préparer les sorts que vous serez capable de lancer pour la journée.

Vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à [votre niveau de druide]+[votre modificateur de Sagesse]. Ainsi, un druide de niveau 4 possédant un modificateur de Sagesse de +4 pourra préparer 8 sorts, qu'il choisira dans la liste de sorts de druide.

Vous ne pouvez préparer de sorts d'un niveau supérieur au niveau des emplacements de sorts dont vous disposez. Ainsi, un cleric de niveau 4 ne pourra préparer que des sorts de niveau 1 ou 2.

Préparer vos sorts prend une minute par niveau de chaque sort que vous préparez.

Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts nécessitant un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre, rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation pour les sorts de druide est la Sagesse. En effet, votre magie découle de votre connexion avec le monde, la nature, et la terre qui vous entoure.

LES DRUIDES EN PANGÉE

Les druides sont recueillis et formés par les cercles druidiques. Leurs symboles sacrés suffisent à les reconnaître.

DÉFENSE CONTRE LES ATTAQUES MULTIPLES

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : une créature vous touche avec une attaque.

Effet : vous gagnez un bonus +4 à votre CA contre toutes les autres attaques que cette créature peut entreprendre contre vous pour le reste de son tour.

MORAL D'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE

Déclencheur : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet provoquant l'état *terrorisé*.

Effet : vous obtenez l'avantage sur ce jet.

CHASSEUR DE MONSTRES

Les monstres et autres créatures étranges font partie du monde. Mais elles sont aussi un danger permanent pour les peuples mortels. Certains rôdeurs se spécialisent dans la protection des populations et la traque de certaines de ces créatures.

CONNAISSANCE DES CRÉATURES

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : votre connaissance des créatures du monde est telle que vous êtes spécialisé dans leur traque. Choisissez deux ennemis jurés supplémentaires.

Limitation : vous ne pouvez pas choisir d'origines humanoïdes.

SAVOIRS ANCIENS

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

Effet : choisissez une compétence entre Arcanes, Nature, Religion et Investigation. Vous en obtenez la maîtrise.

Évolution : choisissez une seconde compétence au niveau 7, et une troisième au niveau 11.

ÉVALUER LA MENACE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Action : une action

Condition : vous combattez une créature qui n'est pas de type humanoïde.

Nombre d'utilisations : une

Rechargement : repos court ou long

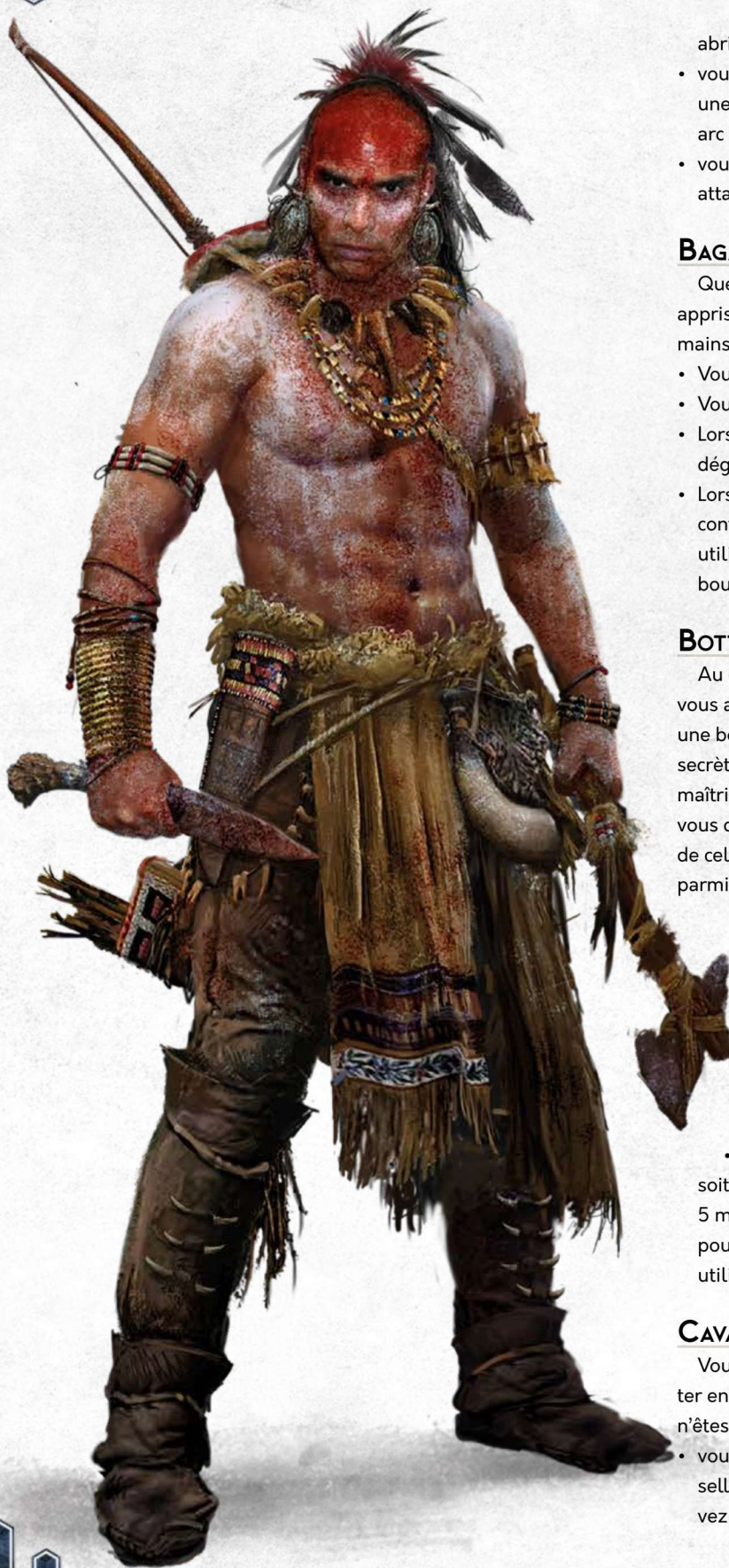
Durée : jusqu'à la fin du combat

Effet : vous prenez le temps d'observer les créatures que vous combattez et pouvez tenter de repérer les faiblesses de cette dernière.

Vous obtenez un nombre de dés de traque égal à votre bonus de maîtrise pour la durée de cette capacité. Les dés de traque sont des d6. Si la créature fait partie de vos ennemis jurés (à l'exception des origines d'humanoïdes), vous doublez ce nombre.

Évolution : vos dés de traque deviennent des d8 au niveau 7 et des d10 au niveau 15.





abritant derrière votre monture ;

- vous pouvez effectuer une attaque à distance en utilisant une action bonus si vous utilisez une arme de lancer ou un arc ;
- vous annulez le désavantage lié au fait d'effectuer une attaque à distance au corps à corps.

BAGARREUR

Que vous soyez adepte d'un art martial ou du combat appris à la dure dans la rue, vous êtes un expert du combat à mains nues.

- Vous augmentez votre Force de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez la maîtrise des armes improvisées.
- Lorsque vous combattez à mains nues, vous infligez 1d4 dégâts contondants.
- Lorsqu'une créature rate une attaque au corps à corps contre vous et que vos deux mains sont libres, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de l'empoigner ou de la bousculer.

BOTTE SECRÈTE

Au cours de vos aventures ou de votre éducation martiale, vous avez appris d'un vieux maître ou d'un adversaire vaincu une botte secrète que vous seul connaissez. Cette botte secrète est propre à un type d'arme en particulier que vous maîtrisez (épée longue, hache d'armes, etc.). La botte secrète vous confère l'avantage sur votre attaque et, en cas de succès de celle-ci, votre adversaire subit un effet de votre choix parmi les trois suivants :

- vous empoignez l'adversaire ;
- vous bousculez l'adversaire ;
- vous ajoutez aux dégâts 1d6 par point de votre bonus de maîtrise. Si votre adversaire réussit un jet de sauvegarde d'Intelligence ($DD = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Dextérité}$), il divise par deux ces dégâts supplémentaires ;
- Après avoir utilisé votre botte secrète, que l'attaque soit un succès ou un échec, vous devez attendre au moins 5 min avant de pouvoir à nouveau en faire usage. Vous pouvez choisir un effet différent à chaque fois que vous utilisez cette aptitude.

CAVALIER

Vous n'avez besoin que de 1,5 m de mouvement pour monter en selle. Lorsque vous êtes sur votre monture et que vous n'êtes pas *neutralisé*, vous obtenez les bénéfices suivants :

- vous obtenez l'avantage à tous vos tests pour rester en selle et, si vous êtes renversé à dos de monture, vous arrivez automatiquement debout sur vos pieds ;

- toutes les attaques dirigées contre votre monture subissent le *désavantage* ;
- lorsque votre monture subit une attaque, vous pouvez choisir de subir les dégâts à sa place ;
- lorsqu'un sort de zone prend pour effet à la fois votre monture et vous, vous ne subissez qu'une seule fois les dégâts (vous utilisez votre propre jet de sauvegarde) et vous pouvez répartir les dégâts subis à votre guise entre vous et votre monture.

COMBATTANT EN ÉQUIPE

Vous avez été entraîné à combattre au sein d'une unité et vous êtes sensible aux notions militaires de fixation et de soutien.

- Lorsque vous réussissez une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser une action bonus pour focaliser l'attention de cet adversaire sur vous. La première attaque effectuée par un allié contre cet adversaire avant votre prochain tour bénéficie de l'*avantage* au jet d'attaque.
- À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour soutenir un allié à moins de 1,5 m de vous. La première attaque effectuée contre cet allié avant votre prochain tour souffre du *désavantage* au jet d'attaque.

ESCRIMEUR

Vous avez appris les subtilités du duel à l'arme blanche et maîtrisez parfaitement la discipline et le style de combat rapide et précis qu'impose l'escrime. Lorsque vous utilisez une arme de corps à corps dotée de la propriété *finesse* et que vous portez une armure légère (ou aucune armure) sans bouclier, vous pouvez obtenir un seul des bénéfices suivants à chaque round :

- lorsqu'un adversaire vous attaque avec une arme de mêlée dotée de la propriété *lourde* , vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer le *désavantage* en attaque ;
- vous pouvez utiliser une action bonus afin de doubler votre bonus de maîtrise sur une attaque.

EXPERT AU BOUCLIER

Votre bouclier est devenu un compagnon aussi fidèle que votre arme, vous avez d'ailleurs appris à vous en servir autant pour vous défendre que pour attaquer vos adversaires. Lorsque vous utilisez un bouclier dans une de vos mains :

- vous pouvez utiliser votre réaction pour obtenir l'*avantage* aux jets de sauvegarde de *Dextérité* contre tous les sorts qui permettent de réduire ou d'annuler les dégâts sur une sauvegarde réussie ;
- vous pouvez utiliser votre bouclier comme une arme légère (1d4 dégâts contondants) tenue dans la seconde main et

- bénéficier des possibilités du combat à deux armes en plus de son bonus à la CA ;
- vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer le *désavantage* à un adversaire sur une attaque au corps à corps, à distance ou de sort si vous n'êtes pas *surpris*.

EXPERT EN ARMES DE JET

Vous avez travaillé sans relâche votre maîtrise des armes de jet et vous êtes d'une précision légendaire.

- Lorsque vous attaquez un adversaire situé à plus de 1,5 m avec une arme qui dispose de la propriété *lancer* , si vous êtes engagé au corps à corps, vous annulez le *désavantage* pour cette attaque.
- Lorsque vous tenez en main une arme qui dispose de la propriété *lancer* , une créature hostile qui s'approche à moins de 4,5 m de vous déclenche une attaque d'opportunité qui doit obligatoirement être effectuée avec cette arme.
- Vous doublez la portée normale des armes dotées de la propriété *lancer* , sans toutefois accroître leur portée maximale.

EXPERT EN ARMES DOUBLES

Vous êtes capable d'utiliser les deux extrémités d'un bâton ou d'une arme longue. Lorsque vous choisissez l'action *Attaquer* avec un bâton, une lance, un trident, une pique, une hallebarde ou une coutille que vous utilisez à deux mains, vous obtenez les bénéfices suivants :

- vous pouvez utiliser une action bonus pour obtenir une attaque supplémentaire, infligeant 1d4 dégâts contondants, auquel vous ajoutez votre modificateur de Force ;
- vous pouvez utiliser une réaction pour effectuer une parade avec le manche et ajouter +2 à votre CA contre une attaque. Vous pouvez annoncer votre parade après le jet de dé soit lancé, mais avant de connaître le résultat de l'attaque.

EXPERT EN ARMES LONGUES

Vous êtes passé maître dans l'art d'attaquer vos ennemis de plus loin avec les armes pourvues d'un long manche. Lorsque vous utilisez une arme qui dispose de la propriété *allonge* , vous obtenez les bénéfices suivants :

- vos adversaires provoquent une attaque d'opportunité lorsqu'ils entrent dans la portée de votre *allonge* ;
- lorsque vous attaquez une créature à portée, vous ignorez l'abri partiel procuré par un obstacle situé entre vous et votre cible (que ce soit un allié, un adversaire ou un obstacle fixe) ;
- lorsque vous utilisez une lance, un trident ou un bâton à deux mains, vous pouvez utiliser une action bonus pour ajouter la propriété *allonge* à cette arme jusqu'à votre prochain tour.

INDEX DES SORTS PAR NIVEAU

Tours de magie (niveau 0)

Aspersion acide	255
Assistance	256
Aura du héros	256
Bouffée de poison	259
Contact glacial	265
Druidisme	271
Éclat de bois	271
Épargner les mourants	273
Explosion occulte	273
Flamme sacrée	274
Gourdin magique	277
Illusion mineure	279
Lumière	286
Lumières dansantes	287
Main du mage	287
Message	288
Moquerie cruelle	289
Poigne électrique	294
Porte-bonheur	295
Prestidigitation	295
Produire une flamme	296
Rayon de givre	298
Réparation	299
Résistance	299
Thaumaturgie	305
Trait de feu	306
Viser juste	307

Niveau 1

Alarme	252
Amitié avec les animaux	253
Appel de familier	253
Armure du mage	255
Baies nourricières	257
Balisage	257
Bénédictio	257
Blessure	258
Bouclier	258
Bouclier de la foi	258
Brûlure du juste	260
Charme personne	261
Choc des titans	262
Communication	
avec les animaux	264
Compréhension des langues	265
Couleurs dansantes	267
Création ou destruction d'eau	267
Déguisement	269
Détection de la magie	269
Détection du mal et du bien	269
Détection du poison	
et des maladies	270
Disque flottant	270
Enchevêtrement	272
Faveur divine	274
Flamboiemment funeste	274
Fléau	275
Fou rire	276
Geyser d'énergie	277
Graisse	278

Grande foulée	278
Héroïsme	278
Identification	278
Image silencieuse	279
Injonction	280
Instrument fantomatique	280
Léger comme une plume	283
Lueurs féériques	285
Mains brûlantes	287
Manteau de givre	287
Marque du chasseur	288
Mot de guérison	289
Nappe de brouillard	290
Poison naturel	294
Projectile magique	296
Protection contre le mal	
et le bien	297
Purification de la nourriture	
et de l'eau	297
Putréfaction	297
Repli expéditif	299
Représailles infernales	299
Sanctuaire	300
Sang du démon	300
Saut	300
Serviteur invisible	301
Simulacre de vie	301
Soin des blessures	301
Sommeil	301
Strangulation	303
Texte illusoire	305
Transpercer	306
Vague tonnante	307

Niveau 2

Agrandir/Rétrécir	252
Aide	252
Amélioration de caractéristique	252
Apaisement des émotions	253
Arme magique	254
Arme spirituelle	255
Augure	256
Aura magique de l'arcaniste	256
Bouche magique	258
Bourrasque	260
Briser	260
Cécité/Surdité	261
Chauffer le métal	262
Collet magique	263
Compagnon animal	264
Corde enchantée	266
Croissance d'épines	267
Déblocage	268
Dessiccation	269
Détection des pensées	269
Doux repos	271
Envoûtement	273
Flamme éternelle	274
Flèche acide	275
Flou	275
Frappe lumineuse	276
Image miroir	279
Immobiliser un humanoïde	280

Invisibilité	281
Lame de feu	283
Lévitacion	284
Lien de protection	284
Localiser des animaux	
ou des plantes	285
Localiser un objet	285
Messenger animal	288
Modifier son apparence	288
Offrande inéluctable	292
Ombres imaginaires	292
Pas brumeux	293
Passage sans traces	293
Pattes d'araignée	293
Peau d'écorce	293
Prière de soins	296
Protection contre le poison	297
Rayon affaiblissant	297
Rayon ardent	298
Rayon de lune	299
Restauration inférieure	300
Silence	301
Sphère de feu	302
Stalagmites fulgurantes	303
Suggestion	303
Ténèbres	304
Toile d'araignée	305
Trouver les pièges	307
Trouver une monture	307
Verrou magique	307
Vision dans le noir	308
Voir l'invisible	308
Zone de vérité	308

Niveau 3

Animation des morts	253
Appel de la foudre	254
Arme sainte	254
Bénédictio héroïque	257
Boule de feu	259
Caresse du vampire	260
Catalepsie	260
Cercle magique	261
Clairvoyance	262
Clignotement	263
Colère des damnés	263
Communication avec les morts	264
Communication	
avec les plantes	264
Contresort	266
Création de nourriture et d'eau	267
Croissance végétale	268
Dissipation de la magie	270
Éclair	271
Envoi de message	272
Esprits gardiens	273
Forme gazeuse	275
Fusion dans la pierre	276
Glyphe de protection	277
Hâte	278
Image majeure	279
Invoquer des animaux	281
Jeter une malédiction	282

Lance du juste	283
Langues	283
Lenteur	283
Lever une malédiction	284
Lueur d'espoir	285
Lumière du jour	286
Marche sur l'eau	287
Monture fantôme	289
Mot de guérison de groupe	289
Motif hypnotique	290
Mur de vent	290
Non-détection	291
Nuage puant	292
Petite hutte	293
Peur	293
Pluie de projectiles	294
Protection contre les énergies	297
Respiration aquatique	299
Revigorer	300
Tempête de neige	304
Vitalité	308
Vol	308

Niveau 4

Assassin imaginaire	255
Bannissement	257
Bouclier de feu	258
Chien de garde	262
Coffre secret	263
Compulsion	265
Confusion	265
Contrôle de l'eau	266
Divination	270
Dominer une bête	271
Expiation du juste	273
Fabrication	273
Façonnage de la pierre	274
Flétrissement	275
Frappe du juste	276
Gardien de la foi	277
Insecte géant	280
Invisibilité supérieure	281
Invoquer des élémentaires	
mineurs	281
Invoquer des êtres des bois	281
Liane chasseresse	284
Liberté de mouvement	284
Localiser une créature	285
Métamorphose	288
Mur de feu	290
Nimbe de bienfaisance	291
Œil magique	292
Panacée	292
Peau de pierre	293
Porte dimensionnelle	294
Projectile toxique	296
Protection contre la mort	296
Sanctuaire privé	300
Sphère résiliente	303
Tempête de grêle	304
Tentacules noirs	304
Terrain hallucinatoire	305

AGE SEXE TAILLE POIDS CHEVEUX YEUX

SIGNES PARTICULIERS

APTITUDES, CAPACITÉS & DONS

NOTES

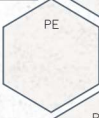
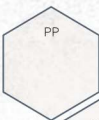
MAGIE

CLASSE DE LANCEUR DE SORT CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION DD DES JETS DE SAUVEGARDE DES SORTS BONUS D'ATTAQUE DE SORTS

SORTS CONNUS

PORTRAIT

ÉQUIPEMENT



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rôle'n Play, le jeu de rôle - Livre du joueur. Copyright 2022, Black Book Éditions. Collectif d'auteurs