

# Midnight : Classes D&D3.5

## Barbare

---

Le combat fait partie intégrante de la vie quotidienne dans le monde de Midnight, et dans ces temps où l'entraînement est rare et où les armes sont proscrites, la rage est souvent tout ce qu'il reste au combattant. Les barbares sont devenus de plus en plus courants parmi les peuples libres d'Eredane depuis le Troisième Âge, plus particulièrement chez les nains Kurguns qui puisent leur rage dans les destructions quotidiennes que l'Ombre leur inflige. Certains Erunsil, Danisil et nains des clans des montagnes renoncent aussi à leurs traditions martiales et choisissent la voie de ces guerriers brutaux et impitoyables. Autrefois, les Dorns s'enorgueillissaient également de posséder de nombreux barbares dans leurs rangs, mais nombre d'entre-eux sont tombés avant d'avoir atteint la fleur de l'âge. C'est surtout parmi les orques et les dworgs que l'on trouve le plus de barbares ; leur nature même et le milieu dans lequel ils évoluent les prédisposent à une telle carrière.

Dans un monde à l'agonie où la violence est quotidienne, ces combattants téméraires et sans pitié se taillent une place de choix au sein des sociétés moribondes qu'ils croisent. Ils sont tout à la fois le bras armé des forces de l'Ombre, ou leurs plus redoutables adversaires. Plus que dans tout autre univers, les barbares tirent leur rage de la souffrance et de la haine qui les entoure.

**Aventure.** Les barbares sont la plupart du temps des nomades, sans attaches et vivant au jour le jour. Certains sont des survivants ayant tout perdu dans l'anéantissement de leur communauté et écumant la région à la recherche de leurs ennemis. Ils peuvent s'engager aux côtés de réseaux d'insurgés ou de bandes de pillards pour canaliser leur haine et leur rage envers leurs ennemis communs ; ou poursuivre leurs objectifs seuls ou au sein de petits groupes, errants de ville en ville à la recherche d'un but, d'un ennemi ou d'une raison de vivre.

**Profil.** Les barbares sont d'excellents combattants instinctifs. Alors que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares découle de la rage et de la haine qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent plus forts et plus endurants ; cet état frénétique nécessite une telle dépense d'énergie que leurs assauts les laissent épuisés, les obligeant à vaincre rapidement sous peine de se trouver en difficulté. Leur habitude des contrées sauvages et de la marche leur permet de se déplacer au pas de course quasi continuellement, les rendant plus rapides que la moyenne.

**Alignement.** Les barbares ne sont jamais loyaux. Même s'ils peuvent se montrer honorables, voire altruistes, ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie latente fait partie de leur héritage et constitue leur principale force, mais elle ne peut s'accommoder d'un alignement loyal. Les barbares chaotiques sont bien souvent libres, indépendants et impulsifs, mais ils peuvent aussi parfois se révéler particulièrement destructeurs et faire peu de cas de la vie d'autrui.

**Antécédents.** Les barbares viennent généralement de tribus installées dans des contrées sauvages éloignées de la civilisation, tels que les orques, ou vivent au sein de communautés isolées dans des régions peu occupées par l'Ombre, tel que les Montagnes des Kaladrunes. Le barbare est bien souvent un individu solitaire, ayant été chassé ou capturé par l'Ombre, ayant vu sa famille et ses amis mourir sous ses yeux, et vouant une haine farouche envers les sbires d'Izrador. Les barbares qui servent dans les rangs de l'Ombre sont les plus impitoyables guerriers qui soient, libérant leur rancœur et leur haine sur le champ de bataille et la focalisant sur leurs ennemis.

**Race.** Les barbares sont omniprésents parmi les orques et les dworgs. Ils sont aussi très répandus chez les Dorns et les nains Kurguns, que ce soit par tradition ou en raison des nombreuses exactions qu'ils ont subies au cours des derniers siècles dans leur lutte acharnée contre les légions d'Izrador.

Certains nains des clans des montagnes ou certains elfes – surtout Danisil ou Erunsil – désespérés embrassent cette carrière atypique au sein de leur communauté. Ce sont les plus acharnés de tous. Les barbares sont rares au sein des autres races, même si le désespoir et la douleur peuvent amener certains halfelins ou un elfelins à suivre cette voie particulièrement difficile pour eux.

**Autres classes.** Les barbares, habitués à la vie sauvage, suivent leur instinct naturel et s'associent bien souvent avec des maraudeurs. Ils se méfient des arcanistes et les craignent, car ils ne comprennent pas l'origine de leurs pouvoirs, bien qu'ils puissent se révéler utiles parfois. Ils respectent généralement les protecteurs qui ont fait de leurs corps des armes redoutables. Les barbares n'ont pas d'affinité particulière, ni antipathie envers les guerriers ou les roublards, du moment qu'ils ne s'immiscent pas dans leurs affaires.

### *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
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré Rage (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Rage (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)
7	+7/+2	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (1/-)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Rage (3/jour)
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens des pièges (+3)
10	+10/+5	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (2/-)
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Rage de grand berserker
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Rage (4/jour) Sens des pièges (+4)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Réduction des dégâts (3/-)
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Volonté indomptable
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens des pièges (+5)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Rage (5/jour) Réduction des dégâts (4/-)
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Rage sans fatigue
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges (+6)
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Réduction des dégâts (5/-)
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Rage (6/jour) Rage de maître berserker

## Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux barbares.

- **Caractéristiques.** La Force est primordiale pour le barbare en raison de son importance dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles reposent sur cette caractéristique. Une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de rage plus longtemps (mais aussi de survivre plus longtemps en combat grâce aux points de vie gagnés de la sorte). La Dextérité est également utile, surtout si le barbare ne porte qu'une armure légère. Enfin, la Sagesse influe sur certaines compétences auxquelles il a accès.
  - **Alignement.** Tout sauf Loyal.
  - **Dés de vie.** d12.
  - **Richesse de départ.** Équivalent de 3d4x10 points de valeur en équipements.
  - **Compétences de classe.** Compétences du barbare (et la caractéristique dont chacune dépend): Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag).
- Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) x 4  
**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe :

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barbare.

**Armes et armures.** Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, les armes de guerre et les boucliers (à l'exception du pavais). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires. À noter que les malus d'armure s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Saut et Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

**Déplacement accéléré (Ext).** 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 Dorn aura une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou seulement une armure légère ; s'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres au lieu de 6 mètres. Un barbare halfelin quant à lui aura une vitesse de déplacement de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère, et une vitesse de 7,5 mètres avec une armure intermédiaire).

**Rage [de berserker] (Ext).** Un barbare peut entrer dans une violente rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais il subit dans le même temps un malus de -2 à la Classe d'Armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par Niveau Global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier et peuvent être soignés, contrairement aux points de vie supplémentaires normaux ; cf. Points de vie temporaires, *Manuel des Joueurs*, p. 146). Au cours de sa rage, 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 que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de créations d'objets ou de métamagie.

Une crise de Rage 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 Rage 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 n'ait atteint le niveau 17, auquel cas il n'est plus soumis à cet handicap).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa Rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et tous les 4 niveaux par la suite, 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 l'activer que durant son tour de jeu (voir l'Initiative, *Manuel des Joueurs*, p. 136), pas en réponse à l'action d'un autre (pour gagner par exemple des points de vie supplémentaires alors qu'il est sur le point de recevoir une blessure).

**Esquive instinctive (Ext).** 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 CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (mais 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 roublard), il obtient l'Esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'Esquive instinctive.

**Sens des pièges (Ext).** 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 CA 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 (Ext).** 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. Les roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de barbare.

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 et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Réduction des dégâts (Ext).** À partir du niveau 7, la résistance physique 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. Tous les 3 niveaux par la suite (niveaux 10, 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.

**Rage de grand berserker (Ext).** À partir du niveau 11, la Rage de berserker confère au barbare un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

**Volonté indomptable (Ext).** À partir du niveau 14, le barbare obtient pendant sa Rage un bonus de +4 sur ses jets de Volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs, y compris le bonus de moral sur les jets de Volonté qu'il reçoit pendant sa Rage.

**Rage sans fatigue (Ext).** Au niveau 17 et au-delà, le barbare n'est plus *fatigué* au terme de sa Rage de berserker.

**Rage de maître berserker (Ext).** Au niveau 20, la Rage de berserker confère au barbare un bonus de +8 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de -2.

### Anciens barbares :

Un barbare devenant loyal perd l'aptitude d'entrer en Rage de berserker et est incapable de progresser en niveau en tant que barbare. Il conserve toutefois ses autres aptitudes de classe.

## Guerrier

---

Dans le monde de Midnight, les guerriers sont moins nombreux parmi les personnages qu'ils ne le sont dans d'autres univers. Plus que pour toute autre classe, les guerriers sont les maîtres de

l'entraînement et des armes, deux choses très difficiles à obtenir en Eredane en ces temps sombres du Dernier Âge. Ce qui ne veut pas dire que les guerriers n'existent plus ; ils sont particulièrement courants chez les nains, qui se spécialisent dans la maîtrise des armes, chez les Dorns, qui s'entraînent dans le but de développer leur puissance pour causer le maximum de dégâts, et les Sarcosiens, qui sont de redoutables combattants à cheval. Cependant, nombre de combattants qui luttent contre l'Ombre ont compris que la discrétion est souvent une bien meilleure arme que la force brute, et qu'une langue habile peut réussir là où une lame habile ne le peut.

**Aventure.** Les guerriers sont des orfèvres du combat qui s'entraînent longuement et durement pour atteindre une parfaite maîtrise technique, que ce soit pour lutter contre l'Ombre ou la servir. Qu'ils défendent la veuve et l'orphelin (nombreux en Eredane) ou qu'ils les martyrisent, les guerriers sont les hommes de main des deux camps. Les elfes, les nains et les Sarcosiens forment d'excellents guerriers dans leurs domaines respectifs pour combattre les séides d'Izrador ; de nombreuses milices au service de sombres tyrans dans les districts occupés offrent également des places de choix à ces combattants qualifiés. L'excitation des combats demeure leur motivation première.

**Profil.** De toutes les classes de personnages, les guerriers sont les plus efficaces au combat. Ils connaissent le maniement de toutes les armes courantes et peuvent porter presque tous les types d'armures disponibles ; ils développent en outre souvent des techniques particulières de combat qui leur sont propres pour parfaire leur style. Certains se spécialisent dans le maniement d'armes aussi exotiques que redoutables, tandis que d'autres développent de terribles bottes secrètes.

**Alignement.** Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui sont d'alignement bons luttent souvent contre l'Ombre et les forces d'occupation avec acharnement, tandis que les plus malfaisants sont généralement de vraies brutes qui pillent et tuent sans vergogne. En ces temps de troubles, la loi et le chaos n'ont plus la même signification. Les garants de la « loi » sont la plupart du temps des miliciens zélés au service de seigneurs corrompus.

**Antécédents.** Pour devenir un guerrier, un personnage devra normalement avoir eu accès à une meilleure formation et de meilleures armes et armures que la plupart des autres classes ; cela signifie qu'il doit faire partie des peuples libres d'Eredane (les elfes ou les nains), ou être un ex-soldat (un humain ou un orque qui servait autrefois Izrador, mais qui a déserté pour rejoindre les insurgés), ou l'un des courageux résistants vivants libres dans les terres d'Eren. Les ressources nécessaires pour entraîner et équiper un guerrier sont très difficiles, voire impossibles, à trouver dans les régions sauvages ; les personnages qui embrassent une carrière martiale issus de telles origines se tournent bien souvent vers des carrières de barbares, de maraudeur ou de protecteur à la place. Bien sûr, les serviteurs de l'Ombre ne souffrent pas de ces contraintes...

**Race.** Les guerriers sont très courants parmi les clans nains des montagnes ou chez les cavaliers Sarcosiens. Ils sont aussi très nombreux chez les elfes, en particulier chez les Erunsil ou les Caransil. Les gnomes, dwarfrow et elfelins comprennent aussi quelques guerriers dans leurs rangs qui font généralement partie de la milice et des groupes de protection des communautés. En revanche, ils sont relativement rares chez les orques ou les dworgs, qui ne sont pas assez disciplinés pour suivre cette voie, et préfèrent se tourner vers la carrière de barbare.

**Autres classes.** Même s'ils sont efficaces sur le champ de bataille, les guerriers savent que le travail d'équipe et les tactiques de groupe sont les clefs de la victoire. Ils apprécient les capacités spécifiques des roublards ou des maraudeurs qui en font d'excellents éclaireurs, ainsi que la force de frappe des barbares – même si leur impulsivité et leur manque de discipline au combat peuvent se révéler parfois un handicap. Ils respectent généralement les arcanistes, mais sont conscients qu'ils constituent aussi une menace en raison de la traque acharnée des légats de l'Ombre. Ils considèrent les protecteurs avec scepticisme, mais respectent et admirent leurs techniques particulières de combat.

## 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
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+3	+6	+3	
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire

### Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers.

- **Caractéristiques.** La Force est une caractéristique importante pour le guerrier car elle influe sur les jets d'attaque et de dégâts. La Constitution est également très utile, car le guerrier, souvent en première ligne, a besoin de beaucoup de points de vie pour résister aux assauts. La Dextérité peut également lui servir s'il désire faire usage d'une arme à distance ou utiliser certains dons auxquels elle est étroitement associée, mais l'armure qu'il porte bien souvent risque de limiter les avantages qu'elle est censée lui procurer.
  - **Alignement.** Au choix.
  - **Dés de vie.** d10.
  - **Richesse de départ.** Équivalent de 5d4x10 points de valeur en équipements.
  - **Compétences de classe.** Compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend): Artisanat (Int), Connaissances (Ombre) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Saut (For).
- Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) x 4  
**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int

## Particularités de la classe :

Voici les particularités et aptitudes de la classe de guerrier.

**Armes et armures.** Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, les armes de guerre et les boucliers (y compris le pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes). À noter que les malus d'armure s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Saut et Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

**Dons supplémentaires.** Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui (ou ceux pour les humains) auquel(s) tout le monde a droit. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (niveaux 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ces dons supplémentaires doivent être choisis obligatoirement dans la liste des dons de guerrier, et le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux (voir la liste des dons pour plus de détails).

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les 3 niveaux, de manière normale. Lorsqu'il choisit un de ces dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste des dons de guerrier, et peut le choisir librement.

## Roublard

---

Si les roublards sont courants dans les autres univers, ils sont une véritable plaie dans le monde de Midnight. Après tout, la majorité du continent vit sous l'occupation d'une force ennemie brutale qui récompense ceux qui fournissent des informations secrètes ou qui profitent de leurs camarades. De toutes les classes de personnage issues du *Manuel des Joueurs*, les roublards sont ceux qui ont connu le moins de bouleversements. Leur combinaison de discrétion et de capacités offensives aussi bien que défensives les rend très courants et adaptés à toutes les races et toutes les cultures, qu'ils se nomment eux-mêmes espions, combattants, assassins ou opportunistes.

La classe de roublard englobe un panel d'activités variées, allant du voleur sournois ou de l'escroc bonimenteur à l'éclaireur, l'espion ou l'agent infiltré au sein des forces ennemies, voire même l'assassin ou le gros bras. Ce sont des touche-à-tout, polyvalents et pleins de ressources. La discrétion est généralement une seconde nature chez eux.

**Aventure.** Dans le monde d'Eredane, les roublards sont des survivants. Ils ont appris à vivre sous le joug de l'Ombre, et à s'en accommoder parfois. Certains font mine de collaborer avec les troupes d'occupation tout en menant discrètement des opérations d'infiltration ou des sabotages, tandis que d'autres repèrent les mouvements ennemis pour mieux planifier les embuscades pour le compte des insurgés ou des orques. D'autres enfin se satisfont de leur condition et vivent au jour le jour de rapines, collaborant avec l'un ou l'autre camp à l'occasion selon leurs besoins et les circonstances.

**Profil.** Les roublards ont des talents extrêmement variés du fait de leur grande polyvalence. Même s'ils s'avèrent plus faibles que la majorité des autres classes au combat, leur ruse et leur parfaite connaissance des points faibles de leurs adversaires leur permettent de placer de terribles attaques sournoises qui peuvent terrasser même le plus puissant des guerriers. Ils développent un véritable sixième sens qui leur permet de sentir le danger, et de réagir en conséquence. Furtivité et agilité sont les maîtres-mots de ces redoutables félins.

**Alignement.** Les roublards peuvent être de n'importe quel alignement. Ce sont généralement des opportunistes qui n'ont pas (ou peu) d'idéaux. Ils ont appris à survivre par leurs propres moyens, et ne reconnaissent souvent aucune autorité, sinon celle qui les arrange. De ce fait, ils sont plus souvent chaotiques que loyaux, mais leur grande diversité fait que l'on peut en trouver de n'importe quel alignement.

**Antécédents.** La vie est dure en ces temps sombres, et seuls les plus débrouillards ou les plus fourbes peuvent s'en sortir, à défaut d'être forts. Dans les villes occupées de l'Eren, cet adage est on ne peut plus vrai ; les roublards de ces villes sont des survivants, chapardant et vivotant par leurs propres moyens, ayant acquis leur savoir sur le « tas » ou sous la férule d'un mentor. Dans les contrées libres ou isolées d'Eredane, les roublards sont généralement des espions ou des éclaireurs ayant appris très tôt à se cacher des légions orques qui sillonnent la région, pour mieux les observer et repérer leurs mouvements.

**Race.** Du fait de l'occupation de la majeure partie de l'Eren, les roublards sont très présents chez les humains, Sarcosiens et Ereniens en tête. Halfelins, elfes et elfelins ont toutes les qualités requises pour cette activité, et font d'excellents éclaireurs ou espions. Bien que moins fréquents, les roublards nains, gnomes ou dwarrows sont néanmoins renommés pour l'aisance avec laquelle ils désamorcent ou posent les pièges. Les orques et les dworgs quant à eux ont plutôt tendance à se tourner vers des carrières de pillards ou d'assassins qui leur permettent de tirer avantage de leur impressionnante musculature.

**Autres classes.** Les roublards sont bien souvent des individualistes forcenés qui préfèrent garder profil bas et ne pas attirer l'attention – en particulier celle des sbires d'Izrador. Aussi ils fuient bien souvent la compagnie peu discrète des guerriers et autres arcanistes – sans compter le danger potentiel que leur seule présence représente, en raison de la prohibition qui touche la magie ou les armes. Ils se méfient également des grands idéaux des protecteurs ou de certains maraudeurs, incompatibles avec leur conception de la survie. Les principes sont l'apanage des victimes ; les survivants ne peuvent se permettre d'en avoir.

### Informations techniques :

Les informations suivantes s'appliquent aux roublards.

- **Caractéristiques.** La Dextérité est primordiale pour le roublard pour l'utilisation de compétences, de capacités mais aussi en raison de son armure souvent légère. La Sagesse et l'Intelligence sont également cruciales pour de nombreuses compétences ; une valeur élevée d'Intelligence a en outre l'avantage d'offrir plus de points de compétence qui permettront au roublard de diversifier ses talents.
- **Alignement.** Au choix.
- **Dés de vie.** d6.
- **Richesse de départ.** Équivalent de 2d4x10 points de valeur en équipements.
- **Compétences de classe.** Compétences du roublard (et la caractéristique dont chacune dépend): Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (Ombre) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha).

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

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

### Particularités de la classe :

Voici les particularités et aptitudes de la classe de roublard.

**Armes et armures.** Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers. À noter que les malus d'armure s'appliquent aux compétences Acrobaties, Déplacement Silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Saut et Vol à la tire lorsque l'armure portée est plus lourde que du cuir. De même, on applique le double de ce malus aux tests de Natation.

## Le Roublard

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6) Recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6) Sens des pièges (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	Sens des pièges (+2)
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)
8	+6/+1	+6	+2	+2	Esquive instinctive supérieure
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6) Sens des pièges (+3)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Pouvoir spécial
11	+8/+3	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+6d6)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Sens des pièges (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise (+7d6) Pouvoir spécial
14	+10/+5	+9	+4	+4	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Attaque sournoise (+8d6) Sens des pièges (+5)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Pouvoir spécial
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise (+9d6)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges (+6)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise (+10d6) Pouvoir spécial
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	

**Attaque sournoise.** Lorsqu'un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des blessures plus graves, voire mortelles, en touchant un point névralgique ou vital. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si la cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas) ou si elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon de celui-ci. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique lors d'une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir Table 8-5 : modificateurs au jet d'attaque, et la Table 8-6 : modificateurs à la CA, p. 151 du *Manuel des Joueurs*, pour la liste des situations de combat faisant perdre le bonus de Dextérité à la CA).

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à moins de 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut faire preuve d'une précision suffisante (à noter qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance).

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le roublard peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même avec le malus de -4 au jet d'attaque prévu pour infliger des dégâts non-létaux avec une arme létale, p. 146 du *Manuel des Joueurs*), car une telle utilisation est contraire au principe même de l'attaque sournoise (qui consiste à tirer la quintessence de son arme et des points faibles de l'adversaire, et non à retenir ses coups).

Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher des organes vitaux, ce qui est impossible avec les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes ou les vases, ainsi que les créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage (voir *Manuel des Joueurs*, p. 151) ou s'il est si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

**Recherche des pièges.** Seul un roublard peut utiliser la compétence Fouille pour repérer et localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + le niveau du sort entrant dans leur conception.

De même, seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + le niveau du sort entrant dans sa conception.

Si lors de son test de Désamorçage/sabotage, le roublard obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

**Esquive totale (Ext).** L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de réussite du jet de Réflexes (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple), perd les avantages de l'Esquive totale.

**Sens des pièges (Ext).** À partir du niveau 3, le roublard 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 CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de Sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

**Esquive instinctive (Ext).** Dès le niveau 4, le roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (mais il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un roublard possédant au moins 2 niveaux de barbare), il obtient l'Esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'Esquive instinctive.

**Esquive instinctive supérieure (Ext).** Au niveau 8, le roublard 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. Les autres roublards ne peuvent plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'Esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'Esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de roublard et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

**Pouvoirs spéciaux.** Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux suivants (niveaux 13, 16 et 19), le roublard obtient un Pouvoir spécial à choisir dans la liste suivante :

- *Attaque handicapante (Ext).* Un roublard possédant ce pouvoir peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par le roublard doté de cette capacité subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte se régèrent au rythme de 1 point par jour.
- *Esprit fuyant (Ext).* Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage

est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une seule deuxième chance par attaque.

- *Esquive extraordinaire (Ext)*. Ce pouvoir ressemble à Esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet désormais d'échapper aux dangers avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de réussite du jet de Réflexes (telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge), sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roublard qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple), perd les avantages de l'Esquive extraordinaire.

- *Maîtrise des compétences*. Le roublard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut choisir de faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

- *Opportunisme (Ext)*. Une fois par round, le roublard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris de don Attaque réflexes, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.

- *Roulé-boulé (Ext)*. Le roublard peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait normalement tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un Roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le pouvoir d'Esquive totale du roublard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

- *Don*. Un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

