

Les héros de *Chaos & Barbarie* cherchent l'argent, la gloire, la justice, la renommée, l'influence, et la connaissance, entre autres buts. La plupart de ces buts sont honorables, d'autres moyens. Chaque personnage choisit un chemin différent pour achever leurs buts, soit par la puissance brutale du combat, soit par la subtilité des compétences, soit par la maîtrise des pouvoirs spiriques. La plupart des explorateurs prédominent et montent en expérience, richesse, et puissance. D'autres meurent.

Une classe de personnage est la charpente sur laquelle vous construisez votre héros. Cela ne signifie pas qu'il est rigide ou confiné. Au lieu de cela, une classe apporte un point de départ avec lequel vous pouvez développer une direction qui vous semble convenable. Ne pensez pas à ce qu'une classe soit restrictive ; au lieu de cela, une classe est définie. Quand vous choisissez une classe pour votre personnage, vous posez le fondement d'un concept qui grandira et se développera dès que vous jouerez. Une classe apporte une structure. C'est entièrement à vous de voir comment vous développerez votre personnage. Vous choisirez les compétences et les dons lorsque vous avancez — et vous pouvez prendre des niveaux dans d'autres classes au fur et à mesure si cela sert mieux le concept au cœur de votre héros.

## LES CLASSES

Huit classes principales, appelées classes héroïques, sont valables dans le jeu de rôle *Chaos & Barbarie*. Les personnages avec des niveaux dans des classes héroïques sont appelés personnages héroïques. Contrairement aux personnages ordinaires, les personnages héroïques ont des points de vitalité en plus des points de blessure (les personnages ordinaires ont seulement des points de blessure). Les points de vitalité ont pour effet de rendre les personnages héroïques plus difficiles à vaincre — par ces moyens ils peuvent produire des actes dangereux ou héroïques sans risquer leur vie inutilement. Les huit classes héroïques sont :

**Barbare** : combattant féroce qui s'en remet à sa frénésie guerrière et à son instinct pour triompher.

**Graken** : touche-à-tout à l'éducation réduite qui apprend les compétences et la connaissance du Spirh par l'expérience de la vie et l'improvisation. Les grakens sont les plus répandus aussi loin que vous vous trouvez de Grâl.

**Guerrier** : combattant inégalé dans le maniement des armes.

**Kirhani** : maître incontesté des pouvoirs spiriques, ayant prêté allégeance à une puissance, un seigneur-éternel ou un prince-déviant.

**Markind** : voyageur rusé, habile formé pour opérer dans les vastes étendues désertes du Spirh et des régions sauvages de la Multiterre.

**Naïruh** : maître de la négoce et de la négociation qui inspire confiance et fait un vrai dirigeant.

**Pique-farfouille** : escroc rusé, adroit qui réussit à la dérobee au lieu de la force bestiale.

**Skedjaï** : combattant cumulant maîtrise du combat et pouvoirs spiriques.

## PERSONNAGES MULTICLASSES

En gagnant des niveaux, les personnages ont la possibilité d'ajouter de nouvelles classes. Ajouter une nouvelle classe leur permet d'acquérir de nouvelles capacités, mais chaque avancement dans une nouvelle classe se fait au détriment de leur première classe dont la progression est interrompue. Un naïruh, par exemple, peut devenir un naïruh/guerrier. Ajouter la classe de guerrier lui donnera le maniement dans plus d'armes, aura de meilleures sauvegardes en Vigueur, mais dans le même temps, cela voudrait dire qu'il ne gagnera plus de nouvelles capacités de naïruh et par conséquent ne sera pas le naïruh aussi puissant qu'il aurait pu le devenir. Les règles concernant les personnages multiclassés sont réunies à la fin de ce chapitre.

## BONUS DE CLASSE ET DE NIVEAU

Les jets d'attaque ou de sauvegarde et les tests de compétence sont obtenus par une combinaison de trois chiffres ou nombres, représentant chacun un facteur différent : le facteur chance (le résultat du d20), les talents innés du personnage (le modificateur de caractéristique), et son expérience et son entraînement. Ce troisième facteur est basé, directement ou indirectement, sur la classe et le niveau de l'explorateur. Chaque table de classe récapitule les chiffres pour ce troisième facteur.

**Bonus de base à l'attaque.** Observez la table de votre classe de personnage. Sur un jet d'attaque, appliquez le bonus de la colonne du bonus de base à l'attaque sur le jet du d20. Utilisez le bonus qui correspond au niveau de classe de personnage. Plusieurs valeurs séparées par des barres de fraction correspondent à des attaques supplémentaires portées avec un bonus à l'attaque réduit. Par exemple, « +12/+7/+2 » correspond à trois attaques par round, la première à +12 au jet d'attaque, la deuxième à +7 et la troisième à +2. Les modificateurs s'appliquent normalement à ces jets de dé, mais ils ne confèrent pas d'attaque supplémentaire.

Par exemple, un naïruh de niveau 6, dispose d'un bonus de base à l'attaque égal à +4. Avec un silifuge ou une autre arme à distance, il y ajoute son bonus de Dextérité. Même si cela augmenterait son bonus à l'attaque de +6 ou plus, il ne gagne pas d'attaque supplémentaire.

Si un personnage a plus d'une classe, additionnez les bonus de base à l'attaque de chaque classe ensemble pour déterminer le bonus de base à l'attaque du personnage (Voir Personnages Multiclassés pour exemple).

**Bonus de base aux sauvegardes.** Observez la table de votre classe de personnage. Vous verrez les bonus de base de sauvegarde pour les trois types de sauvegarde : Réflexes, Vigueur, et Volonté. Utilisez les bonus qui correspondent au niveau de votre classe de personnage. Si un personnage a plus d'une classe, additionnez les bonus de base de sauvegarde de chaque classe ensemble pour déterminer le bonus de base de sauvegarde du personnage (Voir Personnages Multiclassés pour exemple).

**TABLE 3-1 :  
EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU**

Niveau (de person- nage)	PX	Limite des com- pétences de classe	Limite des com- pétences hors- classe	Dons	Augmenta- tion de ca- ractéristique
1	0	4	2	1 <sup>er</sup>	—
2	1 000	5	2 1/2	—	—
3	3 000	6	3	2 <sup>e</sup>	—
4	6 000	7	3 1/2	—	1 <sup>er</sup>
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4 1/2	3 <sup>e</sup>	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5 1/2	—	2 <sup>e</sup>
9	36 000	12	6	4 <sup>e</sup>	—
10	45 000	13	6 1/2	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7 1/2	5 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8 1/2	—	—
15	105 000	18	9	6 <sup>e</sup>	—
16	120 000	19	9 1/2	—	4 <sup>e</sup>
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10 1/2	7 <sup>e</sup>	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11 1/2	—	5 <sup>e</sup>

## AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

En plus des jets d'attaque et de sauvegarde, les personnages gagnent d'autres avantages en progressant dans les niveaux. La Table 3-1 : Expérience et Avantages Liés au Niveau, les regroupe de façon sommaire.

**PX.** Cette colonne indique le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre un niveau global. Pour tous les personnages multiclassés, le nombre de points d'expérience détermine le niveau global en général, pas celui de chaque classe.

**Limite des compétences de classe.** Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3. Une compétence de classe est une compétence fréquemment associée à la classe en question. Les compétences de chaque classe sont indiquées dans la description de chacune dans ce chapitre.

**Limite des compétences hors classe.** Pour les compétences hors classe (les compétences qui ne sont pas associées à la classe du personnage), le degré de maîtrise que le personnage peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise dans les compétences de classe, soit niveau global + 3)/2 (Par exemple, au niveau 1, un personnage peut payer 4 points pour 4 degrés de maîtrise dans une compétence de classe, ou dépenser ces même 4 points pour 2 degrés de maîtrise dans une compétence hors-classe). Dans le cas où le degré de maîtrise s'accompagne d'un demi (1/2) sur la Table 3-1, cette fraction n'est pas prise en compte dans le test de compétence. Elle indique seulement que le personnage est en train de s'améliorer dans l'utilisation de la compétence (il bénéficiera du bonus une fois qu'il aura acquis le demi-point manquant).

**Dons.** Cette colonne indique les niveaux dans lesquels le personnage gagne des dons. Ces dons sont en plus de ceux que confèrent certaines classes de celui qui est accordé d'office à tous humains au niveau 1.

**Augmentation de caractéristique.** Cette colonne indique les niveaux dans lesquels le personnage gagne des augmentations de valeur de caractéristique. Une fois arrivé aux niveaux 4, 8, 12, 16, et 20, le personnage augmente une de ses valeurs de caractéristique de 1 point. Le joueur choisit quelle valeur de caractéristique à améliorer. L'amélioration de la caractéristique est permanente.

Par exemple, un naïruh ayant 16 en Charisme peut faire passer cette valeur à 17 au niveau 4. Au niveau 8, il aura la possibilité d'augmenter encore cette caractéristique ou d'en améliorer une autre.

Pour ce qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global. Ainsi, un naïruh/guerrier de niveau 3/1 a un niveau global égal à 4 ; il peut donc prétendre à son dernier point de caractéristique supplémentaire.

## DESCRIPTION DES CLASSES

Le reste de ce chapitre, jusqu'à la section sur les personnages multiclassés est consacré à la description des classes. Chaque description commence par une exposition de la situation générale de la classe. Tous les personnages sont uniques dans leur attitude, leurs points de vue et ainsi de suite.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

La description générale est suivie d'une série d'informations d'ordre technique, qui ne s'appliquent pas à toutes les classes.

### CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques primordiales pour un représentant de la classe concernée. Vous êtes bien évidemment libre d'aller à contre-courant, mais votre explorateur a tout intérêt à avoir des caractéristiques élevées là où elles lui seront le plus utiles (vous pouvez également vous dire qu'il est naturellement attiré par la classe qui correspond le mieux à ses talents ou pour laquelle il se sent le plus qualifié).

### VITALITÉ

Le type de dé lancé par les personnages de classe pour connaître le nombre de points de vitalité gagnés à chaque niveau.

Un joueur lance un seul dé chaque fois que son personnage gagne un niveau. Appliquez son éventuel modificateur de Constitution au résultat obtenu. Ajoutez le total à son nombre de points de vitalité. Même si le résultat est égal à 0 ou moins, le personnage a toujours au moins 1 point de vitalité supplémentaire. Au niveau 1, on ne jette pas le dé ; le personnage a automatiquement le maximum de points de vitalité possible

Type de dé	Classe
1d6	Naïruh, pique-farfouille
1d8	Kirhani, graken, markind, skedjaï
1d10	Guerrier
1d12	Barbare

(plus ou moins son modificateur de Constitution).

Par exemple, Adanech le rogush markind obtient 1d8 points de vitalité par niveau, plus son modificateur de Constitution. Au niveau 1, il a 10 points de vitalité à la place de jeter le dé (8, le maximum du dé, plus son modificateur de Constitution, lequel est de +2).

### TABLE DE CLASSE

Cette table indique les avantages auxquels le personnage peut prétendre en fonction de son niveau. Elle comprend généralement les informations suivantes :



**Niveau :** le niveau que le personnage a atteint dans cette classe.

**Bonus de base à l'attaque :** le bonus de base à l'attaque et le nombre d'attaques dont bénéficie l'explorateur.

**Bonus de base de Réflexes :** le bonus de base de Réflexes, auquel on ajoute le modificateur de Dextérité du personnage.

**Bonus de base de Vigueur :** le bonus de base de Vigueur, auquel on ajoute le modificateur de Constitution du personnage.

**Bonus de base de Volonté :** le bonus de base de Volonté, auquel on ajoute le modificateur de Sagesse du personnage.

**Spécial :** avantages acquis à certains niveaux et détaillés dans la section Particularités de la classe.

**Pouvoirs quotidiens :** le nombre de pouvoirs de chaque niveau que le personnage peut activer par jour. Si la table indique « — », le personnage n'a pas accès aux pouvoirs du niveau correspondant. « 0 » signifie qu'il ne peut en jeter que si sa caractéristique primordiale d'utilisateur de pouvoir l'autorise à utiliser des pouvoirs en bonus (La caractéristique primordiale des kirhanis est l'Intelligence et celle des skedjaïs est la Sagesse. Voir la Table 1—1 Modificateurs de caractéristique et pouvoirs en bonus). Enfin, si la table donne un chiffre autre que 0, le personnage peut activer cette quantité de pouvoirs, plus les pouvoirs en bonus que lui confère sa caractéristique primordiale. Un personnage peut toujours choisir d'utiliser un emplacement de pouvoir pour un pouvoir de plus bas niveau.

**Pouvoirs connus :** Le nombre de pouvoirs connus de chaque niveau que le personnage peut activer par jour.

**Bonus de Défense :** le bonus de Défense, auquel on ajoute le modificateur de Dextérité du personnage.

**Bonus de Réputation :** le bonus de base de Réputation du personnage. Voir Réputation au Chapitre Six : Caractéristiques des Héros pour plus d'information.

## COMPÉTENCES DE CLASSE

Cette section présente la liste des compétences associées à la classe, le nombre de points de compétence dont le personnage dispose au niveau 1 et ceux qu'il gagne à chaque niveau additionnel. Tout personnage gagne un certain nombre de points de compétence par niveau (par exemple, 4 pour un guerrier et 6 pour un naïruh). On ajoute au chiffre indiqué le modificateur d'Intelligence du personnage (et +1 si le personnage est humain), ce qui donne le nombre de points de compétence réellement gagné (1 point par niveau minimum, même si le personnage a un important malus d'Intelligence).

Au niveau 1, un personnage dispose d'un total de points de compétence égal à quatre fois ce résultat. Comme le degré de maîtrise ne peut pas dépasser le niveau global + 3 pour une compétence de classe, il est possible d'atteindre un degré de maîtrise maximal de 4 au niveau 1 (au prix de 1 point de compétence pour chaque degré de maîtrise).

Par exemple, un naïruh peut prétendre à une base de 6 points de compétence par niveau. Il ajoute son bonus d'intelligence (+1), ce qui lui donne un total de 7 points. Au niveau 1, il a droit à quatre fois ce total, soit 28 points. Elle peut prendre un degré de maîtrise maximal de 4 dans ses compétences de classe, ce qui signifie qu'elle peut, par exemple, répartir ses 28 points entre sept compétences de classe qu'elle porte toutes à un degré de maîtrise de 4 (il est plus efficace d'avoir un degré de maîtrise élevé dans un nombre de compétences limité que le contraire). Il est également possible de choisir des compétences hors classe, mais dans ce cas, chaque point dépensé augmente le degré de maîtrise que d'un demi point, et il ne peut jamais dépasser la moitié du degré de maîtrise auquel on peut prétendre pour les compétences de classe (soit 2 au niveau 1).

## PARTICULARITES DE LA CLASSE

Cette partie détaille les particularités spéciales de la classe, incluant l'arme avec laquelle le personnage est compétent. Les personnages peuvent devenir compétents avec d'autres armes en acquérant les différents dons de Maniement de Famille d'armes. Chaque classe possède également certaines capacités uniques, des bonus de dons aux particularités spéciales, lesquels sont décrits dans ce chapitre.

## NIVEAU DE CLASSE ET NIVEAU GLOBAL

Le niveau de classe concerne le niveau de personnage dans une classe particulière. Le niveau global concerne l'expérience totale d'un personnage. Ainsi, un personnage qui a seulement une seule classe possède un niveau global et un niveau de classe identiques (au niveau 7 un skedjaï possède un niveau global de niveau 7 et un niveau de classe de niveau 7). Mais pour un personnage avec plus d'une classe, le niveau de classe et le niveau global sont différents. Un niveau 4 de graken et un niveau 3 de pique-farfouille fait un niveau global de 7, avec un niveau de classe de graken de 4 et un niveau de classe de pique-farfouille de 3.

## BARBARE

Ces combattants courageux sont natifs des étendues éloignées des cités-ports des seigneuries ou des régions perdues des Dernières Colonies de la Multiterre. Selon les régions, les peuples civilisés les désignent sous le nom de barbares ou de sauvages et les accusent de tous les crimes. Mais ces « barbares » ont maintes fois fait la preuve de leur bravoure et de leur valeur à ceux qui ont pris le risque de s'allier avec eux. Quant aux ennemis qui les sous-estimaient, ils ont découvert des guerriers pleins de ressources, persévérants et impitoyables.

## EXPLORATION

Partir en exploration est la meilleure chance que les barbares ont de trouver leur place dans une société civilisée. La monotonie inhérente aux métiers de garde ou de sentinelle n'est pas pour eux. Le danger, les incertitudes et l'errance imposés par une telle existence ne leur posent aucun problème. Ils partent parfois sur les routes pour tout ce qu'ils considèrent contraire à la nature, ce qui comprend entre autres les déviants et créations spiriques.

## PROFIL

Les barbares sont d'excellents combattants. Mais tandis que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares découle de la frénésie guerrière qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent brusquement plus forts et plus rapides aux attaques. Maintenir un tel état exige une incroyable dépense d'énergie et les laisse épuisés, aussi doivent-ils vaincre rapidement, ce qui ne leur pose généralement pas de problèmes. À l'aise dans les contrées sauvages, ils se déplacent très rapidement au pas de course.

## ANTECEDENTS

Les barbares sont issus de contrées sauvages dans lesquelles leurs tribus vivent à l'écart de la civilisation. Un barbare explorateur peut avoir été attiré vers une région civilisée par l'appât du gain, à moins qu'il n'ait été recruté comme soldat, qu'il n'ait été chassé de chez lui par des envahisseurs, ou que capturé, il ne se soit échappé avant d'être vendu comme escl-

TABLE 3-2 : LE BARBARE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré, illettrisme, frénésie guerrière (1/jour)	+4	+0
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive	+4	+0
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)	+5	+0
4	+4	+1	+4	+1	Frénésie guerrière (2/jour)	+5	+1
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure	+5	+1
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)	+6	+1
7	+7/+2	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (1/-)	+6	+1
8	+8/+3	+2	+6	+2	Frénésie guerrière (3/jour)	+6	+2
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens des pièges (+3)	+7	+2
10	+10/+5	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (2/-)	+7	+2
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Grande frénésie guerrière	+7	+2
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Frénésie guerrière (4/jour), sens des pièges (+4)	+8	+3
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Réduction des dégâts (3/-)	+8	+3
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Esquive totale	+8	+3
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens des pièges (+5)	+9	+3
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Frénésie guerrière (5/jour), réduction des dégâts (4/-)	+9	+4
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Frénésie sans fatigue	+9	+4
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges (+6)	+10	+4
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Réduction des dégâts (5/-)	+10	+4
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Frénésie guerrière (6/jour), Frénésie guerrière de maître	+10	+5

ve dans une grande ville.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les barbares ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

La Force est importante pour le barbare en raison de son rôle dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles pour lui reposent sur cette caractéristique. La dextérité est également utile, surtout s'il ne porte qu'une armure légère. La Sagesse influe sur l'utilisation de certaines de ses compétences. Enfin, une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de frénésie plus longtemps (et aussi de vivre plus vieux, en lui conférant davantage de points de vitalité et de blessures).

### VITALITE

Les barbares gagnent 1d12 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

### COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du barbare (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Artisanat\* (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) × 4

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe de barbare :

### DONS DE DEPART

Le barbare commence le jeu avec les dons suivants :

- Port d'armure (légère)
- Maniement d'une arme exotique
- Maniement d'une famille d'armes (armes primitives)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### DEPLACEMENT ACCELERE

La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres. Un barbare ludaïa a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.

### ILLETTRISME

Les barbares sont les seuls explorateurs qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient pas illettré s'il prend un niveau de barbare.

### FRENESIE GUERRIERE



Un barbare peut entrer dans une frénésie destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort, plus rapide et plus résistant. Il gagne un bonus temporaire de +4 en Force et un bonus d'esquive de +2 à la Défense et aux jets de réflexes. En état de frénésie, il peut faire une attaque supplémentaire par round avec son meilleur bonus d'attaque de base mais cette attaque ainsi que toutes les autres portées dans le round ont un malus de -2. Ce malus s'applique pour tout le round ce qui implique qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le barbare pourrait porter avant son prochain tour de jeu.

Au cours de sa frénésie guerrière, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi qu'activer des pouvoirs ou des objets spiriques à pensée de commande, à potentiel spirique (comme les couronnes spiriques) ou à fin d'activation (comme les pierres spiriques). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou métaspiriques.

Une crise de frénésie dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la frénésie et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa frénésie guerrière une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre.

### ESQUIVE INSTINCTIVE

Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la Défense même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un barbare possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un barbare possédant au moins 4 niveaux de markind), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

### SENS DES PIÈGES

À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la Défense contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de barbare supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

### ESQUIVE INSTINCTIVE SUPÉRIEURE

Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive

instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de barbare.

### REDUCTION DES DÉGÂTS

À partir du niveau 7, la résistance du barbare lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux de barbare suivants (niveaux 13, 16 et 19), cette réduction des dégâts augmente d'un point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

### GRANDE FRÉNESIE GUERRIÈRE

À partir du niveau 11, la frénésie guerrière confère au barbare un bonus de +6 en Force, ainsi qu'un bonus d'esquive de +3 à la Défense et aux jets de Réflexes.

### ESQUIVE TOTALE

Au niveau 6, un barbare gagne esquive totale. S'il est exposé à tout effet qui normalement permet au personnage de tenter un jet de

sauve -



VORTIMOR LE BARBARE

garde en Réflexes pour demi dégât, le barbare ne subit aucun dommage avec un jet de sauvegarde réussi. Esquive totale peut seulement être utilisé si le barbare est en état de frénésie guerrière, et porte une armure légère ou est sans armure.

### FRENESIE SANS FATIGUE

Au niveau 17 et au-delà, un barbare n'est plus fatigué au terme de sa frénésie guerrière.

### FRENESIE GUERRIERE DE MAITRE

À partir du niveau 17, la frénésie guerrière confère au barbare un bonus de +8 en Force, ainsi qu'un bonus d'esquive de +4 à la Défense et aux jets de Réflexes.

### ARGENT

Un barbare de niveau 1 commence avec 1d4 x 250 GI.

## GRAKEN

Les grakens viennent d'au-delà les frontières des cités-ports, remplaçant une éducation formelle par des compétences et une connaissance gagnés par l'expérience. Couramment, un graken se trouve dans une terre qui se situe au-delà des régions « civilisées » de la Multiterre, mais les grakens peuvent venir de la frontière de la Théocratie —autant qu'ils le peuvent. Ils usent de Dextérité, de Charisme, et de Force pour survivre face à tout ce que les régions leur soumettent. Un graken n'est pas nécessairement peu familier avec les objets spiriques, mais il n'a certainement pas accès aux commodités disponibles de celles de niveau supérieur des régions telles que Moridar ou Mandor. Le graken est vigoureux, robuste, indépendant, et un expert de la survie en apprenant les leçons des régions « frontières », que sont les Terres Lointaines.

Quelques grakens sont primitifs, aux sociétés pré industrielles, mais la plupart possède une compréhension de base sur les outils spiriques —ils viennent juste d'une région ou une partie de la société où un tel équipement est extrêmement peu accessible.

### EXPLORATION

La plupart des grakens qui deviennent des héros le sont à cause de circonstances. Ils sont fermiers à qui leurs familles furent tuées par les guerriers théocrates, fermiers à qui leurs terres furent occupées par des maraudeurs, des étrangers des terres désertiques, ou routards prenant les voies les plus éloignées de Grâl. Les grakens ont habituellement un rêve qu'ils essaient de réaliser ou ont une vision idéaliste du monde. Beaucoup espèrent trouver le succès et la fortune là où se trouve l'action, et considère leur propre monde comme un insignifiant et prospère sentier battu.

### PROFIL

Le graken est un homme à tout faire, apprenant un peu de tout pour augmenter ses chances de survie. Souvent, un graken peut garder une pièce de matériel très abîmée, même la plus vieille, en état de marche. Là où un markind ou un guerrier a une formation étendue dans les compétences de réparation, un graken est meilleur dans le bricolage de matériel que dans sa réparation complète. Cela veut dire que le graken est plus rapide à faire des réparations bâclées, même dans les situations extrêmes, mais peu probable à réparer un objet dans sa totalité. Le graken se sent chez lui dans l'arrière-pays des terres, capable de se débrouiller sans les commodités de la civilisation. De toutes les classes, les grakens sont les plus capable à négocier tout ce que la Multiterre mets en travers de leur chemin, quelle que soit la difficulté. Ils ont d'excellents instincts de survie et un enthousiasme qu'ils obtiennent au travers des circonstances difficiles.

### ANTECEDENTS

Les grakens se réalisent dans cette classe en recherchant une vie meilleure, en cherchant l'excitation, en fuyant la situation de leur terre d'origine, ou en vengeance un mal imaginaire fait par la Théocratie, ou quelque autre groupe de pouvoir. La plupart cherchent la richesse et le pouvoir, d'autres l'exploration. D'autres encore sont motivés par la vengeance. Ils peu-

TABLE 3-3 : LE GRAKEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+1	+2	+0	Don et compétence supplémentaires	+3	+0
2	+1	+2	+3	+0	Troc	+3	+0
3	+2	+2	+3	+1	Bricolage +2	+4	+0
4	+3	+2	+4	+1	compétence supplémentaire	+4	+1
5	+3	+3	+4	+1	Survie +2	+4	+1
6	+4	+3	+5	+2	Bricolage +4	+5	+1
7	+5	+4	+5	+2	Don supplémentaire	+5	+1
8	+6/+1	+4	+6	+2	compétence supplémentaire	+5	+2
9	+6/+1	+4	+6	+3	Bricolage +6	+6	+2
10	+7/+2	+5	+7	+3	Survie +4	+6	+2
11	+8/+3	+5	+7	+3		+6	+2
12	+9/+4	+6	+8	+4	compétence supplémentaire	+7	+3
13	+9/+4	+6	+8	+4	Bricolage +8	+7	+3
14	+10/+5	+6	+9	+4	Don supplémentaire	+7	+3
15	+11/+6/+1	+7	+9	+5		+8	+3
16	+12/+7/+2	+7	+10	+5	compétence supplémentaire	+8	+4
17	+12/+7/+2	+8	+10	+5		+8	+4
18	+13/+8/+3	+8	+11	+6	Survie +6	+9	+4
19	+14/+9/+4	+8	+11	+6		+9	+4
20	+15/+10/+5	+9	+12	+6	Don supplémentaire	+9	+5



vent être leurrés sur leur propre terre par la promesse de richesses. Ils peuvent s'être échappés de l'esclavage ou de la servitude. Ils pourraient être recrutés à une cause qu'ils croient être une valeur à suivre, ou chassés de leur maison par des envahisseurs. Ils se considèrent habituellement non pas comme des grakens mais comme n'importe quelle carrière à laquelle ils aspirent à devenir, comme un guerrier ou un markind.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les grakens ont les statistiques de jeu suivantes.

## CARACTERISTIQUES

La Dextérité, la Sagesse, et la Force sont les valeurs de caractéristique les plus importantes pour la classe de graken.

## VITALITE

Le graken gagne 1d8 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du graken et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Artisanat\* (Int), Connaissances\* (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Jeux (Sag), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag), Psychologie (Sag), Natation (For), Saut (For) et Survie (Sag).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (6 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du graken.

## DONS DE DEPART

Le graken commence le jeu avec les dons suivants :

- Maniement d'une famille d'armes (armes primitives)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

## DONS SUPPLEMENTAIRES

Au niveau 1, 7, 14, et 20, le graken gagne un don supplémentaire. Ce don doit être choisi dans la liste suivante, et le graken doit se conformer aux conditions.

Vigilance, Port d'armure (légère), Endurance, Sens de la mécanique, Course, Voyageur astral, Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers), Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds), Maniement d'une famille d'armes (lances-harpons)

## COMPETENCES SUPPLEMENTAIRES

Au niveau 1, 4, 8, 12, et 16, le graken peut désigner une compétence hors-classe comme étant une compétence de classe. Une fois désignée, la compétence est considérée comme une compétence de classe à chaque fois que le personnage obtient un nouveau niveau de graken. La compétence doit être relativement commune à la campagne. Par exemple, si la campagne est limitée à une simple région de la Multiterre, Navigation astrale pourrait être un choix inapproprié. Le MJ est libre de

décider qu'une compétence spécifique dépasse les limites pour une compétence supplémentaire.

## TROC

Dès le niveau 2, le graken gagne un bonus de compétence de +5 sur les tests de Diplomatie effectués pour acheter ou vendre de l'équipement.

## BRICOLAGE

Dès le niveau 3, un graken gagne un bonus de compétence de +2 sur les tests de Réparation effectués pour tenter des réparations temporaires ou bâclées (voir la description de la compétence Réparation pour les détails). Ce bonus augmente de +2 au niveau 6, 9, et 13.

## SURVIE

Dès le niveau 5, un graken gagne un bonus de compétence de +2 sur n'importe quels tests de Survie effectués. Ce bonus augmente de +2 au niveau 10 et 18.

## ARGENT

Un graken de niveau 1 commence avec 1d4 x 500 GL.



HUMTOR LE GRAKEN

## GUERRIER

Les guerriers associent discipline et compétences martiales pour devenir les meilleurs combattants de la Multiterre. Les guerriers peuvent être les défenseurs de la veuve et de l'orphelin, quand ils ne sont pas des explorateurs expérimentés ou de cruels maraudeurs. Ils peuvent être tireurs d'élite, naïruh champions, ou mercenaires. Ils se battent pour la gloire, l'honneur, une juste cause, pour gagner du pouvoir, acquérir de la richesse, ou simplement pour l'excitation du combat.

### EXPLORATION

La plupart des guerriers considèrent que les missions dangereuses et autres tâches exploratrices sont leur métier. Certains veulent protéger ceux qui sont incapables de se défendre ; d'autres cherchent à se faire une place importante dans la Multiterre en utilisant leurs muscles. Mais quelle que soit leur motivation première, ils poursuivent bien souvent cette carrière pour l'excitation du combat et de l'exploration. Les guerriers qui partent à l'exploration s'appellent gardes, champions, gardes du corps, représentants de la loi, guerriers, guerriers de fortune, ou simplement explorateurs.

### PROFIL

Aucune autre classe de personnage n'est aussi douée pour le combat que celle des guerriers. Ils connaissent toutes les armes et armures classiques et développent souvent des techniques particulières qui viennent compléter l'enseignement qu'ils ont suivi. Certains manient des armes spécifiques de façon redoutable, tandis que d'autres maîtrisent à la perfection de terribles bottes secrètes. Leur apprentissage se poursuit au fil des niveaux, et leur entraînement extrêmement spécialisé leur permet d'apprendre relativement vite toutes les tactiques et techniques de combat, même les plus complexes.

### ANTECEDENTS

Les guerriers commencent leur carrière en recevant un entraînement plus ou moins poussé dans une organisation militaire, une milice locale, ou une armée privée. Quelques uns sortent d'académies martiales réputées ; d'autres ont tout appris par eux-mêmes. Un guerrier a pu sortir son arme pour échapper



à une vie ordinaire. Un autre a pu perpétuer une tradition familiale. Les guerriers partagent dans leur unité une indéniable camaraderie, mais la plupart n'ont rien en commun excepté leur prouesse martiale et le désir de l'appliquer dans une situation donnée.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les guerriers ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

Puisque la majorité du combat se fait avec des silifuges et avec d'autres armes à distance, la Dextérité est la plus importante caractéristique du guerrier, suivi de près par la Constitution et la Force. Toutefois, il ne faut pas sous-estimer l'importance de l'Intelligence et de la Sagesse, puisque la plupart des compétences utilisées par le guerrier sont basées sur ces caractéristiques.

### VITALITE

Les guerriers gagnent 1d10 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du guerrier et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Artisanat\* (Int), Démolition (Int), Connaissances\* (Int), Intimidation (Cha), Navigation (Int), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag), Réparation (Int) et Traitement/Soin (Sag).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du guerrier.

### DONS DE DEPART

Le guerrier commence le jeu avec les dons suivants :

- Port d'armure (légère)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds)
- Maniement d'une famille d'armes (armes lourdes)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### DONS SUPPLEMENTAIRES

Au niveau 2, 3, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20, le guerrier gagne un don supplémentaire. Ce don doit être choisi dans la liste suivante, et le guerrier doit se conformer aux conditions.

Combat à deux armes, Port d'armure

TORMEDS LE GUERRIER



TABLE 3-4 : LE GUERRIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+2	+0	Dons de départ	+6	+0
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire	+6	+0
3	+3	+1	+3	+1	Don supplémentaire	+7	+1
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire	+7	+1
5	+5	+1	+4	+1		+7	+1
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire	+8	+1
7	+7/+2	+2	+5	+2		+8	+2
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire	+8	+2
9	+9/+4	+3	+6	+3		+9	+2
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire	+9	+2
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3		+9	+3
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire	+10	+3
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4		+10	+3
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire	+10	+3
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5		+11	+4
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire	+11	+4
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5		+11	+4
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire	+12	+4
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6		+12	+5
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire	+12	+5

(intermédiaire), Port d'armure (lourde), Combat en aveugle, Enchaînement, Attaque réflexe, Esquive, Maniement d'une arme exotique, Expertise du combat, Tir de loin, Succession d'enchaînements, Déferlement héroïque, Science du critique, Science de l'initiative, Science des arts martiaux, Science du combat à deux armes, Arts martiaux, Attaque éclair, Tir à bout portant, Attaque en puissance, Tir de précision, Arme en main, Tir rapide, Tir en mouvement, Souplesse du serpent, Manœuvre de navire-portail, Gestion de navire-portail, Attaque en finesse\*, Arme de prédilection\*, Attaque en rotation.

Un personnage peut choisir plusieurs fois un don marqué d'un astérisque (\*). Ces effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à un nouveau type de navire-portail ou à une nouvelle arme.

### ARGENT

Un guerrier de niveau 1 commence avec 1d6 x 500 GI.

## KIRHANI

Le kirhani utilise l'Art du Spirh pour la connaissance et la diplomatie, cherchant le plus de solutions pacifiques à toute sorte de problème. Comme tout adepte formé dans l'Art du Spirh, les personnages de cette classe se concentrent plus sur la diplomatie, les enquêtes et son allégeance dirishe, que sur toutes activités physiques. Les érudits et investigateurs cherchent à mieux comprendre la nature mystique des égos-entités et leur connexion avec eux. Les mentors et les professeurs espèrent instruire les autres et transmettre ce qu'ils ont appris. Les négociateurs et médiateurs sont compétents en négociant et heurtant les compromis. Les kirhanis essayent eux-mêmes d'être versatiles, compétents à faire face à toutes situations sans utiliser une arme.

Les kirhanis s'appuient sur la relation continue avec leur ego-entité, ce qui leur permet de découvrir toujours plus de pouvoirs spiriques.

Ils méditent sur les connaissances de leur égo-entité et fouillent les plus profonds recoins des chemins les plus mysti-

ques de leur ego-entité. « Apprends à maîtriser ton ego-entité » est plus que le simple adage d'un kirhani, c'est la voie de la sagesse.

### EXPLORATION

La plupart des kirhanis explorent la Multiterre pour davantage de connaissances et de maîtrise des pouvoirs spiriques. D'autres cherchent inlassablement à apprendre ou découvrir plus de secrets sur l'Art du Spirh. D'autres encore voient leur rôle comme des médiateurs ou des conseillers, utilisant leur position et compétences pour aider les autres dans le besoin. Beaucoup de kirhanis arrivent à contrôler leur ego-entité, mais la plupart tombent dans l'emprise et utilisent les pouvoirs spiriques pour le mal ou pour des intentions égoïstes. Ceux qui contrôlent leur ego-entité s'abstiennent d'utiliser les pouvoirs pour toute tâche, préférant de trouver d'autres solutions et se servent des pouvoirs quand il est vraiment nécessaire. Ceux qui sont sous l'emprise utilisent tout avantage à leur disposition, activant leurs pouvoirs contre tout défi comme un nairuh qui dépenserait une petite fortune pour se débarrasser d'un inconvénient mineur.

### PROFIL

Le kirhani tire un réel pouvoir de son égo-entité. Ses pouvoirs sont l'expression logique de connaissances acquises par le biais de son ego-entité. Il bénéficie d'une grande souplesse dans l'utilisation de ses pouvoirs. Les kirhanis choisissent une allégeance à laquelle ils se consacrent, ce qui leur barre l'accès à certains pouvoirs caractéristiques des autres allégeances. En ce sens, la classe de kirhani représente en fait six classes de kirhani à elle seule. En effet, un compositeur (kirhani ayant choisi l'allégeance de création) se présente comme un personnage très différent d'un orateur (kirhani ayant choisi l'allégeance de communion).

### ANTECEDENTS

Un kirhani débute précisément comme un Keino-xzan attaché

TABLE 3-5 : LE KIRHANI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base à Réflexes	Bonus de base à Vigueur	Bonus de base à Volonté	Spécial	— nombre de pouvoirs par jour —										Bonus de Défense	Bonus De Réputation
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>		
1	+0	+0	+0	+2	Allégeance, don supplémentaire	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	+2	+1
2	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	+2	+1
3	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	+3	+1
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	+3	+1
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	+3	+2
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	+4	+2
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	+4	+2
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	+4	+2
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	+5	+3
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	+5	+3
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	+5	+3
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	+6	+3
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	+6	+4
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	+6	+4
15	+7/+2	+5	+5	+9	Don supplémentaire	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	+7	+4
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	+7	+4
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	+7	+5
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	+8	+5
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	+8	+5
20	+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	+8	+5

à un Werr-xzan de plus haut rang (avant le niveau 1, le personnage se forme comme un étudiant de l'Art du Spirh avec un kirhani. Il commence sa carrière héroïque au niveau 1 quand il est sélectionné comme un Keino-xzan). Le kirhani possède un amour authentique pour les recherches érudites et les efforts diplomatiques. Quelques kirhanis veulent enseigner, d'autres veulent apprendre. Un kirhani a une connexion profonde avec son mentor et la Grande Loge mais parfois travaille avec juste un contact proche avec soit le maître, soit la Grande Loge.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les kirhanis ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

L'Intelligence détermine la puissance et le nombre de pouvoirs spiriques que peut activer le kirhani, mais également la difficulté qu'ils présentent à ceux qui tentent d'y résister, comme cela est indiqué dans la rubrique *Aptitudes de classe*, plus loin.

### VITALITE

Les kirhanis gagnent 1d4 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du kirhani et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Art du Spirh (Int), Artisanat\* (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances\* (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Langue parlée (aucune), Lecture/écriture (aucune), Perception auditive (Sag), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag), Renseignements (Cha) et Traitement/soin (Sag).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances*

*(histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (6 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du kirhani.

### DONS DE DEPART

Le kirhani commence le jeu avec les dons suivants :

- Capacité spirique innée
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)

### ALLEGANCE

Tout kirhani doit décider au niveau 1 de se consacrer à une allégeance. Ce choix lui donne accès aux compétences de classe associées à son allégeance (voir plus haut), ainsi qu'à certains pouvoirs réservés aux dévots de cette allégeance. En revanche, il se prive du même coup de tous les pouvoirs réservés aux autres allégeances. Il ne peut même pas recourir à ces pouvoirs par le biais d'un objet spirique.

### POUVOIRS SPIRIQUES

Le kirhani active des pouvoirs spiriques. Il peut activer tout pouvoir du répertoire qu'il connaît sans avoir à les préparer à l'avance.

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des pouvoirs spiriques de kirhani. Pour activer un pouvoir spirique, un kirhani doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du pouvoir spirique (soit Int 10 pour les pouvoirs spiriques de niveau 0, Int 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses pou-



TABLE 3-6 : POUVOIRS SPIRIQUES CONNUS

Niveau	pouvoirs spiriques connus									
	0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	4	3								
2	5	3								
3	5	4								
4	6	4	3							
5	6	4	3							
6	7	5	4	3						
7	7	6	4	3						
8	8	6	5	4	3					
9	8	6	5	4	3					
10	9	6	6	5	4	3				
11	9	6	6	5	4	3				
12	9	6	6	6	5	4	3			
13	9	6	6	6	5	4	3			
14	9	6	6	6	6	5	4	3		
15	9	6	6	6	6	5	4	3		
16	9	6	6	6	6	6	5	4	3	
17	9	6	6	6	6	6	5	4	3	
18	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
19	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
20	9	6	6	6	6	6	6	6	5	4

voirs spiriques est égal à 10 + le niveau du pouvoir spirique + le modificateur d'Intelligence du kirhani

Le kirhani ne peut activer qu'un nombre de pouvoirs spiriques donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de pouvoirs spiriques quotidiens est indiqué sur la Table 3—5 : Le Kirhani. De plus, il reçoit des pouvoirs spiriques en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée.

un kirhani reçoit aussi un pouvoir spirique d'allégeance en bonus à chaque niveau de pouvoir spirique (à l'exception du niveau 0). Cet emplacement de pouvoir spirique est réservé aux pouvoirs spiriques de la liste de son allégeance (voir Allégeances pour plus de détails).

Le répertoire de pouvoirs connus par le kirhani est limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre pouvoirs du niveau 0 et trois pouvoirs du 1<sup>er</sup> niveau, tous au choix du joueur. Lors de chaque passage de niveau, un kirhani apprend un ou plusieurs pouvoirs supplémentaires, comme indiqué par la Table 3—6 : Pouvoirs Spiriques Connus. (Contrairement au quota de pouvoirs quotidiens, le nombre de pouvoirs connus par un kirhani n'est pas modifié par son éventuel bonus d'Intelligence ; les chiffres de cette table sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux de kirhani après cela (niveaux 6, 8, etc.), un kirhani peut choisir d'apprendre un nouveau pouvoir spirique à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le kirhani « oublie » alors un pouvoir spirique au profit d'un autre. Le niveau du nouveau pouvoir spirique doit être identique à celui du pouvoir spirique oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de pouvoirs spiriques accessibles au personnage. Un kirhani ne peut échanger qu'un seul pouvoir spirique à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux pouvoirs spiriques lors du passage de niveau.

Un kirhani n'a pas besoin de préparer ses pouvoirs spiriques à l'avance. Il peut activer n'importe lequel des pouvoirs spiriques de son répertoire à n'importe quel moment, à condi-

tion de ne pas avoir épuisé son quota de pouvoirs spiriques de ce niveau pour la journée.

### DONS SUPPLÉMENTAIRES

Le kirhani reçoit un don supplémentaire aux niveaux 1, 5, 10, 15 et 20. ce don est obligatoirement un don spirique, métaspirique ou de création d'objets spiriques. Le personnage doit remplir les conditions d'accès d'un don pour le choisir.

Ces dons supplémentaires viennent en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux. Lorsqu'il choisit l'un des dons auxquels tout le monde a droit, le kirhani n'est pas limité aux dons spiriques, métaspiriques ou de création d'objets spiriques.

### ALLEGANCES



ACCADIN LE KIRHANI

Une allégeance est un champ de pouvoirs, chacune ayant un lien avec une Puissance. Le kirhani peut choisir une allégeance parmi les dix-huit Puissances suivantes : Ascaïa, Asc-venaï, Cimarcos, Comathrad, Daranorin, Firxazen, Genakam, Gurtven-yell, Kindhou, Lud-ven-vasser, Meezak, Mendi-en-sarla, Rachdar, Saldsauka, Sceriancz, Shannar, Sloraunior et Tinarcas (voir Chapitre 10 : Pouvoirs et allégeances, pour la description de chaque allégeance).

### ARGENT

Un kirhani de niveau 1 commence avec 1d4 x 250 GI.

## MARKIND

Les markinds sont des explorateurs plein de curiosités et entraînés à se retrouver dans des situations peu ordinaires là où ils opèrent souvent. Les markinds ont tendance à être indépendants, quand le salaire est bon et que leurs compétences sont mieux utilisées. Les markinds savent comment reconnaître le danger et localisent les nécessités fondamentales pour survivre. A la différence du graken qui s'arrête à la frontière et éventuellement par au-delà, le markind parcourt consciencieusement les régions sauvages et comprend qu'il faut y aller avec ses compétences et non pas avec ses capacités innées ou intuitives. Le markind cherche les connaissances, essaie de résoudre les mystères et veut être le premier à découvrir ce qui est nouveau et différent. Le markind apprend à trouver les voies, à travers les régions sauvages, en devenant souvent un navigant convenable à travers ses voyages, et apprend habituellement comment se protéger de tout ce qui se cache au-delà des nouvelles régions.

### EXPLORATION

Beaucoup de markinds deviennent explorateurs pour voir ce qu'il y a dans la prochaine région. Ils utilisent le meilleur de leurs compétences pour en faire d'excellents membres d'une équipe. Ils sont habituellement les meilleurs pisteurs et navigants que la Multiterre puisse offrir. Très souvent, les markinds explorateurs ont bon cœur, un sens de l'honneur, et un désir fort de parcourir les régions sauvages de la Multiterre et cherche à les conquérir.

### PROFIL

Le markind modère sa curiosité insatiable avec d'excellents instincts de survie. Il fait preuve de dextérité et d'intelligence, autant que la sagesse, pour détecter et éviter les dangers. Le markind a une mauvaise estime de soi et de ses capacités qui quelquefois permettent de faire appel à ses réserves et sa force intérieure pour se sortir des situations difficiles. Les markinds aiment être les premiers pour atteindre tout lieu, bien qu'ils veulent aussi l'atteindre en une fois. Ils

peuvent être brusques ou silencieux, joviaux ou bavards, Ils ont confiance en eux et braves, et ils apprécient souvent les merveilles que la Multiterre leur offre.

### ANTECEDENTS

Les markinds se réalisent dans cette classe en recherchant quelque chose, habituellement la connaissance des secrets ou des réponses aux mystères des âges. Les chercheurs, bien qu'associés à une institution d'apprentissage ou une autorité particulière, oubliera souvent les salles d'étude pour de vraies recherches en travaillant sur le terrain. Les markinds peuvent travailler pour une autorité ou une institution militaire, ou peuvent se faire embaucher sous contrat pour n'importe qui, bien disposé à payer leurs services. De nombreux markinds se développent parmi les chasseurs de prime particulièrement ceux qui combinent les compétences militaires avec leurs capacités de pistage et de recherche. Avoir un markind dans la partie donne à tous groupes d'explorateurs des avantages certains.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les markinds ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

Les principales capacités du markind sont liées à la Dextérité, l'Intelligence et la Sagesse. La Force est également utile pour le markind qui utilise des compétences de force.

### VITALITE

Les markinds gagnent 1d8 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du markind et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Artisanat\* (Int), Connaissances\* (Int), Déguisement (cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Natation (For), Navigation (Int), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag), Psychologie (Sag), Réparation (Int), Saut (For) et Survie (Sag).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (6 + modificateur d'Int) x 4.



SARDAGA LE MARKIND



TABLE 3-7 : LE MARKIND

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+1	+1	+1	Don supplémentaire	+4	+0
2	+1	+2	+2	+2	Navigation éclair	+4	+0
3	+2	+2	+2	+2	Courage +1	+5	+0
4	+3	+2	+2	+2	Esquive instinctive	+5	+1
5	+3	+3	+3	+3	Compétence de maître, Effort extrême	+5	+1
6	+4	+3	+3	+3	Esquive totale	+6	+1
7	+5	+4	+4	+4	Esquive instinctive supérieure	+6	+1
8	+6/+1	+4	+4	+4	Don supplémentaire	+6	+2
9	+6/+1	+4	+4	+4		+7	+2
10	+7/+2	+5	+5	+5	Compétence de maître	+7	+2
11	+8/+3	+5	+5	+5	Courage +2	+7	+2
12	+9/+4	+6	+6	+6	Don supplémentaire	+8	+3
13	+9/+4	+6	+6	+6		+8	+3
14	+10/+5	+6	+6	+6	Courage +3	+8	+3
15	+11/+6/+1	+7	+7	+7	Compétence de maître	+9	+3
16	+12/+7/+2	+7	+7	+7	Don supplémentaire	+9	+4
17	+12/+7/+2	+8	+8	+8		+9	+4
18	+13/+8/+3	+8	+8	+8	Courage +4	+10	+4
19	+14/+9/+4	+8	+8	+8		+10	+4
20	+15/+10/+5	+9	+9	+9	Compétence de maître	+10	+5

**Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 +**  
modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du markind.

### DONS DE DEPART

Le markind commence le jeu avec les dons suivants :

- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### DONS SUPPLEMENTAIRES

Aux niveaux 1, 8, 12 et 16, le markind gagne un don supplémentaire. Ce don doit être sélectionné dans la liste suivante et le markind doit se conformer aux conditions.

Prudence, Endurance, Robustesse, Dur à cuire, Regard perçant, Talent (Survie), Pistage, Manoeuvre de navire-portail (caboteur astral), Manoeuvre de navire-portail (cargo astral).

### NAVIGATION ECLAIR

Dès le niveau 2, le markind devient particulièrement adroit pour trouver la meilleure voie à travers l'inconnu ou les régions encombrées. En voyageant dans de mauvaises conditions ou sur un terrain difficile, le markind peut faire un jet de Survie pour réduire son temps de voyage.

Avec un résultat de 15 ou plus, le markind réduit la totalité de son temps de voyage de 25%. Avec un 25 ou plus, le temps est réduit de 50%.

Le markind peut guider un groupe jusqu'à trois individus sans pénalité. Cependant, tous les trois individus en plus dans le groupe guidé, ajoutez une pénalité de -2 au test de navigation éclair.

### COURAGE

Le markind possède une grande capacité d'assurance et de

courage. A cause de ça, une fois par jour le markind peut focaliser sa volonté et gagne un bonus de circonstance basé sur sa croyance innée en soi et ses capacités. Le bonus passe de +1 au niveau 3 à +4 au niveau 18. Le bonus peut être appliqué à tout test de compétence, de caractéristique ou de jet d'attaque. Vous pouvez décider d'utiliser ce don de classe après un jet de dé raté mais avant que le MD révèle le résultat du jet du test ou d'attaque.

### ESQUIVE INSTINCTIVE

Dès le niveau 4, le markind peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Au niveau 4 et au-delà, Il conserve son bonus de Dextérité à la Défense (s'il en a) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire caché (il perd toujours son bonus de Dextérité à la Défense s'il est immobilisé).

### COMPETENCE DE MAITRE

Au niveau 5, le markind désigne une compétence. Lors d'un test de compétence avec cette compétence, le markind peut faire 10 même si le stress et les distractions pourraient normalement l'empêcher de le faire. Il devient si sûr dans l'utilisation de cette compétence qu'il peut l'utiliser en sûreté même sous des conditions hostiles. Il désigne une compétence supplémentaire aux niveaux 10, 15 et 20.

### EFFORT EXTREME

Le markind peut se forcer pour faire un effort extrême un nombre de fois par jour basé sur le niveau de personnage du markind (mais seulement une fois par rencontre). L'effort doit être en rapport avec un test de Force, un test de compétence basé sur la Force, ou un combat au corps-à-corps. Vous pouvez décider d'utiliser ce don de classe après un jet de dé raté mais avant que le MD révèle le résultat du jet du test ou d'attaque. L'effort fournit un bonus de circonstance basé sur le niveau de personnage du markind. Faire un effort extrême gêne également le markind avec une pénalité à la Défense pendant 1

round.

### ESQUIVE TOTALE

Au niveau 6, un markind gagne esquive totale. S'il est exposé à tout effet qui normalement permet au personnage de tenter un jet de sauvegarde en Réflexes pour demi dégât, le markind ne subit aucun dommage avec un jet de sauvegarde réussi. Esquive totale peut seulement être utilisé si le markind porte une armure légère ou est sans armure.

Niveau du markind	Bonus de circonstance	Pénalité à la Défense	Utilisations
5 - 7	+3	-2	1/jour
8 - 11	+4	-3	2/jour
12 - 15	+5	-4	3/jour
16 - 18	+6	-5	4/jour
19- 20	+7	-6	5/jour

### ESQUIVE INSTINCTIVE SUPERIEURE

Au niveau 7, le markind ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction.

### ARGENT

Au niveau 1, le markind commence avec 1d6 x 500 Gl.

## NAIRUH

Les membres de la classe naïruh utilisent leur intelligence et leur charisme naturel pour faire leur chemin dans la Multiterre. Des suzerains véritables aux magistrats, des officiers militaires aux seigneurs du crime, négociants, marchands, ambassadeurs et magnats de guildes influentes, les types de personnage qui apparaissent dans la classe naïruh sont variés et nombreux. Certains portent la sincérité dans leur nom. D'autres sont sournois, perfides, et sans honneur dans leur cœur. Avec un sourire ambicieux, un langage riche, un discours vigoureux ou un savoir-faire pour les compromis, le naïruh inspire le respect, attire des amis, et influence inévitablement le peuple.

### EXPLORATION

Beaucoup de naïruhs finissent dans des situations dangereuses à cause de choses qu'ils croient encore ou parce que leur travail les appellent. D'autres espèrent utiliser leurs talents de négociateurs pour faire leur chemin à travers les difficultés qui les entourent. Peu importe leur première motivations, les naïruhs prennent habituellement parti pour une cause et un but qu'il soutient à travers les rudes missions. Un naïruh explorateur pourrait être l'assistant d'un magistrat, un marchand indépendant, un diplomate, un prince ou une princesse véritable, ou un

chef hors-la-loi. Souvent, les naïruhs transmettent les responsabilités aux autres, bien que quelques uns se considèrent eux-mêmes être les meilleurs que ceux qui sont autour d'eux.

### PROFIL

Le naïruh développe des sentiments de bonne volonté et de sincérité, ou tout du moins ce qui peut paraître, pour réussir. Là où les autres classes se lancent en premier, le naïruh part poser des questions et espère finir par négocier une affaire. Le naïruh croit qu'elle peut être plus efficace avec des paroles et des actes qu'avec de la violence, même si quelques uns prennent les armes quand ils sont poussés à bout. Le naïruh est plus à l'aise dans un territoire civilisé de la Multiterre, là où la loi et l'ordre ont du pouvoir. De toutes les classes, les naïruhs sont les meilleurs diplomates et les plus habiles négociateurs. Ils sont de beaux parleurs, négociateurs et menteurs. Ils ont du savoir-faire pour attirer les autres, et ils font de bons guides.

### ANTECEDENTS

Les naïruhs obtiennent leur profession par différents chemins. Les naïruhs altruistes croient que c'est leur devoir et leur responsabilité de servir et de diriger. Les naïruhs égoïstes cherchent la gloire, la richesse et le pouvoir souvent associés avec le rang social qu'ils aspirent. Les naïruhs avides de pouvoir profitent du système et partent aider les autres à condition que ces derniers les aident. Les voies du pouvoir les appellent. La façon dont le naïruh s'exprime peut faire la différence.

### INFORMATIONS TECHNIQUES

Les naïruhs ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

Le Charisme est indubitablement la plus importante caractéristique du naïruh, comme les compétences du naïruh en interaction avec les autres et celles projetant un sentiment de confiance sont cruciales pour sa réussite. La Sagesse et l'Intelligence forment les bases d'autres compétences importantes, donc ces bonus de caractéristiques sont aussi importants.

### VITALITE

Les naïruhs gagnent 1d6 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

### COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du naïruh et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Artisanat\* (Int), Connaissances\* (Int), Déguisement (Cha), Di-

URICAÏN DE NASTAN LE NAÏRUH



TABLE 3-8 : LE NAÏRUH

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+0	+1	+2	Compétence supplémentaire, faveur (+1)	+3	+1
2	+1	+0	+2	+3	Assurance (1 fois/jour)	+3	+1
3	+2	+1	+2	+3	Faveur (+2)	+4	+1
4	+3	+1	+2	+4	Coordination (+1)	+4	+2
5	+3	+1	+3	+4	Assurance (2 fois/jour)	+4	+2
6	+4	+2	+3	+5	—	+5	+2
7	+5	+2	+4	+5	Faveur (+3)	+5	+2
8	+6/+1	+2	+4	+6	Coordination (+2)	+5	+3
9	+6/+1	+3	+4	+6	Assurance (3 fois/jour)	+6	+3
10	+7/+2	+3	+5	+7	—	+6	+3
11	+8/+3	+3	+5	+7	Inspiration héroïque (1 allié)	+6	+3
12	+9/+4	+4	+6	+8	Faveur (+4)	+7	+4
13	+9/+4	+4	+6	+8	Assurance (4 fois/jour), coordination (+3)	+7	+4
14	+10/+5	+4	+6	+9	Inspiration héroïque (2 alliés)	+7	+4
15	+11/+6/+1	+5	+7	+9	—	+8	+4
16	+12/+7/+2	+5	+7	+10	Faveur (+5)	+8	+5
17	+12/+7/+2	+5	+8	+10	Assurance (5 fois/jour), inspiration héroïque (3 alliés)	+8	+5
18	+13/+8/+3	+6	+8	+11	Coordination (+4)	+9	+5
19	+14/+9/+4	+6	+8	+11	—	+9	+5
20	+15/+10/+5	+6	+9	+12	Coordination (+5), Inspiration héroïque (4 alliés)	+9	+6

plomatie (Cha), Équitation (Dex), Estimation (Int), Perception auditive (Sag), Profession\* (Sag) et Représentation (Cha).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (6 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du naïruh.

### DONS DE DEPART

Le naïruh commence le jeu avec les dons suivants :

- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### COMPÉTENCE SUPPLÉMENTAIRE

Au niveau 1, le naïruh peut choisir n'importe quelle compétence hors-classe. Cela représente un champ de spécialisation que le naïruh choisit en-dehors de son entraînement normal.

### DONS SUPPLÉMENTAIRES

Aux niveaux 6, 9, 14 et 19, le naïruh gagne un don supplémentaire. Ce don doit être sélectionné dans la liste suivante et le naïruh doit se conformer aux conditions.

Renommée, Présence terrifiante, Influence, Imitation, Regard perçant, Persuasion, Digne de confiance.

### ASSURANCE

Dès le niveau 2, un naïruh peut user de son éloquence pour donner davantage de confiance à ses alliés, augmentant ainsi leur moral et donc leurs chances de succès. Pour en bénéficier,

chaque allié doit écouter et observer le naïruh pendant 1 round entier. L'effet dure 5 rounds et le naïruh peut galvaniser un nombre d'alliés égal à la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier supérieur).

Un allié qui gagne en assurance bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés du naïruh ; lui-même ne saurait en bénéficier.

### FAVEUR

Le naïruh possède la capacité de demander des faveurs auprès de ceux qu'il connaît. Pour faire un test de faveur, le naïruh peut faire appel à ses contacts pour obtenir d'importantes informations sans perdre de temps et s'attirer les ennuis attenants à la compétence Renseignements. Les faveurs peuvent servir pour se procurer de l'équipement ou des documents auprès de personnes influentes.

Pour faire appel à une faveur, le naïruh effectue un test du même nom. Lancez 1d20 et ajoutez le bonus de faveur du personnage (+1 au niveau 1, +2 au niveau 3, etc.). Le MD fixe le DD en fonction de la nature de la faveur. Il va de 10 pour une simple requête à 25 pour une demande dangereuse, coûteuse ou illégale. Le naïruh n'a pas le droit de faire 10 ou 20 au test, et il ne peut effectuer de nouvelles tentatives pour une même faveur. Les faveurs doivent contribuer à la progression de l'intrigue. Si elles éloignent les personnages de l'exploration, le MD doit les refuser, quel que soit le résultat du test.

Chaque semaine, un naïruh peut faire appel à un nombre de faveurs égal à la moitié de son niveau de classe (arrondir à l'entier inférieur, 1 minimum). Ainsi, un naïruh de niveau 1 peut faire appel à une faveur par semaine, alors qu'un naïruh de niveau 7 peut faire jouer trois de ses contacts chaque semaine.

Le MD doit surveiller de près l'utilisation des faveurs pour assurer que le personnage n'en abuse pas. Le succès ou l'échec d'une mission ne doit pas dépendre d'une simple faveur, qui de toute façon ne doivent pas se substituer aux talents d'inter-

prétation des joueurs ou aux autres compétences. Le MD peut donc interdire celles qu'il trouve trop perturbatrices au sein de sa campagne.

### COORDINATION

Un naïruh a le chic pour faire en sorte que ses proches collaborent. Quand il assiste un individu et donne des instructions, il confère un bonus à la tâche en cours en effectuant un test destiné à aider quelqu'un. Ce bonus vient en plus de celui qui consiste à aider quelqu'un et augmente au fil de la progression du naïruh. Il est de +3 au niveau 4 (bonus de circonstances normal de +2, bonus de coopération de +1), de +4 au niveau 8 (bonus de circonstances normal de +2, bonus de coopération de +2), etc.

Ce pouvoir n'est d'aucune utilité au combat.

### INSPIRATION HEROIQUE

Dès le niveau 11, un naïruh peut inspirer l'héroïsme chez un allié, améliorant ainsi ses talents de combattant. Cela fonctionne sur le même principe que le pouvoir d'assurance, si ce n'est qu'il n'affecte qu'un seul individu. La créature inspirée bénéficie de 2d6 points de vie supplémentaires, d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde. L'effet dure 5 rounds et le naïruh peut inspirer l'héroïsme 1 fois par jour. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 11.

Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des alliés du naïruh ; lui-même ne saurait en bénéficier.

### ARGENT

Au niveau 1, le naïruh commence avec 1d4 x 1 000 GI.

## PIQUE-FARFOUILLE

Les pique-farfouilles sont des filous –bon, mauvais, ou neutre– qui vivent en proscrits ou luttent pour avoir le dessus sur la loi. Ils peuvent venir de n'importe quelle région de la Multiterre. La plupart use de leur intelligence et dextérité pour accomplir des tâches, et beaucoup compte sur leur charisme comme une retraite quand tout a échoué. Le pique-farfouille se débrouille avec bravade, ruse, fourberie et mensonge. Ils vivent grâce à leur vivacité d'esprit, en mentant, trichant, volant, et même en combattant quand le besoin survient.

### EXPLORATION

Beaucoup de pique-farfouilles font de l'exploration pour l'excitation qu'elle procure. D'autres partent en exploration pour faire évoluer leur carrière illicite. La plupart sont des filous compatissants en cela pour l'exercice ou pour redresser un tort fait sur eux ou sur ceux qu'ils aiment. D'autres sont d'ignairuhs escrocs qui servent un seul maître – l'avidité qui croît au fond d'eux-mêmes. Très souvent, un pique-

farfouille tombe quelque part dans le milieu et change son allégeance et ses attitudes selon que le climat politique change, jusqu'à ce que quelque chose de plus fort que lui le mette sur une route particulière à travers la Multiterre. Ces pique-farfouilles là s'appellent contrebandiers, pirates, hors-la-loi, joueurs professionnels, arnaqueurs, voleurs, escrocs, et espions.

### PROFIL

Les pique-farfouilles ont le chic pour se retrouver dans un problème et savoir en ressortir. Ils ont un instinct de survie qui leur permet de rester vivant, mais il est atténué avec un besoin d'éprouver les frissons que leur profession doit offrir habituellement, et beaucoup de pique-farfouilles sont aussi à cheval avec un sens de l'honneur qui quelquefois les fait aller contre leurs inclinations naturelles.

### ANTECEDENTS

Les pique-farfouilles ne commencent pas souvent pour chercher à défier l'autorité et détourner la loi. La plupart sont poussés brusquement dans la profession comme un moyen de rébellion. D'autres se tournent vers le mauvais côté de la loi dû à la malchance, de faibles décisions, ou des circonstances qui dépassent leur contrôle. Les compétences qu'ils apprennent sur leur chemin leur permettent d'avoir une place importante au sein d'une équipe pour tout type de mission.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les pique-farfouilles ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

La Dextérité et l'Intelligence sont les valeurs de caractéristiques les plus importantes du pique-farfouille, parce qu'il doit avoir des réflexes rapides et une vivacité d'esprit pointue pour survivre. Le Charisme est important pour dissuader quelqu'un de sortir d'un conflit, et la Sagesse est utile pour détecter un problème avant qu'il ne trouve le pique-farfouille.

### VITALITE

Les pique-farfouilles gagnent 1d6 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du pique-farfouille et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat\* (Int), Bluff (Cha), Connaissances\* (Int), Contrefaçon (Int), Déguisement (Cha), Démolition (Int), Déplacement silen-



GALEANA LA PIQUE-FARFOUILLE



TABLE 3-9 : LE PIQUE-FARFOUILLE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+2	+0	+0	Troc illicite	+3	+0
2	+1	+3	+0	+0	Chance (1 fois/jour)	+3	+0
3	+2	+3	+1	+1	Attaque précise +1	+4	+1
4	+3	+4	+1	+1	Talent	+4	+1
5	+3	+4	+1	+1	Don supplémentaire	+4	+1
6	+4	+5	+2	+2	Chance (2 fois/jour)	+5	+1
7	+5	+5	+2	+2	—	+5	+2
8	+6/+1	+6	+2	+2	Talent	+5	+2
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque précise +2	+6	+2
10	+7/+2	+7	+3	+3	Don supplémentaire	+6	+2
11	+8/+3	+7	+3	+3	—	+6	+3
12	+9/+4	+8	+4	+4	Talent	+7	+3
13	+9/+4	+8	+4	+4	Chance (3 fois/jour)	+7	+3
14	+10/+5	+9	+4	+4	Attaque précise +3	+7	+3
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Don supplémentaire	+8	+4
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Talent	+8	+4
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	—	+8	+4
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Chance (4 fois/jour)	+9	+4
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	+9	+5
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talent	+9	+5

cieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Jeux (Sag), Navigation (Int), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Réparation (Int).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport. Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (8 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 8 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du pique-farfourille.

### DONS DE DEPART

Le pique-farfourille commence le jeu avec les dons suivants :

- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### TROC ILLICITE

Dès le niveau 2, le pique-farfourille gagne un bonus de compétence de +5 sur les tests de Diplomatie effectués pour acheter ou vendre des biens illicites ou illégaux.

### CHANCE

Le pique-farfourille est souvent aussi chanceux qu'il est bon à quelque chose. Par conséquent, dès le niveau 2, le pique-farfourille peut retenter tout test manqué de caractéristique, de compétence, de jet d'attaque, ou de sauvegarde (en d'autres termes, tout jet de dé de résolution de tâche qui utilise un d20). Le second résultat doit être utilisé, sans se soucier s'il est meilleur ou pire que le premier.

Le pique-farfourille peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour, dépendant de son niveau, et seulement une fois par rencontre. Au niveau 2, le pique-farfourille peut user de chance une fois par jour ; au niveau 18, il peut l'utiliser jusqu'à quatre fois par jour (mais seulement une fois par rencontre).

### ATTAQUE PRECISE

À chaque round, le pique-farfourille peut ajouter ce bonus soit à un jet d'attaque, soit à un jet de dégâts qui utilise une attaque de base à distance, mais pas aux deux (une attaque de base à distance est une attaque qui est faite avec soit une arme à distance, soit une arme de corps à corps utilisant le don Attaque en finesse). Vous devez déclarer quand ce bonus s'applique au début d'une action d'attaque.

### TALENT

Au niveau 4, 8, 12, 16, et 20, le pique-farfourille gagne le bonus du don Talent. Ce don peut être appliquée à toute compétence de classe. Le pique-farfourille ne doit pas sélectionner la même compétence deux fois.

### DONS SUPPLEMENTAIRES

Aux niveaux 5, 10, et 15, le pique-farfourille gagne un don supplémentaire. Ce don doit être sélectionné dans la liste suivante et le pique-farfourille doit se conformer aux conditions.

Vigilance, Esquive, Ténacité, Déferlement héroïque, Science de l'initiative, Renommée, Infamie, Profil bas, Attaque en finesse, Arme de prédilection.

### ARGENT

Au niveau 1, le pique-farfourille commence avec 1d6 x 500 GI.

### SKEDJAI

Le skedjai fait du potentiel apporté par son ego-entité un art

martial. Là où les kirhanis se consacrent pleinement au développement de leurs aptitudes spiriques, eux s'attachent au développement du corps. Leurs énergies physiques et spiriques oeuvrant à l'unisson, les skedjaïs essayent d'atteindre la perfection martiale.

Les armes simples sont les outils matériels que les skedjaïs adoptent en plus de leurs pouvoirs spiriques. Se livrant à de rigoureux exercices physiques et s'adonnant à une intense discipline spirique, le skedjaï est un adversaire de taille.

### EXPLORATION

Tous les skedjaïs voyagent à travers la Multiterre dans son ensemble pour leur propre connaissance et pour aider ceux qui sont dans le besoin. Ils prennent leur responsabilité sérieusement, considérant chaque mission ordinaire comme des tests personnels. Beaucoup de skedjaïs arrivent à contrôler leur égoïté, mais la plupart tombent dans l'emprise et utilisent les pouvoirs pour le mal ou pour des intentions égoïstes. Ceux qui contrôlent leur égoïté s'abstiennent d'utiliser les pouvoirs pour toute tâche, préférant trouver d'autres solutions et se servent des pouvoirs quand il est vraiment nécessaire. Ceux qui sont sous l'emprise utilisent tout avantage à leur disposition, activant leurs pouvoirs pour résoudre tous les problèmes comme si un guerrier utilisait un silifuge pour détruire un insecte.

### PROFIL

La caractéristique déterminante d'un skedjaï est sa capacité à agrémenter ses attaques physiques de ses dons et pouvoirs spiriques. Un mélange de force, de compétences martiales et d'aptitudes spiriques lui permet d'égaliser et parfois de surpasser les simples guerriers de même niveau.

Lorsque le skedjaï gagne expérience et puissance, ses talents de combattant et ses pouvoirs spiriques croissent de concert.

### ANTECEDENTS

Un skedjaï débute habituellement comme un Keino-xzan attaché à un Werr-xzan (avant le niveau 1, le personnage se forme comme un étudiant de l'Art du Spirh avec un kirhani. Il commence sa carrière héroïque au niveau 1 quand il est sélectionné comme

un Keino-xzan). Le skedjaï a un désir profond d'utiliser les pouvoirs pour aider les gens de la Multiterre. Un skedjaï a une connexion profonde avec son mentor et la Grande Loge mais parfois travaille avec juste un contact proche avec soit le maître, soit la Grande Loge.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les skedjaïs ont les statistiques de jeu suivantes.

### CARACTERISTIQUES

La Force est la caractéristique idéale du skedjaï car elle contribue à ses prouesses au corps à corps. La Sagesse reste cependant primordiale pour le rôle qu'elle joue dans l'activation des pouvoirs. La Dextérité confère une meilleure défense et des bonus aux attaques à distance. Enfin, la Constitution améliore sa résistance.

### VITALITE

Les skedjaïs gagnent 1d8 points de vitalité par niveau. Le modificateur de Constitution du personnage s'applique.

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences du skedjaï et la caractéristique dont chacune dépend sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Art du Spirh, (Int), Artisanat\* (Int), Concentration (Con), Connaissance (Spirh) (Int), Connaissances\* (Int), Équilibre (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Pilotage (Dex), Profession\* (Sag) et Saut (For).

*\*Cette compétence contient en réalité un nombre de compétences sans rapport.*

*Chaque fois que cette compétence est apprise, une catégorie spécifique doit être choisie. Les exemples incluent Artisanat (armes simples), Connaissances (histoire), et Profession (cuisinier).*

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

## APTITUDES DE CLASSE

Tout ce qui suit sont les aptitudes de la classe du skedjaï.

### DONS DE DEPART

Le skedjaï commence le jeu avec les dons suivants :

Capacité spirique innée

Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)

Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

### POUVOIRS SPIRIQUES

Le skedjaï active des pouvoirs spiriques. Il peut activer tout pouvoir du répertoire qu'il connaît sans avoir à les préparer à l'avance.

La Sagesse la caractéristique primordiale des pouvoirs

GORNAS LE SKEDJAÏ





TABLE 3-10 : LE SKEDJAÏ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base à Réflexes	Bonus de base à Vigueur	Bonus de base à Volonté	Spécial	- nombre de pouvoirs par jour -							Bonus de Défense	Bonus De Réputation
						0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>		
1	+0	+0	+2	+0	Don supplémentaire	2	—	—	—	—	—	—	+6	+0
2	+1	+0	+3	+0	Don supplémentaire	3	0	—	—	—	—	—	+6	+0
3	+2	+1	+3	+1	—	3	1	—	—	—	—	—	+7	+1
4	+3	+1	+4	+1	—	3	2	0	—	—	—	—	+7	+1
5	+3	+1	+4	+1	Don supplémentaire	3	3	1	—	—	—	—	+7	+1
6	+4	+2	+5	+2	—	3	3	2	—	—	—	—	+8	+1
7	+5	+2	+5	+2	—	3	3	2	0	—	—	—	+8	+2
8	+6/+1	+2	+6	+2	Don supplémentaire	3	3	3	1	—	—	—	+8	+2
9	+6/+1	+3	+6	+3	—	3	3	3	2	—	—	—	+9	+2
10	+7/+2	+3	+7	+3	—	3	3	3	2	0	—	—	+9	+2
11	+8/+3	+3	+7	+3	Don supplémentaire	3	3	3	3	1	—	—	+9	+3
12	+9/+4	+4	+8	+4	—	3	3	3	3	2	—	—	+10	+3
13	+9/+4	+4	+8	+4	—	3	3	3	3	2	0	—	+10	+3
14	+10/+5	+4	+9	+4	Don supplémentaire	4	3	3	3	3	1	—	+10	+3
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	—	4	4	3	3	3	2	—	+11	+4
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	—	4	4	4	3	3	2	0	+11	+4
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Don supplémentaire	4	4	4	4	3	3	1	+11	+4
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	—	4	4	4	4	4	3	2	+12	+4
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	—	4	4	4	4	4	4	3	+12	+5
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	4	+12	+5

spiriques de skedjaï. Pour activer un pouvoir spirique, un skedjaï doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du pouvoir spirique (soit Int 10 pour les pouvoirs spiriques de niveau 0, Int 11 pour ceux du 1<sup>er</sup> niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses pouvoirs spiriques est égal à 10 + le niveau du pouvoir spirique + le modificateur de Sagesse du skedjaï.

Le skedjaï ne peut activer qu'un nombre de pouvoirs spiriques donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de pou-

voirs spiriques quotidiens est indiqué sur la Table 3—10 : Le Skedjaï. De plus, il reçoit des pouvoirs spiriques en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée.

Le répertoire de pouvoirs connus par le skedjaï est limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre pouvoirs du niveau 0, tous au choix du joueur. Lors de chaque passage de niveau, un skedjaï apprend un ou plusieurs pouvoirs supplémentaires, comme indiqué par la Table 3—11 : Pouvoirs Spiriques Connus. (Contrairement au quota de pouvoirs quotidiens, le nombre de pouvoirs connus par un skedjaï n'est pas modifié par son éventuel bonus de Sagesse ; les chiffres de cette table sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux de skedjaï après cela (niveaux 6, 8, etc.), un skedjaï peut choisir d'apprendre un nouveau pouvoir spirique à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le skedjaï « oublie » alors un pouvoir spirique au profit d'un autre. Le niveau du nouveau pouvoir spirique doit être identique à celui du pouvoir spirique oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de pouvoirs spiriques accessibles au personnage. Un skedjaï ne peut échanger qu'un seul pouvoir spirique à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux pouvoirs spiriques lors du passage de niveau.

Un skedjaï n'a pas besoin de préparer ses pouvoirs spiriques à l'avance. Il peut activer n'importe lequel des pouvoirs spiriques de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de pouvoirs spiriques de ce niveau pour la journée.

### DONS SUPPLÉMENTAIRES

Au niveau 1, le skedjaï choisit un don supplémentaire en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il gagne un nouveau don supplémentaire au niveau 2 et tous les trois niveaux après cela (niveaux 5, 8, 11, 14, 17 et 20). Ces dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi les dons de guerrier ou parmi les dons

TABLE 3-11 : POUVOIRS SPIRIQUES CONNUS

Niveau	pouvoirs spiriques connus					
	0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
1	4	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—
4	6	3	2	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—
7	6	4	4	2	—	—
8	6	4	4	3	—	—
9	6	4	4	3	—	—
10	6	4	4	4	2	—
11	6	4	4	4	3	—
12	6	4	4	4	3	—
13	6	4	4	4	4	2
14	6	4	4	4	4	3
15	6	4	4	4	4	3
16	6	5	4	4	4	4
17	6	5	5	4	4	4
18	6	5	5	5	4	4
19	6	5	5	5	5	4
20	6	5	5	5	5	5

## CLASSES

spiriques. Le personnage doit remplir les conditions d'obtention de chaque don, ce qui inclut une valeur de caractéristique plancher ou un bonus de base à l'attaque minimal, mais également les conditions liées à la classe. Le skedjaï n'a pas le droit de choisir un don exigeant précisément de disposer de niveaux dans la classe de guerrier (comme Spécialisation martiale ou Arme de prédilection supérieure), à moins bien sûr qu'il ne soit multiclassé et doté des niveaux exigés de guerrier.

Ces dons viennent en plus de ceux que tout personnage acquiert tous les trois niveaux. Lorsqu'il choisit l'un des dons auxquels tout le monde a droit, le skedjaï n'est pas limité aux dons de guerrier et aux dons spiriques.

## ARGENT

Un skedjaï de niveau 1 commence avec 1d4 x 250 GL.