

Basic Fantasy

Role-Playing Game

L'Essentiel du Débutant (Beginner's Essentials)

Copyright © 2011-2014, 2017, 2019 par Tom Hoyt

Basic Fantasy RPG Copyright © 2006-2016 Chris Gonneman

Tous Droits Réservés

Distribué selon les termes de la Open Game License version 1.0a

Version 12

www.basicfantasy.org

Crédits

Relecture : Barry Gergel, GreatTheAlfred, James Lemon, Matthew Ozor, Pytheas

INTRODUCTION

L'Essentiel du Débutant fournit les informations essentielles dont les joueurs débutants ont besoin pour créer rapidement et commencer à jouer des personnages de premier niveau dans le jeu de rôles Basic Fantasy. Ce livret ne fournit pas toutes les informations nécessaires à la réalisation d'une aventure ou d'une campagne avec Basic Fantasy. Le Maître de Jeu doit avoir une copie des **Règles de Base de Basic Fantasy Role-Playing Game**, qui contient les règles complètes. Les règles peuvent être téléchargées gratuitement sur basicfantasy.org. Une fois que les personnages auront atteint le deuxième niveau, les joueurs devront également utiliser une copie des Règles de Base. De plus, le supplément **Basic Fantasy RPG Charts and Tables** de Simone Felli est très utile et également disponible gratuitement sur le site web de Basic Fantasy.

CONTENU

Création d'un Personnage.....	1
Équipement.....	4
Combat.....	6
Sortilèges.....	8

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Tout d'abord, vous aurez besoin d'un crayon, de quelques dés de jeu et d'un endroit pour enregistrer les informations concernant votre personnage. Vous pouvez décrire votre personnage simplement à l'aide d'une feuille de papier vierge ou d'une fiche de personnage créée pour le jeu de rôle Basic Fantasy RPG. Un certain nombre de feuilles de personnages différentes peuvent être téléchargées et imprimées à partir du site web de Basic Fantasy RPG. Pour le joueur qui joue pour la première fois, la feuille de personnage standard de Chris Gonnerman, *Basic Fantasy RPG Standard Character Record Sheet*, est un bon point de départ.

Étapes de Création d'un Personnage

1. Jeter 3d6 pour chaque valeur de caractéristique.
2. Inscrire les bonus/pénalité pour chaque valeur.
3. Choisir une race & inscrire ses capacités spéciales.
4. Choisir une classe & inscrire ses capacités spéciales.
5. Inscrire les points d'expérience nécessaires pour obtenir le second niveau.
6. Pour les points de vie, jeter le dé de vie de la classe et ajouter le bonus/malus de Constitution.
7. Inscrire le bonus d'attaque. (Tous les personnages ont +1 au premier niveau).
8. Inscrire les valeurs des jets de sauvegarde (à ajuster par les bonus/malus de race).
9. Jeter l'argent de départ (3d6 x 10 pièces d'or).
10. Acheter l'équipement du personnage (vérifier les restrictions d'arme et d'armure en fonction de la classe et la race).
11. Inscrire la Classe d'Armure, ajouter le bonus/malus de Dextérité.
12. Compléter le personnage avec son nom et son passé.

Caractéristiques d'un personnage (3d6)

Caractéristique	Bonus
Force (FOR)	<ul style="list-style-type: none"> • Jets d'attaque en Mêlée. • Jets de Dommage lors de l'utilisation d'une arme de mêlée ou lancée (incluant la fronde)
Dextérité (DEX)	<ul style="list-style-type: none"> • Jets d'attaque à Distance (arcs, arbalètes, haches de lancer) • Classe d'Armure (CA) • Jet du dé d'initiative
Constitution (CON)	<ul style="list-style-type: none"> • À ajouter à chaque Dé de Vie • Sauvegarde vs. Poison
Intelligence (INT)	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de langue que le personnage connaît • Sauvegarde vs. Illusion • Peut être utile pour la mémorisation des sorts & leur recherche
Sagesse (SAG)	<ul style="list-style-type: none"> • Certaines Sauvegardes vs. les attaques magiques
Charisme (CHA)	<ul style="list-style-type: none"> • Jets de Réaction • Nombre de suivants qu'un personnage peut engager

Bonus/Malus des Caractéristiques

Valeur de la Caractéristique	Bonus / Malus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Races de Personnage

Nains

Caractéristiques nécessaires	CON 9 min, CHA 17 max
Classes	Clerc, Guerrier, Voleur
Dé de Vie	Tous
Armes	Les grandes armes (>1m20) requièrent les deux mains. Pas d'épée à deux mains, d'armes d'hast ou d'arcs longs.
Spécial	<ul style="list-style-type: none"> • Vision nocturne 18m • Détecte construction récente, murs coulissants, passages inclinés, piège avec 1-2 au d6
Bonus de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Effets Mortels ou Poison • +4 vs. Baguette Magique • +4 vs. Paralysie ou Pétrification • +3 vs. Souffle de Dragon • +4 vs. Sorts
Langues	<ul style="list-style-type: none"> • Commun, Nain • +1 / point de INT bonus
Description	En moyenne 1m20, trapu, durée de vie de 300-400 ans. Cheveux et barbes fournis.

Elfes

Caractéristiques nécessaires	INT 9 min, CON 17 max
Classes	Toutes mono-classes ou Guerrier/Mage ou Mage/Voleur
Dé de Vie	d6 maximum
Armes	Grandes armes à 2 mains.
Spécial	<ul style="list-style-type: none"> • Vision Nocturne 18m • Détecte portes secrètes (1-2 au 1d6; 1 au 1d6 avec un regard superficiel) • Immunité à l'attaque paralysante des goules • Réduction de la portée d'un cran pour les jets de surprises (voir Jet de Surprise ci-dessous)
Bonus de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • +2 vs. Baguette Magique • +1 vs. Paralysie ou Pétrification • +2 vs. Sorts
Langues	<ul style="list-style-type: none"> • Commun, Elfe • +1 / point de INT bonus
Description	En moyenne 1m50, minces, 60 kg. Durée de vie de 1200 ans ou plus. Pales avec chevelure noire, oreilles pointues, peu ou pas de barbe.

Halfelins

Caractéristiques nécessaires	DEX 9 min, FOR 17 max
Classes	Clerc, Guerrier, Voleur
Dé de Vie	d6 maximum
Armes	Utilisation des armes moyennes à deux mains. Ne peut utiliser d'arme grande.
Spécial	<ul style="list-style-type: none"> • +1 bonus attaque armes à distance • +2 bonus CA quand attaqués en mêlée par des créatures plus grandes que la taille humaine • +1 Jet d'initiative • Se Cacher (10% chance d'être détecté en forêt, 30% chance d'être détecté en intérieur ou moins propice)
Bonus de Sauvegarde	<ul style="list-style-type: none"> • +4 vs. Effets Mortels ou Poison • +4 vs. Baguette Magique • +4 vs. Paralysie ou Pétrification • +3 vs. Souffle de Dragon • +4 vs. Sorts
Langues	<ul style="list-style-type: none"> • Commun, Halfelin • +1 / point de INT bonus
Description	En moyenne 90 cm, 28 kg, chevelure bouclée, pas de barbe, durée de vie d'environ 100 ans.

Humains

Caractéristiques nécessaires	Aucune spécificité
Classes	Toutes
Dé de Vie	Toutes
Armes	Grandes armes à 2 mains.
Spécial	+10% aux gains d'expérience
Bonus de Sauvegarde	aucun
Langues	<ul style="list-style-type: none"> • Commun • +1 / point de INT bonus
Description	Homme moyen 1m80, 80 kg et vie d'environ 75 ans.

Bonus Langues

Le Maître de Jeu aura une liste des langues disponibles dans sa campagne. Les joueurs ne sont pas obligés de choisir les langues bonus lorsque le personnage est créé. Ils peuvent les choisir à un moment donné plus tard.

Classes de Personnage

Clerc

Caractéristique Primaire	SAG (Doit être de 9+)
Dé de Vie	D6
Armes	Contondantes uniquement (massue, masse, marteau, bâton de combat, fronde, marteau de guerre)
Armure	Toutes, boucliers autorisés
XP pour 2 nd Niveau	1500
Sorts	Aucun au 1er niveau
Spécial	Tourner les Morts (voir ci-dessous)
Sauvegardes au 1 ^{er} Niveau	<ul style="list-style-type: none"> • Effets Mortels ou Poison: 11 • Baguette Magique : 12 • Paralysie ou Pétrification : 14 • Souffle de Dragon : 16 • Sorts : 15

Tourner les Morts

Les Clercs sont capables de *Tourner les morts-vivants* ou de chasser les monstres morts-vivants au moyen de la seule foi. Le clerc brandit son symbole sacré et fait appel au pouvoir de son divin protecteur. Le joueur lance 1d20 et indique le résultat au MJ.

Guerrier

Caractéristique Primaire	FOR (Doit être de 9+)
Dé de Vie	d8
Armes	Toutes
Armure	Toutes, boucliers autorisés
XP pour 2 nd Niveau	2000
Sorts	Aucun
Spécial	Rien
Sauvegardes au 1 ^{er} Niveau	<ul style="list-style-type: none"> • Effets Mortels ou Poison : 12 • Baguette Magique : 13 • Paralysie ou Pétrification : 14 • Souffle de Dragon : 15 • Sorts: 17

Magicien

Caractéristique Primaire	INT (Doit être de 9+)
Dé de Vie	d4
Armes	Gourdin, dague, bâton
Armure	Aucune
XP pour 2 nd Niveau	2500
Sorts	1 ^{er} niveau de sort (voir Sorts ci-dessous)
Spécial	Rien
Sauvegardes au 1 ^{er} Niveau	<ul style="list-style-type: none"> • Effets Mortels ou Poison : 13 • Baguette Magique : 14 • Paralysie ou Pétrification : 13 • Souffle de Dragon : 16 • Sorts : 15

Voleur

Caractéristique Primaire	DEX (Doit être de 9+)
Dé de Vie	d4
Armes	Toutes
Armure	Cuir, pas de bouclier
XP pour 2 nd Niveau	1250
Sorts	Aucun
Spécial	<ul style="list-style-type: none"> • Attaque Furtive (voir ci-dessous) • Voir la Table des Capacités de Voleur ci-dessous
Sauvegardes au 1 ^{er} Niveau	<ul style="list-style-type: none"> • Effets Mortel ou Poison: 13 • Baguette Magique : 14 • Paralysie ou Pétrification : 13 • Souffle de Dragon : 16 • Sorts : 15

Attaque Furtive

- +4 bonus en attaque et double les dommages en cas de succès. L'attaque doit être faite par le dos (peut nécessiter un jet de Déplacement Silencieux ou/et Se Cacher).
- Ne peut être accompli sur le même opposant plus d'une fois au cours d'un combat.
- Peut aussi être accomplie mains nue ou avec le "plat de la lame" (+0 en bonus d'attaque et fait les dommages normaux). Dommages sont non-létaux.

Les Capacités de Voleur au Premier Niveau

Crochetage	25%	Grimper	80%
Désamorcer Pièges	20%	Se Cacher*	10%
PickPocket	30%	Écouter	30%
Déplacement Silencieux	25%		

*Les Halfelins devraient plutôt utiliser leur capacité spéciale de Se Cacher, ce qui leur donne seulement 10% de chance d'être détectés en terrain boisé et 30% n'importe où ailleurs.

L'ESSENTIEL DU DÉBUTANT

ÉQUIPEMENT

Valeurs Monétaires

1 pièce de platine (pp)	=	5 pièces d'or (po)
1 pièce d'or (po)	=	10 pièces d'argent (pa)
1 pièce d'électrum (pe)	=	5 pièces d'argent (pa)
1 pièce d'argent (pa)	=	10 pièces de cuivre (pc)

Équipement Général

Item	Prix	Poids (kg)
Bougies, 12	1 po	*
Bourse à la ceinture	1 po	*
Bouteille de Verre ou fiole	1 po	*
Briquet à amadou, silex et fer	3 po	0,5
Cadenas (avec 2 clés)	12 po	0,5
Cape, pèlerine	2 po	0,5
Carquois, étuis à carreaux	1 po	0,5
Chaînes (sans cadenas)	6 po	2
Clous en fer, 12	1 po	0,5
Corde, Chanvre (par 15m)	1 po	2,5
Corde, Soie (par 15m)	10 po	1
Couteau à plume	1 po	*
Couverture chaude	1 po	1,5
Craie, un petit sac	2 po	*
Eau Bénite, par fiole	10 po	*
Échelle, 3m	1 po	10
Encre (par pot)	8 po	0,25
Étuis à carte ou parchemin	1 po	0,25
Grappin	2 po	2
Huile (par flasque)	1 po	0,5
Lanterne	5 po	1
Lanterne, Directionnelle	14 po	1,5
Lanterne, Sourde	8 po	1
Livre de sorts (128 pages)	25 po	0,5
Miroir, petit en métal	7 po	*
Outils de Voleur, passe-partout	25 po	0,5
Outre vin/eau	1 po	1
Papier (par feuille)	1 po	**
Perche en bois, 3 mètres	1 po	5
Pierre à aiguiser	1 po	0,5
Plume (écrire)	1 pa	**
Rations, Sèches, une semaine	10 po	7
Sac à dos	4 po	*
Sac, Grand	1 po	*
Sac, Petit	5 pa	*
Sifflet	1 po	**
Symbole Sacré	25 po	*
Tente, Grande (10 hommes)	25 po	10
Tente, Petite (1 homme)	5 po	5
Torches, 6	1 po	0,5
Vêtement, taille standard	4 po	0,5

BASIC FANTASY

* Vingt de ces objets pèsent environ 1 kg.

** Ces objets ne devraient pas être considérés pour l'encombrement, sauf par centaine.

Note: Le premier livre de sorts d'un magicien est fourni par son maître (ou sa maîtresse).

Armures et Boucliers

Type d'armure	Prix	Poids (kg)	Classe d'armure
Aucune	0 PO	0	11
Armure de Cuir	20 PO	7,5	13
Cotte de maille	60 PO	20	15
Armure de plates	300 PO	25	17
Bouclier	7 PO	2.5	+1

Attaches et Harnais

Item	Prix	Poids (kg)
Mors et brides	15 pa	1,5
Fers à cheval & ferrage	1 po	5
Sellerie, Bat (équipement lourd)	5 po	8
Selle, Monte	10 po	18
Sacoches, paire	4 po	4

Bêtes de somme

Animal	Mv	DV	CA	Sauve comme	Attaque	Charge (Lég/Lou)	Prix
Caméléidé	15			G2	1 morsure/1 sabot, 1/1d4	200/400	75 po
		2	13				
Âne	12			G2	1 morsure, 1d2	35/70	40 po
		2	13				
Cheval, Trait	18	3	13	G3	2 sabots, 1d4/1d4	175/350	120 po
Cheval, Guerre	18	3	13	G3	2 sabots, 1d6/1d6	175/350	200 po
Cheval, Monte	24	2	13	G2	2 sabots, 1d4/1d4	125/250	75 po
Mule	12			G2	1 ruade ou 1 morsure, 1d4 ou 1d2	150/300	40 po
		2	13				
Poney*	12	1	13	G1	1 morsure, 1d4	135/250	40 po
Poney, Guerre*	12	1	13	G1	1 morsure, 1d4	135/250	80 po

* Du fait de leur faible taille, les Nains et les Halfelins montent plutôt des poneys que des chevaux.

Capacité de Charge

	Nain, Elfe, Humain		Halfelin	
Score en Force	Charge légère	Charge lourde	Charge légère	Charge lourde
3	14	34	11	23
4-5	18	43	14	29
6-8	22	54	18	36
9-12	28	68	22	45
13-15	31	75	24	50
16-17	34	83	26	55
18	37	91	29	61

Mouvement et Encombrement

Type d'armure portée	Charge Légère	Charge Lourde
Aucune armure, cuir magique	12m	9m
Cuir, métal magique	9m	6m
Métal	6m	3m

Armes

Armes	Prix	Taille	Poids (kg)	Dégâts
Haches				
Hache à une main	4 PO	P	2.5	1d6
Hache de bataille	7 PO	M	3.5	1d8
Hache double	14 PO	G	7.5	1d10
Arcs				
Arc court	25 PO	M	1	
Flèches	1 PA		*	1d6
Flèches en argent †	2 PO		*	1d6
Arc Long	60 PO	G	1.5	
Flèches	2 PA		*	1d8
Flèches en argent †	4 PO		*	1d8
Arbalète légère	30 PO	M	3.5	
Carreaux légers	2 PA		*	1d6
Carreaux légers argent†	5 PO		*	1d6
Arbalète lourde	50 PO	G	7	
Carreaux lourds	4 PA		*	1d8
Carreaux lourds argent†	10 PO		*	1d8
Dagues				
Dague	2 PO	P	0.5	1d4
Dague en argent †	25 PO	P	0.5	1d4
Épées				
Épée courte	6 PO	P	1.5	1d6
Épée longue/ cimeterre	10 PO	M	2	1d8
Épée à deux mains	18 PO	G	5	1d10
Marteaux et masses				
Marteau d'arme	4 PO	P	3	1d6
Masse d'arme	6 PO	M	5	1d8
Marteau de Lucerne	10 PO	G	8	1d10

Armes	Prix	Taille	Poids (kg)	Dégâts
Autres				
Massue/gourdin/bâton de marche	2 PA	M	0.5	1d4
Bâton de combat	2 PO	G	2	1d6
Armes d'hast (hallebarde...)	9 PO	G	7.5	1d10
Fronde, lance-pierre	1 PO	P	*	
bille	1 PA		*	1d4
pierre	n/a		*	1d3
Lances	5 PO	M	2.5	
Lancées (une main)				1d6
Mêlée (une main)				1d6
Mêlée (deux mains)				1d8

* Pointe ou lame en argent, utiles contre les lycanthropes.

Portée des armes de tir

Armes de tir et de lancer	Courte	Moyenne	Longue
Bonus/malus au toucher	+1	0	-2
Arc long	20 (65)	40 (130)	65 (190)
Arc court	15 (45)	30 (90)	45 (135)
Arbalète lourde	25 (75)	50 (150)	75 (225)
Arbalète légère	18 (55)	36(110)	55 (165)
Dague	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Hache à une main	3 (9)	6 (18)	9 (27)
Huile ou eau bénite	3 (9)	9 (27)	15 (45)
Fronde	9 (27)	18(36)	27 (80)
Lance	3 (9)	6 (60)	9 (27)
Marteau de guerre	3 (9)	6 (60)	9 (27)

* Portées en mètres, en intérieur ou en (extérieur).

Vitesse de déplacement en extérieur

La vitesse de déplacement en extérieur est directement reliée à la vitesse de mouvement en combat. Voir la table ci-dessous :

Mouvement en Combat (Mètres par Round)	Déplacement extérieur (Kilomètres par Jour)
3	10
6	20
9	30
12	40
15	50
18	60
21	70
24	80

Bien sûr, tout groupe voyage à la vitesse de son membre le plus lent.

Le type de terrain modifiera la vitesse, tel que montré dans ce tableau:

Terrain	Ajustement
Jungle, montagne, marais	x1/3
Désert, forêt, collines	x2/3
Terrain dégagé, plaine, sentier	x1
Route (pavée)	x1 +1/3

Les déplacements terrestres se font sur une base de 8 heures de voyage. Les personnages peuvent effectuer une **Marche forcée** si besoin, voyageant 12 heures par jour. En ce cas la distance parcourue est 50% plus élevée. Chaque jour passé à ce rythme après le premier jour cause 1d6 points de dégâts aux personnages, ainsi qu'aux animaux qui les accompagnent. Une Sauvegarde contre les Effets mortels, avec le modificateur de Constitution, est autorisée pour éviter les dommages, mais en cas d'échec le personnage ne pourra plus faire d'autre Sauvegarde tant qu'il n'aura pas récupéré (il peut toujours continuer à ce rythme et perdre des Points de vie). Une journée de repos permettra de pouvoir redémarrer la progression du voyage dans des conditions normales.

La vie au jour le jour

Les personnages normaux doivent consommer une journée de rations (ou l'équivalent) et au moins un litre d'eau par jour. Le fait de ne pas consommer suffisamment de nourriture n'affecte pas de manière significative un personnage pendant les deux premiers jours, mais après cela, il ou elle perd 1 point de vie par jour. De plus, à ce stade, le personnage perd la capacité de guérir les blessures normalement, bien que la magie fonctionne toujours. Manger assez de nourriture pour une journée (au cours d'une journée environ, pas tout à la fois) restaure la capacité de guérir, et le personnage récupère les points de vie perdus au rythme normal.

La déshydratation affecte les personnages plus rapidement ; après un seul jour sans eau, le personnage perd 1d4 points de vie, et perdra 1d4 points de vie supplémentaires par jour par la suite. La capacité de guérison est perdue lorsque le premier dé de dégâts est lancé.

Les personnages normaux ont besoin de 6 heures de sommeil toutes les 24 heures. Soustrayez de cela le bonus de Constitution du personnage ; ainsi un personnage avec 18 en Constitution n'a besoin que de 3 heures de sommeil par nuit (et un personnage avec 3 en Constitution a besoin de 9 heures). Ces chiffres sont des minimums ; la plupart des personnages préféreraient dormir deux heures ou plus de plus.

Les personnages qui dorment moins que la quantité de sommeil requise subissent une pénalité de -1 sur tous les jets d'attaque et les jets de sauvegarde (en plus de ne pas guérir de points de dommage). Pour chaque nuit

supplémentaire où l'on n'a pas suffisamment dormi, la pénalité est d'un point de plus. Indépendamment de la durée pendant laquelle le personnage n'a pas dormi suffisamment, un sommeil normal supprimera ces pénalités.

COMBAT

Quand le groupe rencontre de potentiels ennemis, l'échelle de temps passe d'un tour de 10 mn à un round de combat de 10 secondes. Les phases de combat sont :

1. Jet de surprise (MJ option)
2. Jet de réaction des opposants (MJ option)
3. Cycle de Combat

Jet de Surprise (MJ option)

S'il y a lieu, lancez 1d6. Les personnages sont généralement surpris sur un 1-2, ou dans le cas d'une embuscade bien préparée sur un 1-4. Les personnages sourds sont surpris sur un 1-3 et les personnages aveugles sur un 1-4. Les elfes sont surpris sur un 1 normalement, 1-2 s'ils sont devenus sourds, et 1-3 s'ils sont aveugles ou pris en embuscade. Les personnages qui sont surpris ne peuvent pas agir au premier round de combat, bien qu'ils puissent se défendre et aient donc une CA normale.

(À ce moment, le Mj peut aussi faire un jet de réaction pour les opposants au groupe. Voir les **Règles de Base de Basic Fantasy RPG** pour les détails.)

Cycle d'un Combat

1. Jet d'Initiative. Jetez 1d6 et ajoutez tous les bonus ou malus, en incluant le bonus de DEX, -1 si sourd, et -2 si aveuglé.
2. Agissez dans l'ordre d'initiative. Les Personnages qui ont le même rang d'initiative agissent simultanément. Un personnage peut retarder son action jusqu'à l'action d'un autre ou une autre personnage, agissant ainsi simultanément avec il ou elle...

À leur tour, les individus peuvent bouger et puis attaquer (dans cet ordre), juste bouger, ou juste attaquer. Une attaque finit le round du personnage. En combat, incanter un sort prend généralement le même temps que faire une attaque. Si le lanceur de sort est attaqué sur son d'Initiative alors qu'il ou elle incantait, le sort est annulé et perdu.

Continuez ce cycle jusqu'à l'issue du combat.

Un personnage utilisant une arme ayant une grande allonge (une lance par exemple) peut choisir d'attaquer un opposant s'approchant au rang d'initiative de cet opposant et ainsi attaquer en simultané avec l'opposant, même si l'attaquant a une moins bonne Initiative.

Mouvements de Combat

(Voir aussi les sections **Courir**, **Charger**, et **Apprêter une Arme contre une Charge** ci-dessous).

Les adversaires distants de plus de 1m50 peuvent se déplacer librement, mais une fois que les deux opposants sont à moins de 1m50 l'un de l'autre, ils sont « engagés » et doivent respecter les règles du Mouvement de Retraite, ci-dessous. Dans certaines circonstances, deux adversaires qui sont à moins de 1m50 l'un de l'autre peuvent ne pas s'en rendre compte, par exemple lorsqu'un personnage réussit à se glisser derrière l'autre. Dans ce cas, les personnages ne sont pas engagés.

Si l'un des camps souhaite échapper à l'autre, jouez la Retraite et la poursuite comme des actions de combat. Faire une carte ou un plan est bien sûr impossible en fuyant ou en poursuivant. À chaque fois qu'un personnage doit passer une porte, faire un virage difficile, etc., le MJ peut exiger un jet de sauvegarde contre Effets Mortels (avec bonus de Dextérité ajouté) ; si le jet est raté, le personnage tombe à ce moment et ne se déplace plus durant le round ; il ou elle peut se lever et faire un mouvement complet à son rang d'Initiative au round suivant.

Si les poursuivants se trouvent à moins de 1m50 (distance de mêlée) au début d'un round, ils peuvent commencer le combat en mêlée ; les personnages en fuite seront sujets à des « attaques d'opportunité » s'ils continuent à fuir après que les poursuivants se soient approchés à la distance de mêlée.

Si les personnages ou les créatures en fuite sont capables d'aller hors de vue du poursuivant pour un round complet, ils ont évité la poursuite... les poursuivants les ont perdus.

Chaque fois qu'un personnage tourne le dos à un adversaire adjacent (qui a une arme prête) et commence à bouger, cet adversaire a droit à une « attaque d'opportunité » avec un bonus de +2 pour attaquer, même si cet adversaire a déjà fait toutes ses attaques pour le Round. Les adversaires avec des routines d'attaque doivent choisir un mode d'attaque ; par exemple, un tigre avec une routine griffe / griffe / griffe / morsure ne peut mordre qu'une seule fois ou griffer une seule fois.

Alternativement, au lieu de fuir, le personnage peut reculer (à la moitié de son Mouvement) tout en continuant à se battre (si l'adversaire reste à portée, donc suit le mouvement du personnage). Cette action est nommée **retraite tactique**. Le personnage doit toujours agir en premier cependant.

Courir

Il n'est normalement pas permis à un personnage d'attaquer (mais voir **Charger** ci-dessous). Un personnage qui coure peut se déplacer à deux fois sa vitesse normale de combat pour un nombre maximum de rounds égal à deux fois sa Constitution, après ça il est épuisé et ne peut plus que marcher (à la vitesse normale). Pour les monstres qui n'ont pas de Constitution établie, autorisez le monstre à courir pendant 24 rounds. Les personnages ou créatures épuisés doivent se reposer au moins un tour avant de recourir.

Charger

Certaines circonstances permettent à un personnage ou une créature d'attaquer immédiatement après avoir couru. Ceci est appelé une **Charge**, et certaines limitations bien spécifiques s'appliquent à ce cas. D'abord, celui qui Charge doit se déplacer d'au moins 3 mètres, et peut le faire à une vitesse allant jusqu'au double de son Mouvement. Le déplacement doit s'effectuer plus ou moins en ligne droite vers la cible, et le trajet doit être raisonnablement exempt d'obstacle. Enfin, l'attaquant doit utiliser une arme de type lance, pique ou arme d'hast, adaptée à la charge. Certains monstres, en particulier ceux qui ont des cornes, peuvent utiliser ces armes naturelles pour charger. Si l'attaquant n'a pas de ligne de vue sur la victime potentielle avant la charge, elle ne pourra pas être ciblée.

Le jet d'attaque réalisé lors de cette charge recevra un bonus de +2. L'attaquant réalisant la charge recevra un malus de -2 sur sa Classe d'armure pour le reste du Round.

Si l'attaquant touche sa cible, les dommages sont doublés.

Apprêter une arme contre une Charge : les lances, armes d'hast, et certaines autres armes perforantes infligent le double de dommages lorsqu'elles sont correctement apprêtées (arrimées au sol ou à la terre) et utilisées contre une créature chargeant. Pour pouvoir bénéficier du bonus, la créature chargée doit avoir une initiative égale ou supérieure à celle qui charge ; cela compte comme une action : l'attaquant et le défenseur agissent au rang d'Initiative de l'attaquant et donc simultanément.

Actions Typiques

Attaque Standard	Mouvement (distance mouvement combat) + attaque mêlée ou distance
Course	Mouvement (2 x distance mouvement combat)
Charge*	Mouvement (2 x distance mouvement combat) + attaque (bonus +2)
Attaque d'opportunité	Attaque gratuite (bonus +2) vs. opposant fuyant le combat
Retraite Tactique	Reculer (moitié vitesse de marche) + attaque de mêlée

* -2 malus à la Classe d'Armure pour le round

Attaque et Défense

L'attaquant lance un d20 pour "toucher" et ajoute tous les modificateurs, en incluant le +1 du Bonus d'Attaque. Si le résultat est égal ou supérieur à la Classe d'Armure (CA) de la cible l'attaque touche et l'attaquant jette les dommages. Un « 1 naturel » sur le jet de dé est toujours un échec. Un « 20 naturel » est toujours un succès, si l'opposant peut être touché (par exemple les monstres qui ne peuvent être touchés que par des armes d'argent ou magiques ne peuvent être touchés par des armes normales, aussi un « 20 naturel » d'une arme normale restera un échec).

Attaque Bonus / Malus

Attaque dans le dos	+2 (ne pas combiner avec l'Attaque Furtive)
Attaque plat de lame	-4 (moitié de dommages non létaux)
Coup de Poing	+0 (1d3 points dommages non létaux)
Coup de Pied	-2 (1d4 points dommages non létaux)
Attaquant/Défenseur invisible	+4 / -4
Attaquant/Défenseur est aveuglé	-4 / +4
Défenseur est maintenu	+4

Attaque à Distance

Distance de la Cible	Attaque bonus / malus
1m50 ou moins	-5 *
Jusqu'à courte portée	+1
Jusqu'à moyenne portée	+0
Jusqu'à longue portée	-2
Au-delà de longue portée	Ne peut être attaquée

* Si l'attaquant est derrière la cible et non repéré, ou que la créature est distraite appliquez un +1 de bonus (+3 en bonus total si l'attaque est dans le dos)

Malus de Couvert et Camouflage

La Cible est	Couvert	Camouflée
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-6	-3
90%	-8	-4

Projectile à Aire d'Effet qui rate

	(arrière)	
	0	
7	8	9
5	Cible	6
2	3	4
	1	
	(face)	

Jetez 1d10, et consultez le diagramme pour déterminer où tombe le projectile. Chaque chiffre représente un carré de 3m de côté.

Projectile similaire à une flasque d'huile

- Toucher direct : 1d8 points de dommages par le feu, plus le round suivant 1d8 points de dommage, sauf si le personnage passe le round à éteindre les flammes.
- Éclaboussures : 1d6 points de dommage par le feu dans les 1m50 du point d'impact. Un jet de sauvegarde contre Effets Mortels est permis pour éviter ces dommages.
- Une flaque d'huile enflammée est active pendant 10 rounds. Ceux qui tentent de franchir la flaque enflammée reçoivent 1d6 points de dommage par le feu pour chaque round à l'intérieur.

Fiole Eau Bénite vs. Mort-Vivant

- Peut être jetée sur un mort-vivant corporel (casse), doit être versée sur un mort-vivant incorporel.
- Toucher Direct : 1d8 points de dommage.
- Éclaboussure : 1d6 points de dommage dans les 1m50 du point d'impact.
- Actif pendant 1 round

Projectiles qui ratent

À l'exception des projectiles typés grenade, les projectiles qui ratent la cible visée sont habituellement considérés comme perdus. Cependant, si l'arme est utilisée pour tirer dans une mêlée contenant des alliés du tireur, et que l'attaque rate, cela peut atteindre un des alliés du tireur. Le MJ devra décider quel allié peut être touché, et lancer un jet d'attaque contre chacun jusqu'à ce qu'un toucher survienne ou que toutes les cibles potentielles soient ratées. Ces jets d'attaque sont faits avec les bonus

d'attaque normaux du tireur, comme s'il ou elle avait l'intention de tirer sur ses alliés. Cependant c'est le MJ qui fait les jets, pas le joueur.

Dommmages

Si une attaque touche, les jets de dommage de l'attaque sont donnés par l'arme. Les Attaques en Mêlée ajoute le Bonus/Malus de Force aux dés de dommage, ainsi que les projectiles lancés tels que dagues ou lances. Normalement, les attaques à l'arc ou arbalètes n'ajoutent pas le bonus de Force, mais les pierres de frondes oui.

De plus, les armes magiques ajouteront leur bonus aux dommages (et malus pour les armes maudites). Notez que, indépendamment de tout malus aux dommages, tout succès au Toucher fera au moins un point de dommage. Et comme expliqué, une créature ou un personnage à 0 points de vie est mort.

Dommmages Incapacitants

Les attaques faites avec le « plat de la lame » ou les dommages non-létaux sont fait avec un malus de -4 à l'attaque et font la moitié des dommages. La plupart des armes peut être utilisée ainsi, seules les armes qui ne peuvent être utilisées que de manière perforante ou coupante, quel que soit le bout par lequel on les prend, ne peuvent le faire.

Blessures & Soins, Mort & Agonie

Quiconque réduit à 0 point de vie est (probablement) mort. À la discrétion du MJ, il est possible qu'un Clerc de haut niveau puisse ramener le personnage d'entre les morts, si des amis veulent bien l'amener à lui et qu'il soit d'accord. Souvent des frais élevés ou une certaine forme de service seront exigés.

Si un personnage qui a subi quelques dommages non-létaux est réduit à 0 point, le personnage tombe inconscient plutôt qu'agoniser. (Tout dommage incapacitant supplémentaire est alors considéré comme léthal, impliquant qu'un personnage peut être battu à mort.) un personnage assommé de cette façon, mais pas effectivement tué, se réveillera avec 1 point de vie dans les 1d4 tour, ou il peut être réveillé (avec 1 point) par un autre après 2d10 rounds.

Les personnages blessés récupèrent 1 point de vie chaque jour, à condition qu'un sommeil normal (6 heures par jour, moins le bonus de Constitution) soit possible. Les personnages qui choisissent le repos complet dans un lit regagne un point de plus chaque matin.

Bagarre, combat sans arme

Parfois, un personnage attaquera sans arme, frappant avec ses seuls poings ou pieds, ce qui sera considéré comme une **bagarre**. Les personnages normaux infligent 1d3 points de **dommmages incapacitants** (non-létaux) avec les poings. Frapper avec les pieds inflige 1d4, mais le jet d'attaque est réalisé avec un malus de -2. Un personnage sans armure ou en armure de cuir se bagarrant avec les poings ou les pieds contre un adversaire équipé d'une armure en métal n'infligera pas de dégât ; c'est même l'attaquant qui recevra les dommages. Le MJ décide quels monstres peuvent être attaqués de la sorte. Toutes les classes de personnages peuvent s'engager dans une bagarre, il n'y aucune restriction liée aux armes dans ce cas de figure.

SORTS

Clercs

Les Clercs n'ont pas de sort au premier niveau.

Magicien

Les Magiciens jettent des sorts grâce à leurs connaissances et leur volonté. Ils préparent les sorts en étudiant leurs livres de sorts ; chaque Magicien a son propre livre de sorts, contenant les formules magiques pour chaque sort qu'il a appris, écrites dans un langage magique qui ne peut être lu que par le Magicien qui l'a écrit, ou en utilisant un sort spécial de premier niveau : **lire la magie**. Tous les Magiciens commencent à jouer avec **lire la magie** comme premier sort, et il est si bien ancré qu'un Magicien peut le préparer sans un livre de sorts. **Lire la magie** a une portée de « contact » et est permanent en relation avec n'importe quel travail magique donné (livre de sorts ou parchemin).

Les Magiciens peuvent apprendre des sorts en étant instruits directement par un autre Magicien, ou en étudiant le livre de sorts d'un autre Magicien. Si un sort est enseigné, un sort peut être appris en une seule journée ; la recherche du livre de sorts d'un autre Magicien prend une journée par niveau de sort. Quoi qu'il en soit, le sort appris doit être transcrit dans le livre de sorts du magicien, au coût de 500 po par niveau de sort transcrit. Un Magicien débutant commence avec un livre de sorts contenant **lire la magie** et au moins un autre sort de premier niveau, tel que déterminé par le MJ, sans frais.

Chaque jour, habituellement le matin, les magiciens doivent étudier leurs livres de sorts pour préparer des sorts pour remplacer ceux qu'ils ont utilisés. Les sorts préparés mais non utilisés persistent de jour en jour ; seuls ceux qui ont été lancés doivent être remplacés. Un lanceur de sorts peut toujours choisir de rejeter un sort préparé (sans le lancer) afin de préparer un sort différent de ce niveau.

Les lanceurs de sorts doivent avoir au moins une main libre et être capables de parler pour lancer des sorts ; ainsi, lier et bâillonner un lanceur de sorts est un moyen efficace de l'empêcher de lancer des sorts. Au combat, lancer un sort prend généralement le même temps qu'une attaque. Si un lanceur de sorts est attaqué (même s'il n'est pas touché) ou doit effectuer un jet de sauvegarde (qu'il réussisse ou non) avant son rang d'Initiative sur lequel il lance un sort, le sort est annulé et perdu. A titre d'exception spécifique, deux lanceurs de sorts qui se lancent leurs sorts l'un sur l'autre sur le même rang d'Initiative réussiront tous les deux leur lancer ; un lanceur ne peut en interrompre un autre avec un sort que s'il a une meilleure Initiative, et choisit de retarder le lancer du sort juste avant l'autre lanceur.

Certains sorts sont réversibles ; ces sorts sont indiqués par un astérisque après le nom.

Premier Niveau de Sorts de Magicien

1	Barricade
2	Bouche Magique
3	Bouclier
4	Charme
5	Détecter la Magie
6	Disque Flottant
	Lire la Magie
7	Lire les Langages
8	Lumière*
9	Projectiles Magiques
10	Protection contre le Mal*
11	Sommeil
12	Ventriloquie

Descriptions des Sorts

Barricade

Magicien 1 Portée: 30+3 m/Niv
Durée: 1 Round/Niv

Ce sort maintient magiquement bloqué un système obstruant une ouverture, comme une porte, un pont-levis, une barrière, une fenêtre, un volet de bois ou de métal, voire un rochet bouchant une entrée. L'effet magique agit comme si le mécanisme de blocage était normalement fermé et verrouillé. Les sorts **débloquer** ou **dissiper la magie** peuvent annuler une **barricade**.

Bouche magique

Magicien 1 Portée: 9 m
Durée: spécial

Ce sort incruste dans l'objet non-vivant choisi une bouche enchantée qui apparaît subitement ; elle prononcera un message pré-déterminé lorsqu'un événement particulier se produira. Le message, qui contient jusqu'à 3 mots par

niveau, peut être dans n'importe quelle langue connue du lanceur, et être délivré pendant au plus 10 minutes ; il peut être prononcé tel un murmure ou aussi fort qu'un hurlement. La voix ressemble à celle du lanceur tout en étant légèrement différente. La **bouche magique** ne peut pas prononcer de mot de commande ni activer d'effet magique. Elle peut en revanche s'articuler en fonction des mots prononcés, de sorte que si elle est placée sur une statue cette dernière semblera réellement parler. Bien sûr, la bouche peut aussi être liée à un arbre, un rocher ou n'importe quel autre objet.

Lors de l'invocation, le lanceur doit préciser quel sera le contexte qui déclenchera la séquence vocale. Seuls des facteurs visuels ou acoustiques peuvent être choisis, et ils peuvent être définis précisément ou vaguement. Les paroles s'activeront en fonction.

Un déclencheur basé sur les sons peut utiliser des bruits divers, un bruit spécifique ou même un mot prononcé.

Des illusions ou des déguisements peuvent empêcher le déclencheur de s'activer. Des ténèbres naturelles n'annuleront pas un déclencheur visuel, mais des ténèbres magiques ou l'invisibilité le pourrait. Des déplacements inaudibles ou un silence magique peuvent empêcher un déclenchement basé sur le son.

Une **bouche magique** ne peut pas distinguer, chez un personnage ou un monstre, le niveau, les Dés de vie ou la Classe, excepté sur un signe distinctif précis comme des habits pour cette dernière.

La portée limite pour un facteur déclencheur est de 3m par niveau, donc au 6ème niveau la bouche s'activera sur un déclencheur situé à 18 m au plus.

Indépendamment de la portée, il faut également que les signes visuels ou acoustiques puissent être physiquement perceptibles par la bouche.

Bouclier

Magicien 1 Portée: soi-même
Durée: 5+1Round/Niv

Ce sort invoque un bouclier de force, invisible, qui flotte devant le lanceur. Il annule les attaques de **projectile magique** dirigées contre le lanceur, et augmente sa Classe d'armure de +3 contre les attaques au corps-à-corps et +6 contre les attaques à distance. Ces bonus ne s'appliquent pas si l'attaque arrive derrière le lanceur, à part les **projectiles magiques** qui sont toujours bloqués, peu importe la direction d'où ils proviennent.

Charme

Magicien 1 Portée: 9 m
Durée: spécial

Ce sort fait qu'une créature humanoïde de 4 DV ou moins va considérer le lanceur comme s'il était un ami ou un allié proche. Les Humains et semi-humains peuvent être

affectés quel que soit leur niveau ou leurs caractéristiques. Une Sauvegarde contre les Sorts annulera l'effet. Si la cible est en train d'être menacée ou attaquée par le lanceur, ce jet se fera à +5 de bonus. Le sort ne permet pas de contrôler de la cible comme un automate, mais elle sera plutôt très disposée à l'encontre des paroles et des gestes du lanceur. Celui-ci peut tenter de donner des ordres directs à la cible, mais elle ne fera rien qu'elle ne ferait habituellement, ou pire, elle pourrait recevoir un jet de Sauvegarde pour dissiper le charme (à la discrétion du MJ).

Le lanceur doit pouvoir parler le langage de la cible pour communiquer avec elle, ou alors être un bon pantomime ; bien sûr s'il est attaqué elle fera tout pour protéger son « ami » (ce qui pourrait signifier d'attaquer les ennemis du lanceur, ou de l'emmener dans un endroit plus « sûr »). La cible recevra un jet de Sauvegarde chaque jour si son Intelligence est 13 ou plus, chaque semaine si elle est entre 9 et 12, ou tous les mois en dessous de 9.

Détecter la magie

Clerc 1, Magicien 1 Portée: 18 m
Durée: 2 Tours

Le lanceur est capable de détecter des objets ou des créatures enchantés ou ensorcelés dans la limite de la portée du sort et de ce qu'il peut observer ; il est le seul à pouvoir les distinguer et les verra entourés d'un pâle halo lumineux. Les objets ou créatures invisibles ne sont pas détectables par ce sort, mais les émanations de magie d'invisibilité seront perçues comme une brume informe légèrement luisante, ce qui permet au lanceur et uniquement à lui d'attaquer cette créature avec un malus à l'attaque de -2.

Disque flottant

Magicien 1 Portée: 0
Durée: 5 Tours +1/Niv

Ce sort crée un champ de force invisible, de forme circulaire et légèrement concave, prévu pour porter des charges. Il est de la taille d'un bouclier, de 1 m de diamètre et 3 cm d'épaisseur au centre, capable de soulever un poids de 230 kg au maximum. La charge doit être disposée de sorte qu'elle ne bascule pas. Par exemple, il pourrait supporter 230 litres d'eau, mais en utilisant un contenant approprié, comme un tonneau, pour être stable sur le disque. De la même manière, une pile de pièces d'or glissera à chaque pas du lanceur ; les placer dans un gros sac fermé assurerait leur transport.

Le disque flotte au-dessus du sol, à hauteur de ceinture. Il restera immobile à 3 m du lanceur et le suivra à son rythme si celui-ci s'en éloigne. Le disque peut être déplacé à loisir pour le positionner à un endroit particulier, mais il disparaîtra s'il se trouve à plus de 3 m du lanceur.

Lorsque le sort arrive à expiration, le disque se dissipe et sa charge tombe au sol.

Lire la magie

Magicien 1 Portée: 0
Durée: permanent

Lancé sur un texte magique, comme un parchemin ou un livre de Magicien, ce sort permet au lanceur de le lire. L'utiliser sur un texte maudit déclenchera généralement la malédiction qu'il contient. Tous les Magiciens débutent le jeu en connaissant ce sort, et il peut toujours être préparé, même si le Magicien n'a pas accès au livre de sort le contenant.

Lire les langages

Magicien 1 Portée: 0
Durée: spéciale

Ce sort donne au lanceur la capacité de lire pratiquement n'importe quel langage écrit, de trois manières différentes:

La première permet de lire n'importe quel travail d'écriture dans une variété de langues. Cela dure un Tour par niveau.

La deuxième autorise le lanceur à lire un unique livre (ou tome), peu importe lequel. Cela dure 3 heures par niveau.

Dans la troisième, le lanceur peut lire n'importe quel parchemin non-magique ou document tenant sur une seule page ; il n'y a pas de durée dans ce cas, il pourra lire et relire ce même document de façon permanente.

Ce sort ne fonctionne pas sur des textes d'origine magique, comme les parchemins ou les livres de sorts ; voir **lire la magie**, plus loin, qui correspond à cet usage.

Ce sort permet uniquement la lecture, mais il n'accélère ni ne donne aucune compréhension (au-delà de celle du lanceur) de ce qui est lu. Pour que ce sort fonctionne, il faut aussi qu'il y ait au moins une créature capable de lire la langue donnée dans le Plan d'existence du lanceur ; la connaissance n'est pas pour autant copiée depuis cette créature, c'est plutôt le fait que la connaissance existe qui autorise le sort.

Lumière* (Ténèbres)

Clerc 1, Magicien 1 Portée: 36m
Durée: 6 Tours + 1/Niv

Ce sort crée une lumière équivalente à l'éclairage d'une torche sur une portée de 9 m (plus une illumination résiduelle sur 6m supplémentaires) autour du point ou de l'objet ciblé. L'effet est immobile s'il est lancé sur une zone, mais il peut aussi être lancé sur un objet mobile. Une **lumière** lancée dans une zone d'obscurité magique ne fonctionnera pas.

Le sort opposé à **lumière** est **ténèbres**, créant une zone d'obscurité ayant les mêmes attributs qu'au-dessus. Elle bloque la vision nocturne, ainsi que toute lumière normale.

Un sort de **lumière** peut être utilisé pour contrer un sort de **ténèbres** d'un niveau égal ou inférieur, et vice-versa. En ce cas les deux effets s'annulent immédiatement, la lumière ambiante reprenant ses droits.

Chaque variante de ce sort peut servir à aveugler un adversaire en ciblant ses organes de vision. Une Sauvegarde contre les Effets mortels annule l'attaque et le sortilège. Utilisée de la sorte, l'aire d'effet est réduite à la victime seulement (aucun impact alentour).

Projectile magique

Magicien 1 Portée: 30+3m/Niv
Durée: instantané

Ce sort projette du bout du doigt du lanceur un rai d'énergie magique qui frappera inmanquablement sa cible, si elle est au moins partiellement visible ; et lui inflige 1d6+1 points de dégâts. Il n'est pas possible de viser une partie spécifique de la cible. Les objets inanimés ne peuvent pas être endommagés par ce sort.

Tous les trois niveaux après le premier, un projectile supplémentaire est disponible, soit deux au niveau 4, trois au niveau 7, etc. Le maximum est de 5 projectiles au niveau 13 et au-dessus. Si le lanceur tire plusieurs projectiles, il peut cibler une ou plusieurs créatures, mais il doit les choisir avant de jeter les dés de dommages.

Protection contre le mal* (Protection contre le bien)

Clerc 1, Magicien 1 Portée: contact
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort protège une créature contre les attaques venant de créatures maléfiques, le contrôle mental, et les invocations. Une barrière magique entoure la cible sur 30cm et bouge avec elle, et confère trois avantages.

Premièrement, la cible obtient un bonus de +2 à sa Classe d'armure et +2 aux Sauvegardes. Ces bonus s'appliquent contre les attaques ou les effets venant de créatures maléfiques (charge au MJ de définir précisément ce terme).

Deuxièmement, la barrière empêche toute tentative de posséder la cible (comme **écrin des âmes**), ou d'exercer toute forme de contrôle mental (comme les sorts ou effets

de **charme**). La barrière n'empêche pas de tels effets d'être lancés, mais elle les annulera pendant la durée de la **protection contre le mal**: si cette dernière cesse alors ces effets pourront agir sur la cible. De façon similaire, la barrière n'annule pas une possession qui contrôlerait déjà une cible.

Troisièmement, ce sort protégera sa cible contre tout contact physique avec une créature d'invocation (peu importe si elle est maléfique ou non). Ce qui impliquera que les attaques de telles créatures utilisant leurs armes naturelles échoueront et ces créatures reculeront si elles doivent toucher une cible protégée. Cette protection contre les invocations sera néanmoins annulée si la cible tente elle-même d'attaquer ces dernières ou si elle force la barrière pour les contacter.

L'inverse de ce sort est **protection contre le bien**. Il fonctionne comme décrit ci-dessus, affectant les créatures « bénéfiques » à la place des maléfiques.

Sommeil

Magicien 1 Portée: 27 m
Durée: 5 Rounds/Niv

Ce sort plonge plusieurs créatures ayant 3 Dés de vie ou moins dans un sommeil magique. Celles qui ont plus de 4 Dés de vie ne sont pas affectées. Le lanceur choisit le point d'origine de ce sort (dans la limite de sa portée): les créatures dans un rayon de 9m autour de ce centre sont touchées si elles échouent leur Sauvegarde contre les Sorts.

Les créatures endormies sont sans défense, les gifler ou les blesser peut les réveiller, mais pas les bruits normaux. Ce sort n'affecte pas les créatures inconscientes, artificielles, ou mort-vivantes, même si elles sont dans son rayon d'action.

À l'expiration de l'effet, les victimes se réveillent immédiatement ; néanmoins, si elles sont confortablement installées et que l'environnement est calme, elles pourraient continuer à dormir normalement si le MJ le décide.

Ventriloquie

Magicien 1 Portée: 18 m
Durée: 1 Tour/Niv

Ce sort permet à la voix du lanceur de sembler provenir d'un endroit distant situé à portée, par exemple depuis une statue ou une alcôve sombre.

Open Game License

INTRODUCTION

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

BFRPG Charts and Tables Copyright © 2008 Simone Felli.

Basic Fantasy Role-Playing Game Beginner's Essentials Copyright © 2011 - 2014, 2017, 2019 Tom Hoyt

END OF LICENSE