

Votre Personnage

I. Le Background

A partir des documents précédents, vous devriez probablement avoir une bonne vision du monde dans lequel vous allez atterrir.

Quelque soit votre race, votre classe, par choix ou contraint, vous êtes désormais des aventuriers, écumant donjons et ruines à la recherche de trésors. Sauvante parfois la veuve, tuant peut-être l'orphelin.

Vos objectifs propres, votre caractère, votre passé, tout ceci permet de décrire votre personnalité, votre background.

Inspirez-vous de mes documents, gorgez-vous en et harcelez-moi de questions si nécessaire. **Faites un background profond et riche, quelque chose de viscéral.** Qu'à la mention de votre passé, qu'à chaque action de jeu, vos compagnons soient intéressés et cherchent à en savoir plus.

Plus vous me donnerez de clés, plus j'intégrerai de clins d'œil dans l'univers et plus vous vivrez votre personnage avec satisfaction.

Ceci est votre histoire, et vous en êtes le héros.

II. L'Alignement

C'est votre attitude, votre caractère et vos principes. Dans D&D, l'alignement se compose en six axes :

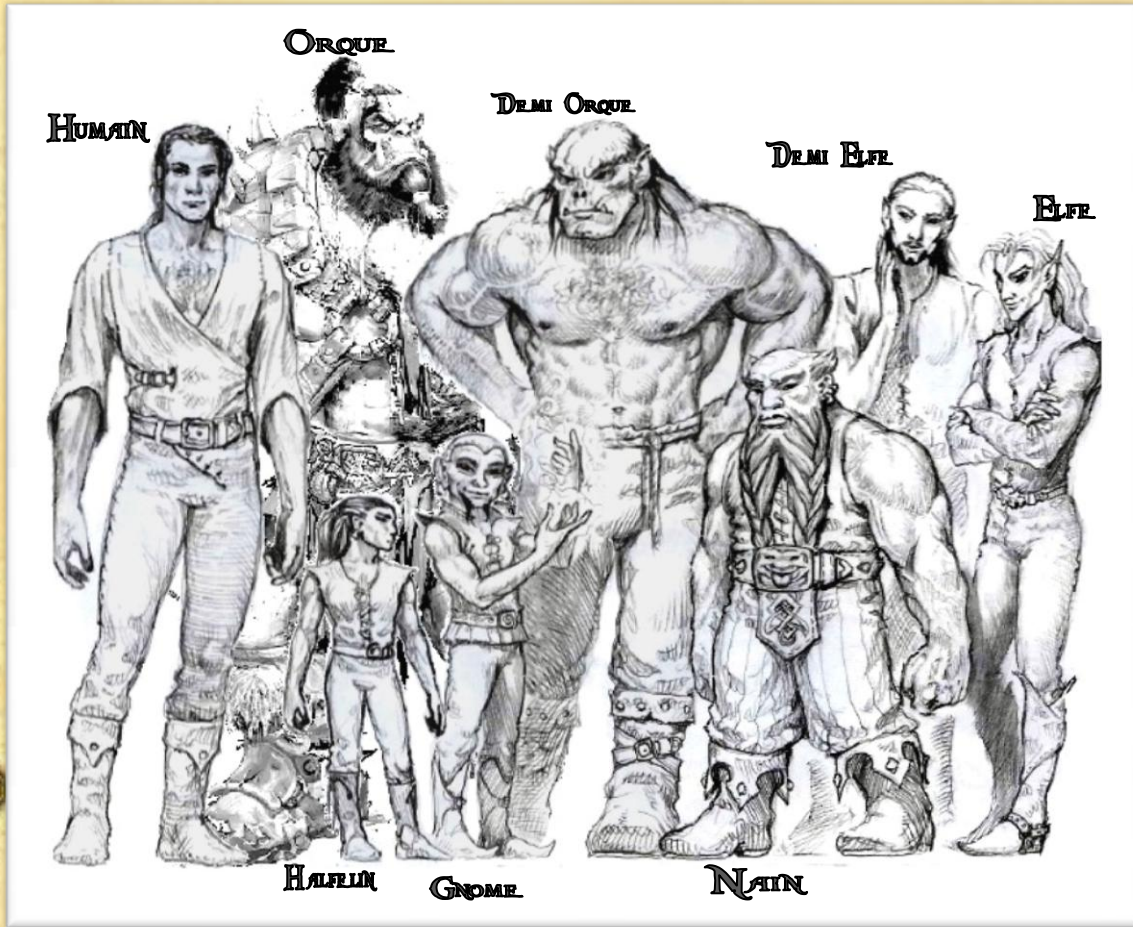
- Loyal
- Neutre
- Chaotique
- Bon
- Neutre
- Mauvais

Un individu est toujours **défini par deux axes** et neuf alignements sont possibles :

Les « Bienfaisants »	Les « Neutres »	Les « Malfaisants »
Loyal Bon : Défenseur de l'ordre et de la Loi. Pourfendeur du Mal. Il combat honorablement, sa parole est d'or et il aide les démunis. Il déteste les injustices.	Loyal Neutre : Il agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel l'exigent. Respecter ces règles est vital pour lui.	Loyal mauvais : Il croit en un pouvoir fort et aime dominer. Sans pitié, ni compassion il est calculateur. Il se sert de l'ordre établi pour se protéger et respecte certains principes pour le pérenniser.
Neutre Bon : Il aide les autres autant que possible, même s'il doit outrepasser la Loi pour cela. Détruire ou construire, cela importe peu tant que c'est pour le bien commun.	Neutre strict : Il est soit un éternel indécis qui ne prend jamais position, soit une personne qui croit fermement en l'équilibre des forces quelles qu'elles soient.	Neutre mauvais : Il ne pense qu'à lui et se livre à toutes les exactions possibles dont il peut tirer profit. Il ne respecte rien et tous les moyens sont bons pour satisfaire ses envies.
Chaotique Bon : Il agit en fonction de ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec la société. Il déteste tout type d'autorité et prône la liberté.	Chaotique neutre : Il agit comme bon lui semble et ne se soucie que de sa liberté. Egoïste, il n'a pourtant pas un mauvais fond mais ne cherche pas non plus à faire le bien. Il est imprévisible.	Chaotique Mauvais : Il fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Imprévisible, colérique et sadique il se montre brutal, impitoyable et dirige par la peur.

L'alignement d'un personnage ne signifie pas qu'il agira toujours suivant le même schéma. Une **personnalité est toujours complexe à cerner** et l'alignement est là pour donner un cadre. **Rien n'est tout noir ou tout blanc.** Un LB peut très bien avoir des accès de colère ou se montrer envieux tandis qu'un CM est tout à fait capable d'affection ou même d'amour.

III. Races jouables



Les Humains :

Ils disposent d'une **grande diversité**, tant au niveau du physique que de la culture, des croyances religieuses et du système politique. Frêles ou forts, blancs ou noirs de peau, extravertis ou renfermés, primitifs ou civilisés, dévots ou impies, toutes les tendances sont représentées au sein de la race humaine...

L'**ambition** et leur **grande capacité d'adaptation** sont toutefois plus développées que chez les autres races. Ils s'y mêlent facilement, et sont souvent considérés comme « le second meilleur choix ».

Ils mesurent de 1,5 à 1,8 m et pèsent entre 60 et 120 Kg. Ils sont considérés **adultes à 15 ans** et vivent en moyenne **60 ans**.

Les Elfes :

En Aramon, deux races d'Elfes existent :

➤ Les Elfes sylvestres (Bosmerdhel) :

Proche de la nature, mal à l'aise en ville, ils vivent au plus profond des forêts, leur domaine sacré. Leur **patience** et leur calme sont légendaires, tout comme leur **agilité**.

Neutres avec les autres races, ils sont méfiants envers les Nains.

Le visage fin, ils ont la peau cuivrée, teintée de vert et leurs yeux sont marron, vert ou noisette. Leur chevelure est généralement brune ou noire, parfois blonde ou rouge cuivré.

Ils mesurent de 1,5 à 1,8 m et pèsent entre 50 et 80 kg. Ils sont considérés **adultes à 40 ans** et vivent en moyenne **350 ans**

➤ Les Haut-Elfes (Elendhel) :

Originaire d'Elouenien et de ses cités majestueuses, ils sont l'image même de la **beauté et de la grâce**. Parfois hautains, ils sont dotés d'une grande intelligence mais d'une faible constitution.

Neutres avec les autres races, **ils haïssent les Nains et les Orques**.

Leur peau a la couleur du bronze, leur chevelure celle de l'or ou de l'ébène, et leur yeux celle de l'émeraude.

Ils mesurent de 1,6 à 1,9 m et pèsent entre 50 et 80 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 100 ans** et vivent en moyenne **1800 ans**.

Les Nains :

Les Nains sont des **travailleurs** volontaires connus pour leur **ténacité**, leur faculté à résister à tout ou presque, leur grande connaissance des **secrets de la terre** et la quantité de **bière** qu'ils sont capables d'ingurgiter. Leurs mystérieux royaumes, taillés à l'intérieur des montagnes, sont renommés pour les merveilleux trésors qu'ils produisent.

Souvent courageux, ils ont aussi tendance à être **souçonneux, taciturnes** et parfois cupides. Leur **sens de la justice** est très poussé et peut dégénérer en une soif de **vengeance irraisonnée**.

Les Nains s'entendent relativement bien avec les autres races. Ils sont méfiants à l'égard des Elfes et **haïssent les Orques**.

Larges d'épaules, à l'**ossature épaisse**, les Nains ont des traits bruts. Leur peau est plutôt claire et leur chevelure noire, châtain ou rousse. La plupart ont les yeux noirs ou marron et quelques uns bleus ou gris.

Ils mesurent de 1,2 à 1,4 m et pèsent entre 60 et 120 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 30 ans** et vivent en moyenne **300 ans**.

Les Gnomes :

Les Gnomes sont appréciés de tous pour leurs talents de **techniciens, d'alchimistes et d'inventeurs**. Bien que très demandés, la plupart d'entre eux préfèrent vivre auprès des leurs, dans de confortables, terriers creusés sous des collines où le gibier abonde...

Très curieux, les Gnomes aiment les plaisanteries et sont **souvent farceurs**.

Méfiant à l'égard des races de grandes tailles, **ils haïssent aussi les Gobelins**. Ils s'entendent particulièrement bien avec les Nains et les Halfelins.

D'apparence basanée, ils disposent d'une chevelure châtain ou blonde. Leurs yeux présentent tous les dégradés de bleus.

Ils mesurent de 0,9 à 1 m et pèsent entre 20 et 30 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 40 ans** et vivent en moyenne **375 ans**.

Les Halfelins :

Les Halfelins sont particulièrement **rusés et prompts à saisir la moindre occasion**. **Voyageurs** dans l'âme, ils sont considérés comme des étrangers presque partout. À ce titre, ils attirent les soupçons et la curiosité. Suivant leur clan, ils peuvent être dignes de confiance et travailleurs ou de simples voleurs attendant le gros coup.

Obsédés par tout type de **collectionnage**, audacieux et d'une **curiosité maladive**, les Halfelins préfèrent souvent **les ennuis** à l'ennui.

Les Halfelins essaient de s'entendre avec tout le monde et de se rendre indispensables. Ils apprécient particulièrement la société Humaine.

Ils ont le teint rougeaud, des cheveux noirs et raides, les yeux sombres.

Ils mesurent de 0,8 à 0,9 m et pèsent entre 15 et 20 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 20 ans** et vivent en moyenne **90 ans**.

Les Orques :

Primitifs, la plupart des Orques vivent dans des **milieux sauvages et hostiles**. Organisés en **tribus** autour d'un **Shaman**, ils **respectent les traditions**, les forces naturelles et cultivent un **honneur guerrier**. Elevés **sans ce guide spirituel**, leur nature extrêmement violente prend l'ascendant et les rend **bestiaux et cruels**.

Doté d'une **force impressionnante**, les Orques sont impulsifs et **rudes**. Ils aiment festoyer, danser frénétiquement et se battre. Les passe-temps plus raffinés, poésie et philosophie ne les attirent que très peu.

A cause des **tribus sauvages** et sans traditions, pillant, tuant et violant à tout va, **l'ensemble des Orques sont haïs par les autres races**. Seule exception, les Elfes Sylvains entretiennent des relations cordiales avec les tribus respectueuses des traditions.

Immenses et à la carrure imposante, les Orques ont un aspect brutal : peau gris à vert foncé, front fuyant, mâchoire et canines du bas proéminentes. Leurs yeux sont verts, jaunes ou parfois rouges.

Ils mesurent de 1,8 à 2,2 m et pèsent entre 100 et 160 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 10 ans** et vivent en moyenne **40 ans**.

Les Demi-Elfes :

En Aramon, la plupart des Demi-Elfes sont issus **d'un Humain et d'un Elfe Sylvain**. Ils **n'ont jamais une enfance facile**. Distsants, trop sensibles pour les premiers, grandissant trop vite et étant trop impatient pour les seconds, ils ont toujours l'impression d'être des étrangers.

Ils disposent de la **curiosité, des facultés d'invention** et de l'ambition de leur parent Humain ainsi que le **raffinement, l'amour des arts et de la nature** de leur parent Elfe.

Les Demi-Elfes entretiennent de bonnes relations avec toutes les races.

Bien qu'ayant un teint plus pâle et des cheveux plus clairs, ils bénéficient d'une grande diversité physique. Leur yeux sont verts et leur traits gracieux.

Ils mesurent de 1,6 à 1,8 m et pèsent entre 50 et 90 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 20 ans** et vivent en moyenne **175 ans**.

Les Demi-Orques :

Ils sont souvent le fruit de **l'union forcée** entre un **Orque sauvage et un Humain**. De fait, ils subissent souvent une **enfance malheureuse ou brutale**. Chez les Orques sauvages, ils sont considérés comme malingres et faibles et, s'ils ne se défendent pas, finissent souvent esclaves. Chez les Humains, ils sont méprisés et rejetés. Il arrive, cependant, que les tribus Orques traditionalistes accueillent les plus chanceux.

L'humeur des Demi-Orques est **changeante** et ils sont capables de la plus grande joie comme de la plus grande colère. Ceux qui arrivent à **tempérer leurs instincts** parviennent à établir des **liens sociaux** tandis que les autres finissent immanquablement **marginalisés**.

La plupart des races se méfient des Demi-Orques. Chaque individu **doit trouver seul le moyen de se faire accepter**.

De forte carrure et à la teinte grisâtre, les Demi-Orques sont peu avenants. Leur visage est fortement marqué par leur héritage Orque, bien que leurs canines basses soient sensiblement plus petites. Leurs yeux sont noirs, verts ou jaunes foncés.

Ils mesurent de 1,7 à 2,1 m et pèsent entre 80 et 140 Kg. Ils sont considérés **adultes à l'âge de 14 ans** et vivent en moyenne **50 ans**.

IV. Classe

La classe d'un personnage représente l'ensemble de son **savoir faire** et de ses **aptitudes**. C'est en quelque sorte sa **profession d'aventurier**.



Barbare :

Ces combattants **courageux et téméraires** sont natifs des montagnes gelées d'Ullins ou des jungles cauchemardesques du sud. Les gens « civilisés » les accusent de tous les crimes mais ces « barbares » ont maintes fois prouvé leur valeur à qui s'alliait avec eux. Pour leurs ennemis, ce sont des **guerriers rusés, pleins de ressources, persévérants et impitoyables**.

Tandis que l'efficacité des Guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des Barbares découle de **la rage** qui les anime. Lorsqu'elle les saisit, ils deviennent **plus forts et plus résistants**.

Les Barbares **aiment le danger**, les incertitudes et la vie nomade. Ils ne sont pas à l'aise en ville et **détestent tout ce qu'ils estiment contre-nature** tels que la nécromancie ou les rituels démoniaques.

Si un Barbare peut se montrer honorable, au fond, il n'en demeure pas moins **incontrôlable**. Cette sauvagerie qui fait partie intégrante de leur nature constitue leur principale force mais est totalement incompatible avec un autre **alignement que Chaotique**.

La plupart des Barbares sont soit Orque, Demi-Orque ou Humain. Plus rarement, on trouve également des Barbares Nains et Elfes Sylvains dans les régions reculées et sauvages.

Les Barbares **respectent les Druides** pour leur dévotion et **admirent les Bardes** pour leurs talents. Ils sont à l'aise avec les Rôdeurs, mais ne font absolument **pas confiance aux Magiciens**, dont ils ne comprennent pas les pouvoirs.



Guerrier :

Le Seigneur de guerre local, le champion du Roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci ou le Roi des brigands : tous sont des Guerriers. **Ils peuvent être les défenseurs de la veuve et l'orphelin ou de cruels maraudeurs**.

Les Guerriers **aiment l'excitation du combat** et de l'aventure, ils **s'entraînent rigoureusement** pour atteindre une certaine perfection. Ils connaissent toutes les armes et armures classiques, développent une multitude de **techniques martiales** et parfois même de terribles bottes secrètes.

La classe de Guerrier est particulièrement répandue chez les Nains. Elle est assez minoritaire chez les Gnomes et les Halfelins.

Les Guerriers **respectent les compétences** des autres classes car ils sont conscients de l'avantage du travail d'équipe.



Paladin :

La **compassion nécessaire pour toujours faire le bien**, le désir de faire respecter la Loi, et la force requise pour triompher du Mal, telles sont les armes du Paladin.

La **voie** du Paladin est **exigeante** et demande une grande pureté d'âme ainsi qu'une **volonté infailable**. Ceux qui y parviennent gagnent de nombreux avantages conférés par leur divinité : le pouvoir de protéger, soigner et châtier. Même la mission la plus anodine est perçue comme une épreuve, une occasion d'honorer sa divinité et de faire le bien.

Bien plus qu'une profession, **Paladin est une vocation**. On ne choisit pas de le devenir. Ceux qui suivent cette voie ont été « appelés ». **Nul ne peut devenir Paladin par la pratique ou l'entraînement**.

En raison de l'étroit lien que les Paladins entretiennent avec **leur divinité**, ils sont obligatoirement **Loyal Bon**. Toutes mauvaises actions ou déviances répétées peut entraîner la perte totale de leurs pouvoirs.

L'Appel est ressenti essentiellement chez les Humains et les Demi-Elfes. Il intervient également chez les Nains et les Elfes mais constitue toujours un terrible choix. Pour les premiers, il les oblige à faire passer leur devoir avant leur famille, leur clan et leur Roi. Pour les

seconds, leur alignement loyal crée un décalage avec leurs frères Elfes, les « condamnant » à une vie marginale. L'Appel se fait plus rare chez les autres races.

Les Paladins **apprécient** de travailler avec **tous les individus bons et courageux**. S'ils **n'acceptent pas les actes maléfiques** de leurs compagnons, **ils tolèrent leurs différences**. Tous les Paladins se considèrent comme des frères : le lien qui les unit transcende leur culture, leur race ou leur religion.

Rôdeur :

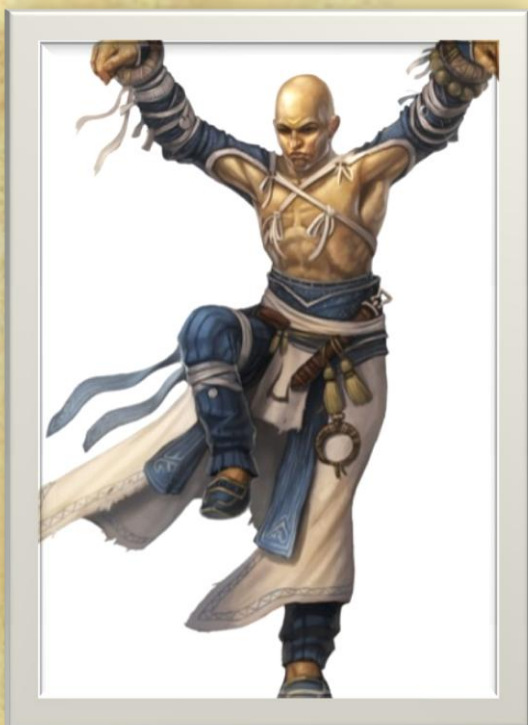
Gardiens des lieux sauvages et hostiles, les Rôdeurs sont passés maîtres dans l'art de la traque. Ils savent mieux que quiconque quels sont les points faibles de leurs ennemis.

Capables de manier une grande variété d'armes, ils sont particulièrement **redoutables au combat**. Leurs talents spécifiques leur permettent de **survivre** dans les contrées sauvages tout en restant **discrets**. Ils ont une connaissance très poussée de certaines créatures, ce qui leur permet de les combattre avec une efficacité accrue. Les Rôdeurs expérimentés entretiennent un **fort lien avec la nature** et sont capables d'utiliser la **magie druidique**.

La plupart des Rôdeurs sont des Elfes Sylvains. Les Humains, les Orques, les Demi-Orques ou les Halfelins affectionnent également cette classe.

Les Rôdeurs **respectent les Druides** et les **Barbares**. Ils tolèrent aisément les autres aventuriers avec lesquels ils n'ont pas grand-chose en commun (prêtres, bardes, magiciens).





Moine :

Souvent reclus, des monastères sont disséminés un peu partout à la surface du globe. Leurs habitants recherchent la **perfection par l'action et la méditation**. Ils sont formés à devenir de **redoutables combattants sans armes ni armures**.

Ils cherchent l'harmonie, l'équilibre qu'ils espèrent atteindre en portant leur art à son summum. Ils considèrent chaque nouvelle aventure comme une mise à l'épreuve.

La gloire, la défense des faibles ou **les possessions matérielles ne les intéressent pas**.

Grâce à un **entraînement rigoureux**, ils sont agiles et terriblement efficaces à mains nues. Leur compréhension d'une énergie subtile, le « **Ki** », leur permet d'accomplir des prodiges.

La formation suivie par les Moines exige une **discipline sans faille**, que seuls peuvent accepter les personnages **Loyaux**.

La plupart des Moines sont Humains, Demi-Elfes ou Elfes. Le tempérament des Orques ne les prédispose pas du tout à cette classe, et **la culture monastique est trop étrangère aux Nains ou au Gnomes**. Les Moines Halfelins ou Demi-Orques sont plutôt rares.

Les Moines sont **souvent distants**, car ils n'ont que peu de choses en commun avec les motivations ou les facultés des autres classes. **Ils sont donc courtois ou méprisants avec tous**.



Prêtre :

Il en est des **Dieux** comme des mortels, ils peuvent être bienveillants ou malfaisants, discrets ou envahissants, simples ou impénétrables. Dans la majorité des cas, ils agissent par leurs **intermédiaires terrestres : les Prêtres**.

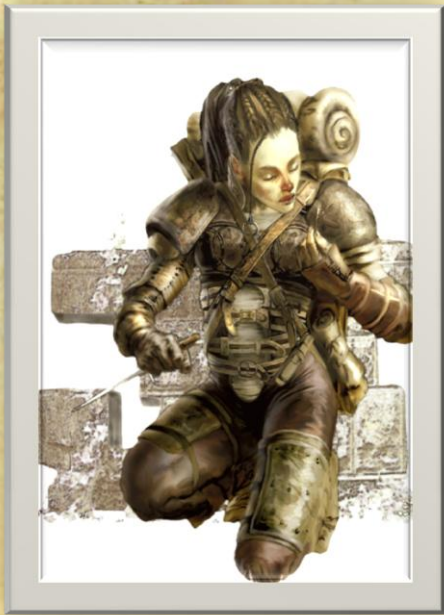
Ces derniers partent à l'aventure pour **soutenir la cause de leur divinité** : aider les défavorisés ou les écraser, apporter la lumière ou l'obscurité, prêcher l'amour ou la haine etc.

Les Prêtres sont les **maîtres de la magie divine**, particulièrement efficace pour soigner, soutenir ou même ressusciter ses alliés. Ils bénéficient également d'un certain **entraînement au combat** et savent utiliser les armes et armures courantes.

Leur alignement et leur **code de conduite doit rester proche de leur divinité** afin qu'ils puissent préserver ce lien spirituel et utiliser leurs pouvoirs.

Toutes les races éprouvent le besoin de croire et de profiter de la magie divine, aussi la classe de prêtre est-elle généralisée.

C'est surtout la religion des Prêtres qui détermine leur relation avec les autres classes. Leur relation est toutefois **tendue avec les Druides** dont ils jugent archaïque la conception de la création.



Roublard:

Voleurs sournois, escrocs, éclaireurs, espions ou diplomates, les roubларds n'ont en commun que le nom de leur classe. **Tous sont touche-à-tout, adaptables** et pleins de ressources.

Les Roubларds ont des talents extrêmement variés qu'ils utilisent pour s'accaparer ce qu'ils désirent, relever des défis ou être des tueurs invisibles.

Ils apprennent à développer **l'art de la furtivité, de l'esquive et de l'attaque sournoise**. Débrouillards, ils peuvent **imiter les lanceurs de sorts** en utilisant leurs parchemins, baguettes ou autres objets magiques. Ils disposent également d'un certain **savoir faire en mécanismes complexes**, leur permettant de tendre des pièges ou de les désamorcer.

On trouve un grand nombre de Roubларds chez les Halfelins. Les Humains, Elfes et Demi-Elfes possèdent eux aussi toutes les qualités requises. Bien que moins fréquents, les roubларds Gnomes sont aussi renommés. Les Nains, Orques et Demi-Orques n'ont que peu d'affinité avec cette classe.

Les Roubларds apprécient la protection apportée par les autres classes mais **supportent mal leur manque de discrétions**. Ils se **méfient des Paladins** et de leurs grands principes.



Barde:

Se rendre d'un pays à l'autre pour découvrir de **nouvelles légendes**, conter ses **histoires et chanter** les exploits d'un Héros, telle est la vie du Barde.

Ils aiment pénétrer les mystères de vieilles ruines, déchiffrer de vieux ouvrages, découvrir de nouvelles régions, rencontrer d'étranges créatures ou apprendre de nouvelles histoires.

Leur **chant vient du cœur** et comporte une certaine **magie**. Ils peuvent lancer quelques sorts et **inspirer leurs compagnons** ou **peser sur leurs ennemis**. Leur débrouillardise leur permet également de disposer de certaines **compétences de roubларds**, sans atteindre leur degré de spécialisation.

Les Bardes sont avant tout des voyageurs, guidés par leur **intuition et leur spontanéité**. Leur mode de vie est **incompatible** avec un alignement **Loyal**.

La plupart des Bardes sont Demi-Elfes. On trouve également une bonne proportion d'Humains, d'Elfes et de Gnomes dans leur rang. Les Bardes Nains sont moins fréquents mais réputés pour leurs chants guerriers. Si les Orques et Demi-Orques aiment les recevoir, ils se voient difficilement à leur place.

Les Bardes **s'entendent fort bien avec les Barbares, Guerriers et Paladins** dont ils peuvent conter les exploits. Intelligents et malicieux, ils ont également de bonnes relations avec les Mages et les Roubларds. Les **sermons intempestifs des Prêtres et Druides** ont tendance à les assommer.

Druide:

La fureur de l'orage, la force tranquille du soleil levant, la ruse du renard, la puissance de l'Ours, telles sont les forces que le Druide peut invoquer. Il acquiert ses pouvoirs **en ne faisant qu'un avec la nature**, sans pour autant la contrôler.

Les Druides acceptent les aspects cruels de la nature, **mais haïssent tout ce qui est contre-nature** : aberrations, morts-vivants...

Leur Foi ne leur permet pas d'utiliser les **armes et armures métalliques**. Néanmoins ils ne sont pas sans défense : ils bénéficient d'un **protecteur animal**.

De plus, tout comme les Prêtres, les Druides utilisent des **sorts divins**. Avec l'expérience, ils gagnent également un certain nombre de pouvoirs, dont la faculté de se **métamorphoser**.

Leur **désir** de servir la nature les pousse également à servir un certain **équilibre**. De ce fait, leur alignement doit comporter **une composante neutre**.

Grand nombre de Druides sont Elfes. Les Humains et les Demi-Elfes sont également très présents sur cette voie. Pour les Orques, les Druides, *ou shaman*, ont un rôle primordial. Les Nains, les Gnomes ou les Halfelins sont peu attirés par cette classe.

Entre eux, **les Druides** se considèrent comme **frères et sœurs**. Ils sont à l'aise avec les Barbares et **apprécient les Rôdeurs**. Ils ne comprennent pas l'amour des milieux urbains des Roublards et sont en **désaccord fréquent avec les Paladins et les Mages**. Toutefois, **ils se montrent très tolérants**, même envers ceux dont les convictions sont aux antipodes des leurs.

Mage:

Quelques syllabes incompréhensibles agrémentées de gestes ésotériques peuvent faire davantage de dégâts qu'une hache d'armes. On pense souvent que la magie est facile d'accès, mais ce serait oublier le temps que passent les Magiciens à étudier. Chaque matin ils préparent leurs sorts et il leur a fallu des années de travail pour les formuler correctement.

De **longues recherches**, de **vieux grimoires**, des débats théoriques et **l'entraînement quotidiens** définissent un **Magicien**.

L'expérience et le **savoir** sont les seules armes d'un Mage. Mais quelles armes ! L'apprentissage est long et souvent frustrant mais au final, les **persévérants** sont récompensés par des connaissances capables de **répondre à toutes les situations**.

Certains se spécialisent sur un type de magie donnée, aux détriment des autres, afin d'accroître leur efficacité et d'atteindre un degré de maîtrise sans équivalent.

La plupart des Mages font appel à un **Familier**, une créature extra-planaire leur accordant un certain soutien. **Un lien profond** s'établit entre eux et le familier devient alors une seconde partie de l'être du Mage.

La quasi-totalité des Haut-Elfes sont Magiciens. Les Humains, les Demi-Elfes et les Gnomes privilégient également cette voie. Les Nains jugent la magie comme une arme de couards, les Orques s'en méfient et les Halfelins sont trop impatientes.

Les Mages sont pragmatiques et apprécient la protection des autres membres d'un groupe. Bien qu'ils jugent les Ensorceleurs, Bardes et Roublards comme peu fiables, ils acceptent avec joie l'aide de tous.





Ensorteleur:

Les Ensorteleurs façonnent la magie comme un poète compose ses poèmes. Ils n'ont ni grimoire, ni mentor, ni théorie, juste une énergie brute qu'ils dirigent à l'envie. Certaines légendes prétendent qu'ils ont du **sang de Dragon** dans les veines, leur donnant ce sens de la magie inné.

Ils voient généralement leur pouvoir apparaître à la puberté. Incomplets, incontrôlés, parfois explosifs, leurs premiers sorts s'expriment inconsciemment au travers d'une émotion vive. Si certains ont la chance de rencontrer un ensorceleur plus expérimenté, la plupart doivent apprendre à se maîtriser seuls.

Ils n'ont pas la connaissance et la polyvalence des Mages, leur **répertoire de sorts** est bien plus **réduit**. Néanmoins, ils compensent par leur intuition et leur **capacité à lancer bien plus de sorts par jour**, sans avoir à les préparer.

Automatiquement, ils disposent de plus de temps libre que les Mages et le mettent à profit pour apprendre à mieux utiliser **les armes courantes**.

Mis à part les Nains, toutes les races disposent d'une petite part de leur population prédisposée à la voie d'Ensorteleur.

Les Ensorteleurs se sentent **proches des Bardes** dont l'expression de la magie est similaire. Ils entretiennent de bonnes relations avec les Roublards et les Druides mais **supportent difficilement les classes plus disciplinées**. Une certaine **concurrence** s'établit avec les **Magiciens**.

V. Pour plus de détails...

Encore une fois, pas de panique. Cette partie anticipe sur la première session ou je vous exposerai les règles de bases. Les joueurs curieux ou avancés peuvent y jeter un œil et trouver de quoi **customiser leur « build »**.

Résumé des ajustements raciaux :

Race	Ajustement de caractéristiques						Autres bonus et malus
	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA	
Humain	0	0	0	0	0	0	Niveau 1 : +1 don, +4 points de compétence et +1/niv ;
Elfe Sylvain	-1	+2	0	-1	0	0	Immunité sort sommeil, +2 contre enchantement, vision nocturne, +1 détection, fouille et perception auditive, +2 connaissances nature, +1 empathie avec les animaux, Don maniement des armes ¹
Haut-Elfe	-1	0	-1	+2	0	0	Immunité sort sommeil, +2 contre enchantement, vision nocturne, +1 détection, fouille et perception auditive, +2 arts de la magie, Don maniement des armes ¹
Nain	0	-1	+2	0	0	-1	Armure lourde : pas de réduction de vitesse, vision dans le noir, connaissance de la pierre ² , armes familières ³ , stabilité ⁴ , +2 contre le poison, +2 contre les sorts, +1 contre Orques et gobelinoïdes, +4 CA contre Géants, +2 Estimation pierres/métaux, +2 Artisanat pierres/métaux,
Gnome	-2	0	+2	0	0	0	+1 CA, +1 jets d'attaque, +4 Discrétion, vision nocturne, armes familières ⁵ , +2 contre illusions, +1 DD sorts illusions,
Halfelin	-2	+2	0	0	0	0	+1 contre les Kobolds et gobelinoïdes, +4 CA contre Géants, +2 perception auditive, +2 Artisans alchimie
Orque	+4	0	0	-2	0	-2	+1 CA, +1 jets d'attaque, +4 Discrétion, +2 déplacements silencieux, escalade et saut, +1 jets de sauvegardes, +2 contre la terreur, +1 armes de jet et frondes, +2 perceptions auditives
Demi-Elfe	0	0	0	0	0	0	Vision dans le noir, +2 contre le poison, +2 intimidation, +2 survie,
Demi-Orque	+2	0	0	-1	0	-1	Immunité sort sommeil, +2 contre enchantement, vision nocturne, +1 détection, fouille et perception auditive, +2 diplomaties et renseignement
							Vision dans le noir, +1 contre le poison, +1 intimidation, +1 survie

¹Épée longue, rapière, arc long et court.

²+2 Fouille sur la pierre (modifications), GPS profondeur. ³Maniement Hache de guerre Naine et Urgrash.

⁴+4 contre renversement et croche-pied.

⁵Maniement Marteau-piolet.

Ajustement en fonction de l'âge :

	Age mûr	Grand âge	Age vénérable
Humain	35	45	55
Elfe Sylvain	200	275	325
Haut-Elfe	750	1250	1750
Nain	125	200	250
Gnome	125	225	325
Halfelin	45	55	75
Orque	30	35	40
Demi-Elfe	90	135	165
Demi-Orque	35	40	45

Ajustement des caractéristiques			
Force	0	-1	-2
Dextérité	0	-1	-2
Constitution	-1	-2	-3
Intelligence	0	+1	+2
Sagesse	+1	+2	+3

Caractéristiques :

Elles définissent les capacités physiques et intellectuelles d'un individu.

- Force : masse musculaire
- Dextérité : agilité et souplesse
- Constitution : robustesse et résistance
- Intelligence : rapidité et capacité de raisonnements
- Sagesse : bon sens et intuition
- Charisme : beauté, présence ou capacité sociale

Résumé sur le leveling :

Lvl	Expérience	Bonus de base au jet de sauvegarde		Bonus de base au jet d'attaque			Niveau de compétences max		Dons	Bonus caractéristiques
		élevé	faible	élevé	moyen	faible	classe	Hors classe		
1	0	+2	+0	+1	+0	+0	4	2	+1	
2	1000	+3	+0	+2	+1	+1	5	2		
3	3000	+3	+1	+3	+2	+1	6	3	+1	
4	6000	+4	+1	+4	+3	+2	7	3		+1
5	10000	+4	+1	+5	+3	+2	8	4		
6	15000	+5	+2	+6/+1	+4	+3	9	4	+1	
7	21000	+5	+2	+7/+2	+5	+3	10	5		
8	28000	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4	11	5		+1
9	36000	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4	12	6	+1	
10	45000	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5	13	6		
11	55000	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5	14	7		
12	66000	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	15	7	+1	+1
13	78000	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	16	8		
14	91000	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	17	8		
15	105000	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	18	9	+1	
16	120000	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	19	9		+1
17	136000	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	20	10		
18	153000	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	21	10	+1	
19	171000	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	22	11		
20	190000	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	23	11		+1

Résumé du leveling suivant les classes :

Classe	Jet de sauvegarde (Elevé)	Bonus au jet d'attaque	Dés de vie	Compétences par niveau	Ports d'armures	Maniement du bouclier	Maniement des armes	Restrictions d'alignement
Guerrier	Vigueur	Elevé	d10	+2	Toutes	Oui	Courante et Guerre	-
Barbare	Vigueur	Elevé	d12	+4	Intermédiaire	Oui	Courante et Guerre	Chaotique
Paladin	Vigueur	Elevé	d10	+2	Toutes	Oui	Courante et Guerre	Loyal bon
Rôdeur	Réflexe, Vigueur	Elevé	d8	+6	Intermédiaire	Oui	Courante et Guerre	-
Moine	Vig, Ref, Vol	Elevé	d8	+2	Interdites	Interdit	Bâton, Fronde, Poings	Loyal
Roublard	Réflexe	Moyen	d6	+8	Légères	Non	Courante et autres ¹	-
Prêtre	Vigueur, Volonté	Moyen	d8	+2	Toutes	Oui	Courante	-
Druide	Vigueur, Volonté	Moyen	d8	+4	Intermédiaires, cuirs	Oui, bois	Autres ²	Neutre
Barde	Réflexe, Volonté	Moyen	d6	+6	Intermédiaires	Oui	Courante et Rapière	sauf Loyal
Magicien	Volonté	Faible	d4	+2	Aucune	Non	Autres ³	-
Ensorcelleur	Volonté	Faible	d4	+2	Aucune	Non	Courante	-

Autres¹ : Arbalète légère, arc court, épée courte, matraque et rapière.

Autres² : Métaux interdits, bâton, gourdin, fronde, lance de silex, dague de silex, arcs et flèches de silex.

Autres³ : Arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, gourdin.

Notes :

Jet de sauvegarde :

C'est la capacité du personnage à résister ou échapper à une situation dangereuse ou inhabituelle.

Exemple

On boit 3L de bière : jet de vigueur pour ne pas être soûl

On est ivre, on tombe : jet de réflexe

L'alcool provoque des hallucinations : jet de volonté pour y résister et redevenir lucide.

Compétence :

C'est notre savoir faire dans un domaine précis (exemple : natation, diplomatie etc.)

Don :

Aptitudes naturelles ou acquises apportant des avantages divers (technique de combat, avantage génétique, etc.)

Jet d'attaque :

C'est notre aptitude à attaquer une cible. Plus il est important plus on a de chance de l'atteindre. Tous les +5 on a droit à une action supplémentaire par tour de jeu, en combat.

Liens :

Table d'évolution et pouvoirs spécifiques des classes :

http://www.cerbere.org/telechargement/dd3/classes/guide_classe.zip

Compilation des Dons :

http://lens.anthony.free.fr/ressources_pdf/d20_dons1.pdf

Récapitulatifs des compétences et synergies :

<http://dnd.rushland.eu/Telecharge/Competences.pdf>

Compilations des armes et marchandises :

http://lens.anthony.free.fr/ressources_pdf/equipementDD3.pdf

Les règles de D&D 3.5 :

<http://www.regles-donjons-dragons.com/index.html>

Tout les manuels D&D 3.5 :

<http://fr.scribd.com/doc/85516621/AD-D-3-5-FR-Manuel-Des-Joueurs>