


I. LES CARACTÉRISTIQUES DE BASE



 a toute première chose qui caractérise votre personnage, ce sont ses aptitudes naturelles. C'est sur ce capital de départ qu'il va construire tout son savoir-faire, tous ses talents. Six caractéristiques de base, cotées sur 20, définissent vos forces et vos points faibles. Trois d'entre elles se rapportent au physique (Force, dextérité, constitution), et trois autres sont liées à la personnalité (Intelligence, sagesse, charisme).



Une caractéristique élevée donne droit à divers bonus qui vous aident à réussir certains jets de dés. Par exemple, si votre dextérité est de 16, vous bénéficierez d'un bonus pour toute action qui demande de l'adresse. Inversement, une caractéristique trop basse peut vous infliger un malus. Par exemple, si votre dextérité est de 7, vous subirez un malus lorsque vous essaieriez de vous déplacer en silence. De plus, ce bonus /malus intervient également pour définir certains autres scores et aptitudes de votre personnage : par exemple, une dextérité de 16 donne un bonus de 3 à la classe d'armure.

Définir les caractéristiques d'un personnage : Les caractéristiques sont tirées aux

LES SIX CARACTÉRISTIQUES DE BASE

+ Force (Fo)

La puissance physique du personnage, mais aussi sa capacité (acquise) à l'utiliser de façon efficace.

+ Intelligence (Int)

La culture générale de l'individu et l'entraînement de son esprit. Les deux vont de pair : plus quelqu'un a de connaissances, plus son esprit est entraîné et plus facilement il apprend de nouvelles choses.

+ Sagesse (Sag)

Se définit comme le contrôle de soi, mais aussi « l'éveil sur le monde » et la capacité à être attentif à son environnement.

+ Dextérité (Dex)

Un mélange de réflexes, d'adresse, de souplesse et d'habileté manuelle.

+ Constitution (Con)

La résistance physique, l'endurance sportive, la résistance aux maladies.

+ Charisme (Cha)

La sympathie que provoque naturellement l'individu. Elle est due à un mélange de différents facteurs : l'aspect physique et l'attention qu'il y apporte jouent probablement, mais l'essentiel de ce qui fait le charisme reste très mystérieux : langage corporel, « feeling », etc.

dés lors de la création du personnage. La meilleure méthode est probablement la suivante : pour chaque caractéristique, lancez quatre dés à six faces. Mettez de côté celui qui affiche le moins bon résultat, et additionnez les résultats des trois autres : vous obtiendrez ainsi un score de caractéristique compris entre 3 et 18. Tirez six fois, et placez les scores dans les caractéristiques qui vous conviennent, de façon à définir vous-mêmes vos forces et faiblesses. Tirez trois personnages (3 listes de caractéristiques) et choisissez celui qui vous plaît le plus.

Améliorer ses caractéristiques : Il est très difficile d'améliorer une aptitude ou une faiblesse naturelle. Cela demande du travail et de la persévérance. Une caractéristique peut augmenter

un peu, mais un point faible ne deviendra jamais un point fort. Pour le meilleur et pour le pire, vous êtes ce que les dés ont fait de vous.

Votre personnage peut augmenter d'un point l'une de ses caractéristiques (au choix) tous les quatre niveaux qu'il atteint : une première fois au niveau 4, puis une fois au niveau 8, une fois au niveau 12 et une fois au niveau 16. Si votre personnage est multi-classé, c'est son niveau *total* qui est pris en compte (cfr. page 216). Vous pouvez obtenir par ce moyen un score de caractéristique supérieur à 18. Le score maximal qu'un humain (ou un semi-humain) puisse atteindre dans une caractéristique est 21.

BONUS STANDARD DE CARACTÉRISTIQUE

Dans D&D Alternatif, les bonus/malus liés aux caractéristiques de base sont standardisés.

Déterminer le bonus standard de caractéristique : Regardez le tableau 1, ci-dessous. Dans la première colonne, choisissez la ligne qui correspond à votre score de *force*. Face à ce score, sur la même ligne mais dans la seconde colonne, vous trouverez un bonus (ou un malus) : il s'agit de votre *bonus standard de force*. C'est le bonus que vous ajouterez au résultat de votre D20 à chaque fois que vous tenterez une action qui réclame une bonne force physique (par exemple, plier des barreaux). Par exemple, si votre force est de 14, votre *bonus standard de force* est de +2.

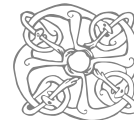
TABLEAU 1 :
BONUS STANDARDS

Score de Caractéristique	Bonus standard
3-4 :	-3
5-6 :	-2
7-8 :	-1
9-10-11 :	0
12-13 :	+1
14-15 :	+2
16-17 :	+3
18-19 :	+4
20-21 :	+5
22-23 :	+6
24-25 :	+7
26-27 :	+8

Ensuite, recommencez la même opération, mais avec la dextérité : toujours dans le tableau 1, regardez la ligne qui correspond à votre score de dextérité actuel (première colonne), et regardez l'ajustement correspondant (seconde colonne) : il s'agit de votre *bonus standard de dextérité*. Par exemple, si votre dextérité est de 12, votre bonus standard de dextérité est de +1. Faites ensuite de même pour l'intelligence, la sagesse, la constitution et le

charisme. Sur votre feuille de personnage, notez, en regard de chacune de vos caractéristiques de base, le bonus standard qui lui correspond. Vous aurez souvent à vous en servir au cours du jeu.

Par exemple, Randall, le guerrier, a obtenu les caractéristiques suivantes : Force 16, Intelligence 10, Sagesse 8, Dextérité 13, constitution 14 et Charisme 12. En conséquence, ses bonus standards de caractéristiques sont les suivants : Fo +3, Int. 0, Sag -1, Dex +1, Con +2 et Cha +1. Randall sera donc plus performant pour les actions qui dépendent de la force que pour celles qui dépendent de la sagesse.



DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES

Ci-dessous, vous trouverez la description plus détaillée des six caractéristiques de base, ainsi que les circonstances où les bonus (standards) relatifs à cette caractéristique sont pris en compte.

Force

La puissance physique d'un personnage, mais aussi sa capacité (acquise) à l'utiliser de façon efficace. Le bonus *standard de force* s'applique à tout jet de dé supposant l'application de la puissance physique : plier des barreaux, forcer une porte... Peu de compétences reposent sur la force pure, mais de simples tests de caractéristiques en force peuvent être fréquents dans le jeu.

Force exceptionnelle : Normalement, vous ne pourrez pas commencer votre carrière avec une caractéristique supérieure à 18 (puisque chaque caractéristique est déterminée en additionnant les résultats de 3d6). Cependant, pour la force (et pour cette caractéristique seulement), certains personnages ont une (maigre) chance d'obtenir une force encore supérieure (entre 19 et 21), et ce dès le début de leur carrière.

Si la classe (ou au moins l'une des classes) que vous avez choisie pour votre personnage appartient à la famille des *combattants* (guerrier, ranger, barbare, paladin), et que vous obtenez un 18 en force au moment où vous tirez vos caractéristiques, vous avez le droit de lancer un jet de pourcentage afin d'obtenir éventuellement une force encore plus élevée. Regardez le tableau 2 : la quatrième colonne donne les résultats possibles du jet de pourcentage, en regard des scores de caractéristique auquel ils donnent droit. Par exemple, si votre guerrier tire un 18 en force, et qu'il obtient en outre 75% à son jet de pourcentage, sa force sera en réalité de 19. Si

vos personnage n'est pas un *combattant*, vous n'aurez pas le droit de lancer le dé de pourcentage, et votre force ne pourra pas dépasser 18, du moins pas au début de votre carrière.

Ajustements en mêlée (toucher/dégâts) : Une force élevée vous donne également un bonus à vos actions de combat en *mêlée*. Dans ce cas précis, ce n'est pas le *bonus standard* qui est utilisé, mais d'autres bonus qui dépendent du tableau 2 ci-dessous. Il s'agit de l'une des rares exceptions où l'on utilise des ajustements différents de ceux du *tableau 1 : bonus standard*.

Bonus au toucher : il s'agit d'un bonus que vous ajoutez au résultat du d20 à chaque fois que vous testez la réussite d'une *action de mêlée* (c'est-à-dire, une action de combat au corps à corps, à l'arme blanche) : attaque, parade, percée, etc. Ce bonus augmente donc les chances de réussite de votre action.

Bonus aux dégâts : En outre, si votre action de combat effectuée du dégât (*attaque* réussie), vous ajoutez le bonus indiqué dans la troisième colonne du tableau 2 au résultat du dé de dégât que vous lancez pour déterminer le nombre de points de vie perdus par votre adversaire.

TABLEAU 2 :
BONUS AU COMBAT LIÉS A LA FORCE

Force	Bonus toucher	Bonus dégât	Pourcent	Force de
4-5	- 2	- 2		
6-7	- 1	- 1		
8-13	-	-		
14	-	+1		
15	+1	+1		
16	+1	+2		
17	+1	+3		
18	+2	+3	01-60 %	
19	+2	+4	61 – 80 %	
20	+2	+5	81 – 95%	
21	+3	+5	96 –100%	Max. humain
22 – 23	+3	+6		Ogre
24 – 25	+3	+7		
26 – 27	+4	+7		
28 – 29	+4	+8		Géant collines
30 – 31	+5	+9		Géant pierre

Vitesse maximale : Votre score de force détermine également la vitesse maximale que vous pouvez atteindre à la course. Lorsqu'il n'est pas encombré, la vitesse maximale de votre personnage est égale à (2 x Force) mètres parcourus par segment de six secondes (20 x Force mètres parcourus par round d'une minute).

Intelligence

La culture générale de l'individu et l'entraînement de son esprit. Les deux vont de pair : plus quelqu'un a de connaissances, plus son esprit est entraîné et plus facilement il apprend de nouvelles choses.

Unités de compétences générales en bonus :

Le bonus standard d'intelligence augmente le nombre de points de compétences gagnées initialement et à chaque niveau. Au premier niveau, lorsqu'un personnage détermine ses points de compétences initiaux, le bonus standard est multiplié par 4 et ajouté au nombre d'unités initiales reçus par le personnage. Aux niveaux supérieurs, il est simplement ajouté tel quel au nombre d'unités reçues par niveau. Un personnage qui a un 14 en intelligence obtient donc 8 unités de compétences supplémentaires lorsqu'il crée son personnage, et 2 points de compétence supplémentaires à chaque niveau qu'il franchit (bonus standard d'Int = +2).

Compétences : Un grand nombre de compétences font appel à l'intelligence : ce sont principalement des compétences de la catégorie *Intellect*. Votre bonus standard d'Int vient donc s'ajouter à votre score dans ces compétences.

Intelligence et sorts de mages : L'intelligence est toujours très importante pour les mages, non seulement parce que le bonus standard d'intelligence joue dans un grand nombre de jets (de compétence ou autre) liés à la magie, mais encore parce qu'une haute intelligence leur donne aussi accès à des sorts en bonus (comme pour les prêtres avec la sagesse). Pour déterminer le nombre de sorts en bonus, on utilise le tableau ci-dessous :

TABLEAU 3 :
SORTS EN BONUS SELON L'INTELLIGENCE (MAGES).

Score d'Intelligence	Sort niveau 1	Sort niveau 2
8 – 9	-	-
10 – 11	-	-
12 – 13	-	-
14- 15	1	-
16 – 17	2	-
18 – 19	2	1
20 – 21	2	2

Note : composés-mages. Les personnages dont la classe est un composé-mage (bateleur-mage, compagnon-mage, etc.) bénéficient également de sorts en bonus si leur intelligence est élevée, mais avec certaines restrictions (ils ne peuvent gagner qu'un seul sort supplémentaire par niveau de sort, quelque soit leur intelligence). Cfr. page 274.

Sagesse

Se définit comme le contrôle de soi, mais aussi « l'éveil » sur le monde et la capacité à être attentif à son environnement.

Sauvegarde mentale : Votre bonus standard de sagesse s'ajoute à votre score de sauvegarde *mentale*. En effet, une bonne sagesse vous aide à résister à une attaque mentale.

Compétences : La sagesse augmente les capacités de perception. Le bonus standard de sagesse vient donc s'ajouter à vos scores de compétences de la catégorie « perception ».

Sagesse et sorts de prêtres/druide : Enfin, une bonne sagesse augmente le nombre de sorts qu'un prêtre ou un druide peut lancer chaque jour, comme indiqué sur le tableau 4 ci-dessous (le nombre de sorts indiqué est le nombre de sorts qu'un prêtre doté de cette sagesse obtient en plus des sorts qu'il reçoit normalement à son niveau):

TABLEAU 4 : SORTS EN BONUS SELON LA SAGESSE (PRÊTRES / DRUIDES)

Score de sagesse	Sorts niveaux 1	Sorts niveau 2	Sorts niveau 3	Sorts niveau 4
13	1			
14	2			
15	2	1		
16	2	2		
17	2	2	1	
18	2	2	1	1

Note : bardes, voie du druide. Les bardes, ainsi que les personnages qui suivent la *voie du druide*, bénéficient également de sorts en bonus si leur sagesse est élevée, mais avec certaines restrictions (ils ne peuvent gagner qu'un seul sort supplémentaire par niveau de sort, quelque soit leur sagesse, et ne bénéficient jamais de sorts de troisième et quatrième niveau en bonus). Cfr. page 266.



Dextérité

La dextérité représente votre souplesse, votre adresse, votre habileté manuelle et la rapidité de vos réflexes.

Compétences : Une bonne dextérité augmente vos capacités manuelles, de même que vos capacités à vous déplacer avec adresse. Le bonus standard de dextérité vient donc s'ajouter à votre score de compétence dans certaines compétences des catégories manuel, art et mouvement.

(Dextérité et) classe d'armure : Une bonne dextérité augmente votre capacité à éviter les attaques. Le bonus standard de dextérité vient donc s'ajouter à votre *classe d'armure*. Si vous êtes un personnage de la catégorie *combattant* ou de la catégorie *larron*, vous obtenez le plein avantage de ce bonus (jusqu'à +4 à la classe d'armure pour une dextérité de 18). Si vous êtes un personnage de la catégorie *prêtre* ou *mage*, l'avantage à la classe d'armure est limité à +2, même si votre bonus standard de dextérité est normalement plus élevé.

(Dextérité et) attaques de tir : Une bonne dextérité augmente votre adresse avec des armes de tir telles que l'arc. Votre bonus standard de dextérité vient donc s'ajouter au résultat du D20 lorsque vous testez la réussite d'une attaque avec une arme de tir.

(Dextérité et) initiative : Un personnage avec une bonne dextérité a des réflexes plus rapides que les autres. Le bonus standard de dextérité est donc soustrait du résultat de votre *première initiative* lors d'un round de combat. Cfr. page 48.

(Dextérité et) sauvegarde réflexes : Votre bonus standard de Dex vient s'ajouter à votre score de sauvegarde *réflexes*. En effet, une haute dextérité améliore vos réflexes de survie.

Notez que l'armure peut limiter votre bonus standard de dextérité : un personnage lourdement protégé est moins habile qu'un personnage libre de ses mouvements (cfr. page 112).

Constitution

La constitution représente votre résistance et votre endurance sportive.

(Constitution et) points d'endurance : Le principal avantage d'une bonne constitution est un avantage important : votre bonus standard de constitution vient s'ajouter au nombre de *points d'endurance* que vous recevez à chaque fois que vous progressez d'un niveau (dés de vie). Si vous êtes un personnage de la catégorie *combattant*, vous obtenez le plein avantage de ce bonus (jusqu'à +4 pour une constitution de 18). Si vous appartenez

à l'une des autres catégories de personnages, l'avantage est limité à +2.

Seuil de fatigue : Votre constitution détermine également votre score de *fatigue*. Ce score est tout simplement égal à votre constitution. C'est le nombre de rounds d'actions que vous pouvez effectuer d'affilée avant de commencer à subir des malus dus à la fatigue. Si votre constitution est basse, pas de panique : la compétence *endurance* permet d'augmenter le score de fatigue d'un personnage au-delà de son score de constitution.

Charisme

Un bon charisme augmente vos capacités à communiquer. Le bonus standard de charisme vient s'ajouter à votre score dans la plupart des compétences de la catégorie : « communication », et dans certaines compétences de la catégorie « art ».



TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Certains des défis auxquels vous serez confrontés au cours du jeu ne dépendront d'aucun savoir faire particulier, d'aucun talent : les relever réclamera juste une bonne force, une bonne adresse, ou encore une bonne sagesse.

Lorsqu'un défi ne dépend d'aucune compétence en particulier, le MD vous demandera simplement de lancer un *test de caractéristique*, c'est-à-dire un jet de dé dont le résultat ne dépend que de votre score dans l'une de vos caractéristique de base.

Il existe trois méthodes différentes pour lancer un test de caractéristique. Le MD vous dira au cas par cas laquelle vous devez utiliser :

Test D20 : Lancez un D20, et ajoutez au résultat votre score dans la caractéristique testée. Par exemple, Randall a une force de 16 : il ajoute donc 16 au résultat du D20 qu'il lance pour tester cette caractéristique. Le test est réussi si le résultat total égale ou dépasse une DC fixée au préalable par le MD. C'est la méthode de test « par défaut », celle que l'on utilise le plus couramment dans le jeu. Si le MD vous demande simplement de lancer un « test de dextérité », sans préciser de quel type de test il s'agit,

considérez automatiquement qu'il s'agit d'un « test D20 ».

Test D10, D8, D6, etc. : Au lieu de lancer un D20, lancez un autre type de dé, selon les instructions du MD. Ajoutez au résultat votre score dans la caractéristique testée. Par exemple, si le MD demande à Randall de lancer un *test d8 de force*, Randall lance un dé à huit faces et ajoute au résultat son score de force (16). Le test est réussi si le résultat total égale ou dépasse une DC fixée au préalable par le MD. On utilise ce type de test lorsque la part d'aléatoire est très faible, et que le rôle de la caractéristique est prépondérant (le résultat est presque couru d'avance) : par exemple, si vous effectuez un bras de fer contre un personnage beaucoup plus fort que vous, vous perdrez presque à tous les coups.

Test bonus : Lancez un D20, et n'ajoutez au résultat que votre bonus standard pour cette caractéristique. Par exemple, puisque Randall a une force de 16, son bonus standard de force est de 3 : il ajoute donc 3 au résultat du d20. Le test est réussi si le résultat total égale ou dépasse une DC fixée au préalable par le MD. On utilise ce type de test lorsque la part d'aléatoire est très grande, et qu'une bonne caractéristique n'augmente que très faiblement vos chances de réussite. Par exemple, si vous chutez du haut d'une falaise, et que vous tentez de vous rattraper à une branche d'arbre, le MD vous demandera un *test bonus de dextérité*. En effet, réussir un tel geste est presque miraculeux ; les personnages peu adroits n'auront pratiquement aucune chance de le réussir, et même les personnages très adroits n'auront que des chances légèrement supérieures.

Test opposés : Il arrive que deux personnages se confrontent en utilisant une même caractéristique, mais pour tenter d'obtenir deux résultats opposés dans la même action. Par exemple, lors d'un bras de fer, vous cherchez à faire plier le bras de votre adversaire, qui lui, cherche à faire plier le votre. Dans ce cas, on lance simplement un *test opposé* dans la caractéristique utilisée (ici, la force) : vous lancez un test de force, et votre adversaire fait de même. Celui qui obtient le plus haut résultat l'emporte. En cas de résultats égaux, c'est le statu quo.



