


## VI. CLASSES DE PERSONNAGE



 Le système alternatif propose un vaste choix de classes de personnages. Qui plus est, il est aisé, pour un MD imaginaire, de créer de nouvelles classes, ou profils, qui lui permettront de typer un personnage « sur mesure ».

Le monde de Donjons et Dragons Alternatif se veut riche et nuancé. C'est pourquoi la limite entre les différentes classes de personnages n'est pas toujours très tranchée. Un bateleur et un voleur, par exemple, peuvent se ressembler fortement par leurs capacités et leur mode de vie; ou bien il peut y avoir entre eux un monde de différence. Tout dépendra des compétences et de la personnalité que chacun d'eux aura choisi de développer. Une classe de personnage se définit avant tout comme un potentiel, un choix de carrière, un donné initial. Mais avec un même capital de départ, il est possible de construire deux personnes tout à fait différentes.

Pour cette raison, et parce que le système de compétences permet d'infinies nuances dans les capacités des personnages, ne vous attendez pas à « reconnaître » facilement la classe d'un PJ ou d'un PNJ au cours du jeu ! La classe est d'ailleurs une notion abstraite : le personnage que vous incarnez aura naturellement tendance à « classer » les gens en fonction de leur origine sociale, de leur mode de vie ou de leur profession, mais certes pas en fonction d'une notion de « classe de personnage » qui appartient exclusivement à la technique du jeu.

Votre classe de personnage définit avant tout les affinités et dispositions naturelles de votre personnage, ainsi que ses choix de carrière fondamentaux. Elle détermine dans quels domaines votre personnage pourra aisément progresser, et lesquels resteront à jamais une terre inconnue pour lui. Elle contribue également à définir des éléments de la personnalité, du passé et du mode de vie du personnage, comme, par exemple, son origine sociale : ce donné initial qui a fait de lui ce qu'il est, et qui déterminera toute la suite de sa carrière.

### LES 4 FAMILLES DE CLASSES DE PERSONNAGES

La classe que vous aurez choisie se rattache forcément à l'une des 4 grandes familles de classes de personnages. Celles-ci sont :

- **Combattant** (*guerrier, ranger, barbare*) : Les combattants excellent avant tout dans l'art de la guerre.
- **Prêtres** (*prêtre, druide, sorcier, barde*) : les prêtres peuvent combattre efficacement quand le besoin s'en fait sentir, et disposent en outre de pouvoirs spéciaux (magie) liés à leur foi. Ces deux disciplines exigeantes font qu'ils développent généralement peu leurs compétences générales, hormis celles qui sont nécessaires à leur ministère.
- **Mages** (*mage*) : les magiciens développent très peu l'art du combat, et se consacrent tout entiers à la magie et à ses exigences.
- **Larrons** (*voleurs, compagnons, bateleurs, courtisane, assassin...*) : ce sont les personnages les plus débrouillards. Ni combattants ni magiciens, ils se font un nom avant tout en utilisant leurs vastes compétences. Ils sont souvent d'origine sociale plus modeste.



### Votre classe de personnage définit notamment :

**Vos dés de vies d'endurance** : à chaque nouveau niveau que vous gagnez, vous tirez un « dé de vie » pour déterminer combien de points d'endurance vous pouvez ajouter à votre total de points de vie. Le type de dé lancé dépend de votre classe de personnage : cela va du dé à 10 faces, pour les meilleurs combattants (guerriers, rangers...) au dé à 4 faces

pour les personnages plus érudits (mage). Il n'existe pas de limite au nombre de dés de vie qu'un personnage peut gagner en progressant de niveau : ainsi, un guerrier qui passe du quinzième au seizième niveau ajoute encore 1D10 points d'endurance à son total de points de vie.

**Votre bonus martial :** le bonus martial de votre personnage et sa progression au fur et à mesure des niveaux sont définis par la classe que vous aurez choisie. Reportez-vous simplement au tableau 10: bonus martial, dans la colonne qui correspond à la famille de votre classe, pour le connaître (cfr. aussi encart dans la description de votre classe). Notez qu'un bonus martial très élevé peut conférer à votre personnage une meilleure routine de mêlée, quelle que soit sa classe.

**Vos sauvegardes :** Votre classe définit laquelle de vos sauvegardes est *forte*, laquelle est *moyenne* et laquelle est *faible*. Dans l'encart descriptif de votre classe, un 2 indique une sauvegarde forte, un 1 une sauvegarde moyenne, et un 0 une sauvegarde faible (ces chiffres sont vos scores dans ces sauvegardes au premier niveau). Reportez-vous ensuite au tableau 6, page 37, pour connaître la progression de vos scores de sauvegardes forte, moyenne et faible aux niveaux supérieurs.



**Votre champ de compétences générales :** Chaque classe de personnage possède un *champ de compétences* qui définit quelles compétences générales un PJ de cette classe peut développer en payant le prix simple (un point de compétence dépensé pour un rang obtenu). Lorsque vous désirez investir dans une compétence qui ne se trouve pas dans votre *champ de compétence*, vous devrez payer le prix double (deux unités dépensées pour un seul rang obtenu).

**Trait de personnalité :** Votre *trait de personnalité* vous permet d'ajouter une compétence *générale*, au choix, à votre champ de classe, et ceci une seule fois pour l'ensemble de votre carrière. Vous ne pouvez pas choisir votre trait de personnalité parmi les compétences générales *limitées*, ni parmi les compétences martiales.

**Limite du champ :** A côté du nom d'une compétence générale, dans votre champ de classe, vous trouverez parfois un rang entre parenthèses (rg 3, rg 5, etc.) : ceci signifie que la compétence fait partie de votre champ de classe jusqu'au rang indiqué, mais n'en fait plus partie au-delà. Par exemple, le champ de classe du *druide* comprend la mention suivante : écouter (rg 4). Ceci signifie que votre druide peut investir dans cette compétence en payant le prix simple, jusqu'à ce qu'il atteigne le rang 4. S'il veut progresser au-delà du rang 4 en

*écouter*, il doit désormais payer le prix double pour chaque rang de compétence acquis, et ce, quel que soit son niveau de druide.

**Accès limité (Majeur/mineur) :** Plus fréquemment, vous trouverez parfois à côté du nom d'une compétence un (M) majuscule ou un (m) minuscule. Ceci signifie que le rang que vous pouvez atteindre dans cette compétence est limité en fonction de votre niveau actuel, selon un accès Majeur ou mineur. Si l'accès est Majeur (M), vous ne pouvez jamais avoir un rang supérieur à 5 + votre niveau actuel dans cette compétence. Si l'accès est mineur (m), vous êtes limité à 3 + la moitié de votre niveau actuel (arrondi à l'inférieur). Il est impossible de contourner cette limite, pas même en payant le prix double. La seule façon de progresser au-delà de votre limite actuelle est d'élever cette limite elle-même, en progressant d'un ou plusieurs niveaux. Si aucun chiffre entre parenthèse ne figure à côté du nom d'une compétence, c'est que cette compétence n'est pas limitée (vous pouvez acquérir le rang qui vous plait, sans restriction, à condition de dépenser les unités de compétence nécessaires). Notez toutefois que, si une compétence ne fait pas partie de votre *champ de compétence*, vous êtes automatiquement considérés comme ayant au mieux un accès mineur (m) à celle-ci.

**Votre champ de compétences martiales :** En plus de son champ de compétence *générales*, chaque personnage dispose d'un champ de compétence *martiales*, qui indique quelles compétences martiales il peut développer en payant le prix simple (un point de compétence dépensé pour un rang obtenu). Lorsque vous désirez investir dans une compétence qui ne se trouve pas dans votre *champ de compétences martiales*, vous devrez payer le prix double (deux unités dépensées pour un seul rang obtenu). Vérifiez toutefois que vous remplissez bien les *conditions* pour progresser dans cette compétence, en vous reportant à sa description.

**Accès limité (☒) :** si vous rencontrez ce curieux symbole entre parenthèses à côté du nom d'une compétence martiale, dans votre champ de compétence de classe, cela signifie que vous ne pouvez *en aucun cas* atteindre un rang supérieur à celui indiqué à côté du symbole, quel que soit votre niveau, même si vous remplissez les conditions d'accès. Par exemple, dans le champ de compétence martiale du druide, figure la mention : *maîtrise d'arme de mêlée (☒4)*. Ceci signifie que votre druide ne pourra jamais dépasser le rang 4 dans la maîtrise d'une arme de mêlée, quelle qu'elle soit, et quel que soit son niveau. Ce symbole équivaut donc à l'accès limité des compétences générales, mais à la différence que, dans le cas des compétences martiales, la limite ne s'élève jamais lorsque vous progressez en niveau.

**Vos points de compétence générales initiales/par niveau :** le nombre d'unités de compétences générales que vous recevez au moment de la création

de votre personnage (multipliez votre bonus standard d'intelligence par 4, et ajoutez-le à ce nombre), et le nombre d'unités supplémentaires que vous recevez à chaque fois que vous gagnez un niveau (ajoutez votre bonus standard d'Int à ce nombre).

**Vos points de compétences martiales :** Sous cet intitulé, vous trouverez la référence à une colonne du tableau 21: *Unités de compétences martiales* (par exemple : *col 1, combattants*). Reportez-vous à ce tableau (page 152), et regardez seulement la colonne indiquée. Vous y trouverez le nombre de points de compétences martiales que vous possédez en commençant votre carrière (niv 1), et le nombre de points gagnés à chaque niveau ultérieur.

**Vos « class focus » :** au début de votre carrière, vous recevrez peut-être des rangs gratuits dans certaines compétences qui sont particulièrement utiles à votre classe (vous ne devez pas dépenser d'unité de compétence pour obtenir ces rangs gratuits, vous les possédez quoi qu'il arrive). Il est même possible que vous receviez encore un ou plusieurs rangs gratuits dans certaines compétences à chaque fois que vous progressez d'un niveau. Tous ces *class focus* varient évidemment en fonction de votre classe de personnage.

**Vos talents et avantages spéciaux :** certaines classes de personnages disposent de talents et d'avantages spéciaux. Ceci regroupe des talents « naturels », à l'exclusion de toute forme de magie. Par exemple, un ranger bénéficie d'un bonus lorsqu'il utilise des compétences comme *déplacement silencieux* dans un cadre naturel.

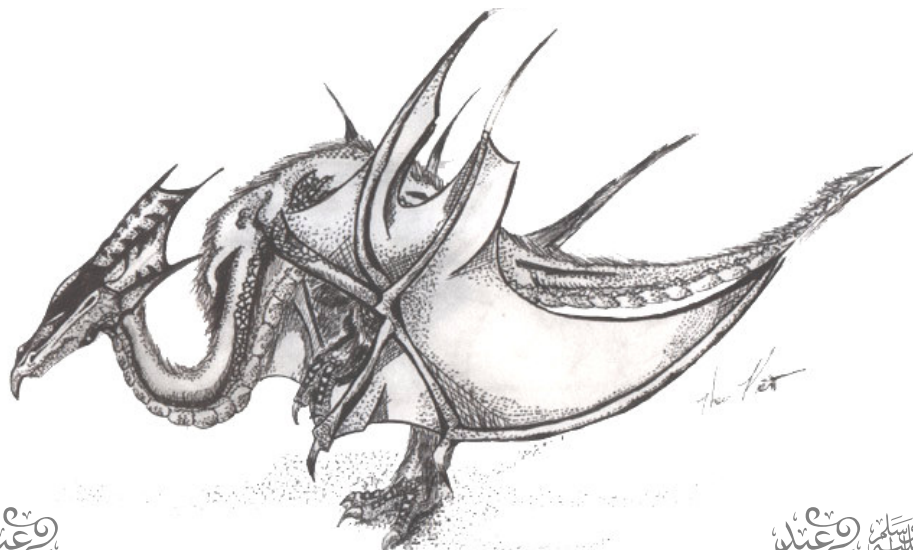
**Vos pouvoirs spéciaux :** ce sont les pouvoirs *surnaturels* dont dispose votre personnage, comme le fait de pouvoir lancer des sortilèges.

**Les « voies » qui vous sont ouvertes :** Les *voies* sont des sortes de *mini-classes* : vous pouvez

éventuellement décider de vous engager dans l'une d'entre elle, en complément de votre classe de personnage, à condition toutefois d'en remplir les conditions. Dans la description de votre classe de personnage, vous trouverez la liste des différentes voies qui vous sont accessibles (en tant que personnage de cette classe). Vous pourrez éventuellement en choisir une (et une seule, à moins que le contraire ne soit spécialement indiqué pour les personnages de votre classe) au cours de votre carrière, mais vous n'y êtes en rien obligé. Si vous décidez de suivre une voie, vous y gagnerez des pouvoirs et capacités spéciales, mais vous devrez en contrepartie dépenser un certain nombre de vos XP pour acquérir et développer votre voie. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre VIII.

**Votre Modificateur d'expérience :** Votre indice Xp (le nombre de XP que vous devrez dépenser pour progresser au niveau supérieur) varie en fonction de votre niveau actuel : plus haut niveau vous êtes déjà parvenu, plus élevé est le coût en XP du niveau suivant. Dans le tableau 23, à la page 209, regardez la ligne qui correspond à votre niveau actuel : vous y trouverez votre *indice Xp de base* pour le niveau suivant. L'indice de base est le même pour toutes les classes de personnage, et ne varie qu'avec le niveau.

Mais pour connaître le coût exact en Xp du prochain niveau, vous devrez encore ajuster cet *indice de base* en fonction de votre classe de personnage. Dans la description de celle-ci, vous trouverez un *modificateur XP*, positif ou négatif. Ajoutez (ou soustrayez, s'il est négatif) ce modificateur à votre *indice XP de base* pour le prochain niveau. Le résultat est le nombre exact de XP que vous devrez dépenser pour atteindre le niveau suivant. Plus votre modificateur d'expérience est bas, moins vous devrez donc payer pour monter de niveau.



سَعِيدٌ فَهَيْسٌ

صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
وَعَلَيْهِمُ السَّلَامُ  
سَعِيدٌ فَهَيْسٌ



**L**es guerriers sont les combattants professionnels, ceux qui ont fait de la guerre leur principale activité. Ils peuvent être de toute origine sociale : chevalier bien-né des contrées féodales, exerçant la guerre par loyauté ou pour défendre ses intérêts; peux de grande renommée défendant veuves et orphelins ; mercenaire de métier courant les conflits à la recherche de la fortune, et vendant son épée au plus offrant; membre d'une caste guerrière dans des sociétés de type celtique ; aventurier désireux de se faire une renommée par sa force et sa bravoure, etc.

La classe de guerrier est la classe la plus simple et la plus courante de Donjons et Dragons; et pourtant elle n'est pas dénuée de richesse. Il y a mille manières différentes de donner du caractère, un vécu et des capacités très personnelles à votre guerrier. Ajoutons que, dans le système alternatif, le combat devient riche de possibilités, et que votre combattant devra penser ses stratégies (choix des armes et armures, choix des actions de combat, choix des compétences martiales, etc.) en fonction des situations s'il veut avoir une efficacité optimale. Ne pensez donc pas que jouer un guerrier vous dispense nécessairement de réfléchir (bien que, rassurez-vous, votre instinct primera le plus souvent).

Guerrier - Modificateur d'expérience : 0

### COMBAT

Dés de vie : D10

Bonus martial : col. 1 (combattants)

Sauvegardes : Fortitude 2, Réflexes 1, Mental 0

### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 24 /3

Martiales : Col. 1 (combattants)

### COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ Toutes les compétences martiales, à l'exception de *coup surnois* et *berserk*.  
Toute maîtrise d'arme jusqu'au rang 7.

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : Saut, nage, course, grimper, équitation, endurance (M).
- ◆ **Perception** : sens d'aveugle, chercher (m)
- ◆ **Manuel** : artisanat (tous)
- ◆ **Communication** : intimidation, diplomatie
- ◆ **Intellect** : ingénierie, lire et écrire, langues, droits et coutumes, héraldique
- ◆ **Art (rang 7)** : narration, musique, danse

CLASS FOCUS : Langue maternelle : 8

Les caractéristiques les plus importantes, pour un guerrier, sont la force, la dextérité et la constitution. Une bonne sagesse aiguë également ses sens et le rendra davantage maître de lui.

Les guerriers n'utilisent pas de magie, n'ont aucun talent spécial et ne fondent pas l'essentiel de leur savoir-faire sur les compétences générales. En revanche, ils sont les meilleurs des combattants, et rien ne restreint leur choix en matière d'armes, d'armures et de techniques guerrières.

Les guerriers excellent dans les compétences *martiales*. Ils ne connaissent aucune limite dans leur choix de compétences martiales, excepté en ce qui concerne les compétences *coup surnois* et *Berserk*, qui ne font pas partie de leur champ de compétences. Dans toutes les autres compétences martiales, ils peuvent atteindre le rang qu'ils souhaitent, à condition toutefois d'en respecter les *conditions d'accès* : par exemple, un guerrier doté d'une dextérité trop faible ne pourra pas atteindre un rang élevé en *combat main*.

*gauche*. De même, un guerrier ne peut développer qu'une et une seule *spécialisation*.

Ceci vous permettra de typer votre technique de combat à votre manière : excellent archer et tireur d'élite, guerrier très offensif spécialiste de la hache à deux mains, chevalier habile à cheval et à la lance, ou encore soldat prudent habile à se couvrir d'un bouclier. A vous de voir.

**3 traits de personnalités :** Le champ de compétences *générales* du guerrier est assez restreint. En contrepartie, les personnages de classe *guerrier* peuvent choisir trois *traits de personnalité* au lieu d'un seul. Un guerrier a donc le droit d'ajouter trois compétences à son champ de classe au cours de sa carrière. Ceci permet de refléter le caractère multiforme de cette classe. Ainsi, votre guerrier pourrait très bien être féru d'astrologie, expert dans l'art de soigner, ou encore doté d'une vaste culture générale grâce à *Littérature et traditions*, surtout si vous êtes de noble origine. Les chevaliers du Moyen Age, mais aussi parfois les bourgeois citadins, pouvaient se révéler d'une grande éducation. En choisissant vos compétences, réfléchissez - bien et discutez avec le maître de jeu, de façon à créer un personnage cohérent.



## LES VOIES DU GUERRIER

Votre guerrier ne pourra se choisir qu'une (et une seule) voie en tout au cours de sa carrière. Il n'est d'ailleurs en rien obligé de s'en choisir une (les guerriers dotés d'une voie sont très rares : si vous souhaitez vous choisir une voie, discutez-en au préalable avec votre MD). Un guerrier ne peut normalement choisir que parmi les voies suivantes :

- **La voie du dévôt :** Cette voie vous lie à une divinité et à son culte. Vous devenez un chevalier servant de ce culte, et vous remplissez pour lui des missions précises. En contrepartie, vous obtenez un ou plusieurs *pouvoirs divins* accordés par la divinité. La *voie du dévôt* peut être choisie par un guerrier, quel que soit son niveau, et même dès le début de ses aventures s'il le souhaite. Toutefois, le personnage devra faire la preuve de son attachement au culte et de la sincérité de sa foi avant d'être accepté et de pouvoir ouvrir cette voie. Par la suite, s'il dévie des préceptes du culte, il peut s'attendre à perdre tous les bénéfices de ses *pouvoirs divins*. Réfléchissez bien avant de vous engager dans cette voie : les dévôts sont souvent tenus à de fortes obligations par leur culte, et perdent une

part importante de leur liberté d'action et de pensée. Les pouvoirs gagnés, eux, dépendront exclusivement de la nature de votre culte, telle qu'il sera défini par votre MD.

- **La voie du paladin :** Votre personnage entreprend une quête spirituelle, en vue d'accomplir pleinement un idéal chevaleresque. Il cherche à atteindre une forme de perfection dans la bonté et dans la justesse de ces actes. Contrairement à la voie du dévôt, il remet parfois en doute son code moral, peut se détourner d'un guide spirituel (fut-ce un dieu) s'il est déçu de lui, et connaît souvent les affres du doute et de la solitude. Il devra souvent s'inventer seul son propre chemin, s'il souhaite progresser dans sa quête de l'acte juste. En contrepartie pour ses doutes, ses efforts et ses privations, votre paladin peut obtenir diverses formes de pouvoirs surnaturels. Cette voie vous est accessible à partir du moment où vous acquérez votre second niveau de guerrier, pas avant.
- **La voie de l'initié :** Les initiés sont des mortels qui passent un pacte avec une entité surnaturelle, extra-planaire (mais non un dieu) : Seigneur élémentaire, prince démon, ou encore puissance féérique. Par ce pacte, ils s'engagent à rendre divers services à cette entité, et reçoivent en échange certains pouvoirs, objets ou aide. Ouvrir la *voie de l'initié* suppose au préalable d'entrer en contact avec la créature en question. Pour cette raison, les mages et les sorciers sont les plus susceptibles de développer la voie de l'initié. Un guerrier qui souhaite ouvrir cette voie devra se débrouiller pour entrer en contact avec une telle entité surnaturelle (une chose certainement très difficile). Il pourra par exemple faire appel à un spécialiste (mage ou sorcier), à moins que le hasard de ses aventures ne l'amène naturellement à une telle rencontre... mis à part la condition de départ (entrer en contact avec l'entité), cette voie peut être ouverte par des personnages de n'importe quel niveau.

Toutes ces voies supposent un engagement assez profond; si vous ne vous retrouvez pas dans l'un de ces profils, mieux vaut tout simplement ne pas vous choisir de voie !

## PROFILS DE PERSONNAGES

Nous présentons ci-dessous deux exemples de personnages guerrier, avec leurs principales compétences.

### Yovan de hautefosse (PJ - Niv. 2)

Yovan est un chevalier de petite noblesse, un cadet de famille. Comme il n'est pas l'aîné (et n'est donc pas appelé à hériter du fief paternel), il cherche à se faire un nom en louant son épée à de grands seigneurs, en

courant les tournois ou en accomplissant des exploits propres à asseoir sa renommée et remplir sa bourse. Il est doté d'une bonne éducation et sait lire, écrire et jouer d'un instrument : ces qualités « courtoises » lui permettront de briller également par son esprit pour séduire les dames et plaire aux puissants (modèle : l'idéal courtois au Moyen Age).

**Caractéristiques :** Fo 15, Int. 13, Sag 12, Dex 13, Co 15, Cha 12. PV : 22. Sauvegardes : Ment.+1 , Fort.+ 4, Refl.+2.

**Compétences martiales :** Yovan est spécialisé à l'épée (rg 7), maîtrise le bouclier (rg 2), la dague (rg 2) et la lance de cavalerie (rg 2). Chasseur comme tous les nobles, il sait se servir d'un arc (rg 2). Il possède de plus un rang 2 en *port d'armure*. Lorsqu'il évoluera (montera en niveaux), il investira ses points de compétences martiales dans d'autres armes « nobles », dignes d'un chevalier : la hache et la masse d'armes, par exemple. Ceci pourrait l'amener un jour à obtenir le bonus spécial de +1/+1 réservé à ceux qui maîtrisent 6 armes de mêlée. Il pourrait aussi envisager d'acquérir l'expertise dans la lance de cavalerie ou le bouclier. Bref, c'est le profil du parfait chevalier.

**Principales compétences générales :** Lire et écrire (rang 4), endurance (rg 2), nager (rg 2), équitation (rg 5), musique (rang 4), héraldique (rang 3), course (rang 2), langue étrangère (rg 4). Traits de personnalité : *littérature et traditions* (rang 4), *cartographie* (rang 3) et *scriptorium* (rg 3) – preuve que Yovan a fait un long séjour dans un monastère lorsqu'il était jeune).

**Principales attaques :** Mêlée, routine épée (2 actions/1 action) et bouclier (1 action). Epee : Att. +8, Déf. + 8 (dégâts 1d8 + 3). Bouclier : Déf. + 7.

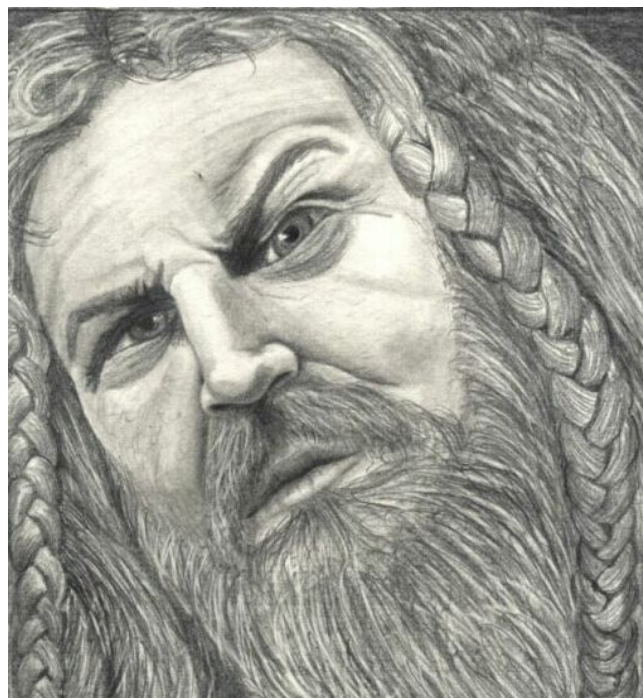


### Gunar « tête sèche » (PNJ- niv. 5)

Gunar tête-sèche, capitaine mercenaire, est un solide nain d'origine sociale modeste. C'est un rude gaillard qui s'est forgé une solide expérience du combat à force de vendre ses services aux plus puissants des seigneurs humains. Il faut le voir commander à des troupes humaines hétéroclites, du haut de son mètre 40, tonnant ses ordres d'une voix autoritaire... Au début de sa carrière, il a servi longtemps dans les machines de sièges : il est donc très performant en ingénierie.

**Caractéristiques :** Fo 16, Int 11, Sag 10, Dex 12, Co 16, Cha 14. Pv : 51. Sauvegardes : Ment +1, Fortit +6, Refl +3.

**Principales compétences martiales :** spécialité à la hache à deux mains (rg 7), maîtrise de l'épée (rg 2), du bouclier (rg 2), de la hallebarde (rg 2), de la masse (rg 2) et de la dague (rg 2). Expertise à l'arbalète (rg 4). Port d'armure (rang 2). Gunar bénéficie donc du bonus spécial de +1/+1 réservé aux personnages qui maîtrisent 6 armes de mêlée. Cela lui va bien : comme mercenaire, il souhaite pouvoir adapter son choix des armes en fonction des circonstances.



**Principales compétences générales :** endurance (rang 4), ingénierie (rang 7), mines (rang 3), artisanat (pierre, rang 3), langue étrangère (rang 5), droits et coutumes (rang 3), chercher (rang 3). Traits de personnalité : *survie* (rg 3), connaissance des créatures (rang 3) et *ascétisme* (rang 2).

**Principales attaques :** Mêlée, routine à la hache à deux mains (2 actions/round). Att : + 14, déf. + 13. Dégâts : 1D10 + 6.

Note : le développement des compétences *survie* et *ascétisme* se justifie par la dure vie de mercenaire que Gunar a mené durant plusieurs années. La compétence *droits et coutumes* est intéressante pour Gunar parce que, comme capitaine d'une troupe de mercenaires, il souhaite passer des contrats en bonne et due forme avec ses employeurs, et parce que, comme soldat errant, il a déjà eu plusieurs fois affaire à la justice...





**L**e ranger est tout simplement un combattant habitué à évoluer dans les grands espaces naturels (forêts, plaines, montagnes, etc.), qu'il connaît à la perfection. Chasseur par nature, il a appris à rester léger et à se déplacer avec discrétion. Ses sens très affûtés lui permettent souvent d'éviter de se faire surprendre, ce qui en fait un excellent éclaireur.

Votre ranger peut être un simple chasseur humain (évoluant sans doute dans des contrées dangereuses), un contrebandier, un maquisard, un éclaireur habitué à guider des armées en terrain hostile, un combattant elfe des bois, ou encore un membre d'une troupe de gardes - frontières bien organisée, une « compagnie de rangers » patronnée par quelque seigneur. Dans ce dernier cas, il est sans doute tenu à quelques obligations (notamment d'ordre moral) vis-à-vis de cette compagnie. Il se peut également qu'il se lie d'une façon ou d'une autre avec le conseil druidique (souvent, les rangers sont naturellement sensibles à la foi druidique) : dans ce cas, il pourra suivre la *voie du druide* une fois parvenu à un niveau élevé. Mais s'il est plus solitaire, il préférera peut-être suivre la *voie du rebouteux*, ou rester un simple ranger sans capacités spéciales.



Ranger - Modificateur Xp : + 2.

### COMBAT

Dés de vie : D10

Bonus martial : col. 1 (combattants)

Sauvegardes : Fortitude 2, Réflexes 1, Mental 0

### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 28 /7

Martiales : Col 1 (combattants).

### COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ Toutes les compétences martiales, à l'exception de *berserk* et de *coup surnois*.  
Toute maîtrise d'arme jusqu'au rang 7.

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

- ◆ **Mouvement** : Saut, nage, course, grimper, équitation, endurance (M), déplacement silencieux (m), se cacher (m), ascétisme, contorsion.
- ◆ **Perception** : écouter (m), observer (m), sens d'aveugle, chercher (m), orientation, pister.
- ◆ **Manuel** : artisanat (cuir, bois, métal, pierre), utilisation de cordes.
- ◆ **Communication** : empathie animale.
- ◆ **Intellect** : soins, lire et écrire, langues, herboristerie, survie, connaissance de la nature, connaissance de féerie (m), connaissance des créatures (M), cartographie, astrologie (rg 4).
- ◆ **Art (rang 7)** : narration, musique.

### CLASS FOCUS :

- 3 rangs initiaux en connaissance de la nature.
- 4 rangs initiaux en survie.
- 2 rangs initiaux en empathie animale.
- 4 rangs initiaux en orientation.
- 4 initiaux en pister.
- Langue maternelle : 8

Les caractéristiques les plus importantes, pour un ranger, sont ses caractéristiques physiques (tout particulièrement la dextérité), et la sagesse, qui augmente ses capacités de perception.

Les rangers ont accès à la plupart des compétences martiales, mais ils n'affectionnent pas de porter des armures lourdes (qui ruinent leurs efforts de discrétion

en raison de leur encombrement), encore que rien ne leur interdise. Tous les rangers sont bons archers, et il n'est pas rare de voir l'un d'eux se spécialiser à l'arc, ou du moins investir dans la compétence *tireur d'élite*. Ils préfèrent les arcs courts, parce que les arcs longs sont encombrants et nuisent à leur discrétion (ils savent par ailleurs que le fait de bénéficier d'une meilleure portée de tir n'est pas un avantage important en environnement forestier). Le *combat main gauche* a également leur faveur, parce qu'ils jugent aussi que les boucliers sont encombrants.

Les rangers excellent dans les compétences de perception (écouter, observer) et de mouvement (déplacement silencieux, se cacher...) qui leur permettent de se fondre dans la végétation et de surprendre l'adversaire. Ils ont une bonne connaissance de la nature et un bon contact avec les animaux. Tous les rangers savent *pister*.

## TALENTS SPECIAUX

Un ranger bénéficie des avantages spéciaux suivants

- **Milieu naturel** : Lorsqu'il évolue dans un environnement naturel (forêt, montagnes, plaine, etc.), le ranger peut ajouter 4 à tous ses jets de *déplacement silencieux, se cacher, écouter, chercher et observer*.
- **Connaissance des créatures** : lorsqu'un ranger a une connaissance *approfondie* d'une race de créature donnée, il peut ajouter 3 à l'initiative et à sa force de frappe pour toute action de combat contre des représentants de cette espèce (attaque, parade, tir, etc). Pour les autres classes, cet avantage est seulement de 2. De plus, un ranger peut également ajouter 3 (au lieu de 2) aux dégâts qu'il inflige à de telles créatures. Enfin, il ajoute 3 à tous ses jets de *écouter, observer, odorat, déplacement silencieux, baratin, empathie* et *se cacher* contre ces créatures. Ceci reflète le fait que le ranger est habitué aux réactions et aux techniques de combat de cette espèce.

La connaissance *approfondie* d'une espèce de créature donnée s'obtient dès que le ranger atteint le rang 4 dans la compétence *connaissance des créatures*. S'il atteint le rang 8, il gagne une connaissance approfondie d'une seconde espèce de créature. Reportez-vous à la description de la compétence pour en savoir plus. Les races dont le ranger obtient une connaissance approfondie seront probablement les races qui sévissent dans sa région.

## VARIANTE D8

Vous pouvez choisir de doter votre ranger de dés de vie à 8 faces au lieu de dés de vie à 10 faces. Dans ce cas, le bonus martial du personnage progresse selon la colonne 2 du tableau 10 : *prêtres et larrons*, au lieu

de la colonne 1 : *combattants*. En échange, le modificateur XP de votre personnage descend à -10 (au lieu de +2).

Cette option convient bien pour des personnages (et particulièrement des PNJ) qui ne seraient pas par nature des grands combattants : maraudeur, contrebandier, simple chasseur, etc.



## LES VOIES DU RANGER

Lorsqu'il atteint un niveau suffisant, un ranger peut décider de s'engager dans l'une (et une seule) des voies suivantes :

- **La voie du druide** : Un ranger, s'il est en relation avec des druides, peut demander à tout moment à partir du huitième niveau, à suivre la voie druidique. Cette solution convient bien aux personnages elfes des bois et à tout autre ranger lié d'une façon ou d'une autre au conseil druidique. Un ranger qui suit la voie druidique devient capable de lancer des sortilèges de druides. Il progresse dans cet art selon le tableau 26 : *niveau de maîtrise pour les composés – prêtres*. Il gagne un accès majeur aux sphères *animales, végétales, de divination* et du *climat*. Il gagne un accès mineur à la sphère des *soins* et à la sphère *féérique*. Il ne gagne aucun autre pouvoir ou talent spécial de druide. Reportez-vous à la description complète de cette voie pour en savoir plus (page 248).
- **La voie du rebouteux** : En alternative à la voie druidique, votre ranger peut préférer suivre la voie du rebouteux. Cette solution convient bien pour les personnages qui n'entretiennent pas de relation, ni avec le conseil druidique, ni avec une compagnie de ranger : les chasseurs solitaires, les maraudeurs, etc. De tels personnages peuvent être amenés à rencontrer des rebouteux ou sorciers ruraux au cours de leurs vagabondages, et à passer du temps avec eux pour tromper la solitude. Dans ce cas, ils peuvent se piquer d'intérêt pour la basse magie, et comprendre tout l'intérêt que de tels sortilèges peuvent avoir pour un coureur des bois... reportez-vous également à la description de cette voie (p. 244) pour en savoir davantage. Un ranger peut décider de suivre la voie du rebouteux à tout moment à partir du cinquième niveau.



En alternative, votre ranger peut préférer opter pour l'une des deux voies suivantes :

- **La voie de l'initié** : Il est assez rare qu'un ranger se lie à une entité surnaturelle, mais le cas s'est déjà vu, en particulier des rangers qui avaient passé un pacte avec une entité féérique (les puissances féériques sont probablement les entités qu'un ranger a le plus de chances de rencontrer).
- **La voie du dévôt** : Il est tout aussi rare de voir un ranger (de niveau 4 ou plus) se lier avec une divinité. Toutefois, la possibilité existe.



## LES COMPAGNIES DE RANGERS

Les compagnies de ranger donnent à cette classe toute ses lettres de noblesse.

Dans un monde où l'homme doit souvent lutter avec d'autres espèces pour préserver son territoire, ces organisations de combattants/ coureurs des bois sont créées pour garder des frontières dangereuses ou harceler des envahisseurs non - humains. Elles sont souvent patronnées par un seigneur, par un temple, ou même par le conseil druidique, et portent des noms évocateurs tels que « la compagnie de la belette » ou « la maisnie de l'ours ». Ses membres gagnent rapidement le respect des populations.

Etre membre d'une compagnie de ranger offre différents avantages : le personnage peut bénéficier de l'aide et du soutien de sa troupe dans certaines circonstances. En contrepartie, le personnage a peut-être plusieurs obligations vis-à-vis de ses compagnons, comme le fait de donner une part des richesses qu'il récolte à la compagnie, ou de respecter une certaine conduite morale.

Il appartient au MD de décider s'il existe effectivement des compagnies de ranger dans sa campagne de jeu.

## PROFILS DE PERSONNAGES

Nous présentons ci-dessous deux profils différents de personnages rangers.

### Ilwen Valari (Pd - niv. 6)

Ilwen Valari est une archère elfe des bois. Elle a quitté depuis longtemps sa forêt pour courir l'aventure avec un groupe de personnages joueurs.

**Caractéristiques** : Fo 11, Int 11, Sa 15, Dex 18, Co 13, Cha 13. Pv : 55. Sauvegardes : Ment +4, Fortit +4, Refl. +8

**Compétences martiales** : Ilwen est spécialisée à l'arc (rg 7), et possède un rang 5 dans la compétence tireur d'élite. Les seules autres armes qu'elle maîtrise sont la dague (rg 4) et l'épée longue (rg 4). Elle est compétente en combat main gauche pour la dague (rang 2), ce qui lui permet de manier une épée dans la main droite, et une dague dans la main gauche lorsqu'elle est engagée en mêlée. Enfin, elle dispose d'un rang 2 en *défense* et d'un rang 1 en *initiative* : que d'atouts !

**Compétences générales** : pister (rg 8) ; observer (rg 6) ; écouter (rg 6) ; course (rg 3) ; nage (rg 4) ; déplacement silencieux (rg 6) ; se cacher (rg 6) ; grimper (rg 10) ; jouer de la flûte (rg 3) ; empathie (rg 2) ; empathie animale (rang 9) ; soins (rg 4) ; langues (5) ; connaissance de la nature (rang 6) ; connaissance de féerie (4) ; survie (rang 7) ; connaissance de la direction (rang 5).

**Principales attaques** : *Tir* : 3 flèches par round. Att. + 12 (dextérité élevée). Dégâts 2D4+3. *Mêlée* : routine épée (1 action/round) et dague (1 action/round). Epee : att. + 10, défense +10, dégât 1D8+1. Dague : Att. +8, déf. +8, dégâts 1d4+1.

Comme les druides ne manquent pas parmi les elfes des bois, Ilwen compte suivre la *voie druidique* dès qu'elle atteindra le niveau 8.

### Yarvic le Passeur (Pd - niveau 5)

Yarvic est un contrebandier qui sévit dans les montagnes en bordure de l'Empire. Il faut dire que ce dernier impose des taxes très élevées pour le passage de produits de luxe tels que parfums, soieries ou joaillerie. Depuis des années, Yarvic s'enrichit en faisant passer de telles merveilles par les cols enneigés, à l'insu des gardes frontières. Sa connaissance du terrain est un énorme avantage, tout comme sa discrétion et ses sens affûtés. Mais il y a d'autres dangers dans les montagnes, et toutes les créatures ne sont pas aussi naïves que les gardes frontières de l'empire... c'est pourquoi, Yarvic sait aussi s'en remettre à son épée en cas de coup dur, tout comme, en derniers recours, il n'hésitera pas à utiliser le peu qu'il connaît de la *basse magie*, telle que la lui a enseignée un vieux sorcier qui vît dans la vallée... bref, sur base d'une telle description, Yarvic est bel et bien un ranger !

Concrètement, ce personnage est un ranger ayant opté pour des dés à 8 faces (son entraînement militaire n'a rien d'extraordinaire) et suivant la *voie du rebouteux* depuis le niveau 5.

**Caractéristiques** : Fo 15, Int 12, Sa 14, De 15, Co 15, Cha 9. Pv : 39. Sauvegardes : Ment +3, Fortit +4, Reflex +5.

**Compétences martiales** : Yarvic combat avec une épée longue (rg 4) dans la main droite et une épée courte (rg 2) dans la main gauche. Il est compétent pour utiliser les deux conjointement (rang 6 en *combat main gauche*). Il est expert à l'arc (rg 4), et dispose d'un rang 4 en *tireur d'élite* (+1 aux dégâts). Enfin, il dispose d'un rang 3 en *lutte*.

**Compétences générales** : similaires à celles d'Ilwen Valari (quoi qu'un peu plus faible), mais en ajoutant un rang 4 dans le rituel de *Mauvais œil, paralysie* et un rang 4 en *soin de sorcier*.



**L**e barbare est un combattant provenant de ces régions qui n'ont pas encore été gagnées par la civilisation médiévale. Son mode d'organisation sociale est probablement la tribu, et sa religion le chamanisme ou le druidisme. Il ne connaît pas l'écriture.

Comme tel, il est plus proche de la nature, plus habitué à ruser dans un cadre sauvage, et se rapproche fortement du ranger. Notez bien qu'une classe de personnage est avant tout un donné initial, un capital de départ : votre barbare commence sa carrière comme tel, mais peut très bien se civiliser en cours de jeu (y perdra-t-il son âme ?). Rien ne l'empêche, par exemple, de commencer à porter l'armure un jour ou l'autre, bien qu'il n'y sera pas nécessairement gagnant. Mais il est né barbare, et, comme tel, la progression dans des compétences comme lire et écrire lui sera toujours plus difficile...

Ne jouez pas le barbare comme une brute stupide : les cultures primitives peuvent être très riches et très fines, plus fines même que les civilisations urbaines sur certains aspects. Le trait commun de telles cultures est une forte croyance que le surnaturel régit tous les aspects de la vie. N'allez donc pas me faire croire que le Barbare déteste la magie, au contraire, il vit avec en permanence et considère les esprits (esprits féériques, esprits des ancêtres ou autres) comme tout à faits naturels.

Votre MD saura trouver quelques traits culturels intéressants pour « habiller » un peu le caractère de

Barbare - Modificateur Xp : +2

### COMBAT

Dés de vie : D10

Bonus martial : col. 1 (combattants)

Sauvegardes : Fortitude 2, Réflexes 1, Mental 0

### POINTS DE COMPÉTENCE :

Générales initiales / par niveau : 26 /6

Martiales : Col. 1 (combattants)

### COMPÉTENCES MARTIALES :

- ◆ Maîtrise d'armes de mêlé, maîtrise d'armes de tir, combat main gauche, bouclier, lutte, esquive, défense, sauvegarde réflexes, sauvegarde fortitude, tireur d'élite, initiative, berserker, combat mains nues.

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES :

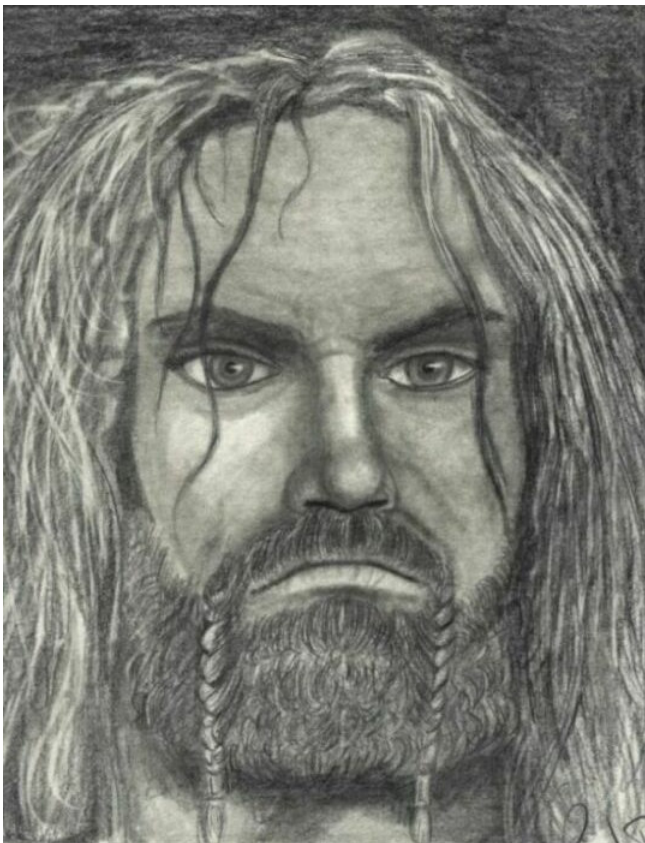
- ◆ **Mouvement** : Saut, nage, course, grimper, équitation, endurance (M), déplacement silencieux (m), se cacher (m), ascétisme, équilibre, contorsion.
- ◆ **Perception** : écouter (m), observer (m), sens d'aveugle, chercher (m), orientation, pister.
- ◆ **Manuel** : artisanat (cuir, bois, métal, pierre, textile), utilisation de cordes.
- ◆ **Communication** : empathie animale, empathie (m).
- ◆ **Intellect** : langues, herboristerie, survie, connaissance de la nature, connaissance de féerie (m), connaissance des créatures (M), astrologie
- ◆ **Art (rang 7)** : narration, musique.

### CLASS FOCUS :

- 2 rangs initiaux en connaissance de la nature.
- 4 rangs initiaux en survie.
- 2 rangs initiaux en empathie animale.
- 3 rangs initiaux en orientation.
- 3 rangs initiaux en pister.
- 4 rangs initiaux en endurance.
- Langue maternelle : 8

de votre barbare. En fait, cette classe s'adresse aux joueurs qui ont envie d'apprendre à voir le monde autrement, avec des yeux non pervertis par la civilisation, tout en restant plongés dans l'action...

Les caractéristiques les plus importantes, pour un barbare, sont ses caractéristiques physiques. Une bonne sagesse aidera aussi le barbare en affinant ses perceptions et en le rendant plus maître de lui.



Les barbares sont de bons combattants, qui peuvent exceller dans la plupart des compétences martiales. Ils peuvent se spécialiser dans n'importe quelle arme. Cependant, *port d'armure* ne fait pas partie de leur champ de compétence, puisque leur culture ignore souvent les armures lourdes (cela dit, certaines civilisations barbares connaissent le haubert de mailles ou s'en procurent par le commerce). En revanche, un certain nombre de barbares (mais pas tous !) privilégient la compétence *Berserk*, qui est pratiquement la chasse gardée de cette classe (cfr. description de cette compétence). En effet, beaucoup de tribus barbares considèrent la colère comme une pulsion naturelle, qui doit être exprimée, et qui peut être exploitée. Cependant, votre personnage n'est en rien obligé d'investir dans cette compétence. La *lutte* a par ailleurs les faveurs de bon nombre de barbares.

Comme les rangers, les barbares excellent dans des compétences de perception et de mouvement qui leur permettent de surprendre leur proie ; ils ont également un bon contact avec les animaux.

## TALENTS SPECIAUX

Un barbare dispose des talents spéciaux suivants :

- **Milieu naturel :** Lorsqu'il évolue dans un environnement naturel (forêt, montagnes, plaine, etc.), le barbare peut ajouter 4 à tous ses jets de

*déplacement silencieux, se cacher, écouter, chercher et observer.*

- **Signe des dieux :** Une fois par jour, il peut scruter son environnement à la recherche d'un *signe* que lui envoient les esprits (esprit totem, esprits de ses ancêtres, etc.) en réponse à une question qu'il se pose. Ce pouvoir fonctionne exactement de la même manière que pour les sorciers : reportez-vous à la description de cette classe pour le connaître en détail.

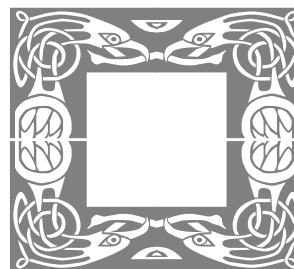
## LES VOIES DU BARBARE

Un barbare ne pourra suivre qu'une et une seule voie au cours de sa carrière. Il choisira normalement parmi les deux voies suivantes :

- **La voie du rebouteux :** un barbare peut suivre la voie du rebouteux dès le cinquième niveau. Cette voie est souvent suivie par les barbares lorsqu'ils sont longuement au contact de la civilisation et traînent dans la ville basse.
- **La voie du Totem :** Un barbare peut préférer suivre la voie du totem ; c'est le choix que feront les personnages qui sont restés les plus « purs », les plus proches de leur culture ancestrale. Un barbare peut commencer à suivre la voie du totem à tout moment à partir du dixième niveau. Il se lie ainsi à son esprit-totem, ou à l'esprit tutélaire de sa tribu.

En alternative à ces deux possibilités, vous préférerez peut-être opter pour la voie suivante :

- **La voie de l'initié :** par laquelle votre personnage se lie à une entité surnaturelle (élémentaire, féérique ou démoniaque).



**Note :** le champ de classe du barbare peut être modifié ou adapté par le MD au moment de la création du personnage, s'il estime que la culture du personnage le justifie. Par exemple, un barbare appartenant à une tribu dont la religion est le culte des éléments pourrait avoir accès à la compétence *connaissance des éléments*. Etc.

