

# HÉROS D'UN ÂGE MYTHIQUE

Variante pour jeux de rôle fantastiques classiques

Par Nicolas Dessaux.



**éros d'un âge mythique** est une variante du plus classique des jeux de rôle d'aventures fantastiques, conçue pour les joueurs ayant une préférence pour les aventures de bas niveau. Son but, plus précisément, est de maintenir les personnages à un bas niveau... en supprimant les niveaux. Certes, les niveaux font partie du jeu depuis 1974 et, en tant que tels, sont emblématiques de notre *hobby* ; mais bien des joueurs ont une préférence pour les modules & scénarios de niveau 1-3. Cette variante vous permet donc de rester à ce niveau aussi longtemps que vous le souhaitez !

Sauf précision contraire, vous pouvez toujours utiliser les mécaniques de votre système de règles habituel, que ce soit une forme « classique », un clone comme **Aventures fantastiques**, **Labyrinth Lord**, **PM&T**, **Swords & Wizardry** ou **OSRIC**, ou même une des variantes de l'OGL ; mais vos personnages ne deviendront jamais des super héros de haut niveau : ils seront toujours des aventuriers locaux, allant de ville en ville, de contrée en contrée, aidant les gens, détruisant des monstres ou pillant donjons & labyrinthes, dans l'esprit de la « vieille école ».

L'essentiel de cette variante porte sur les classes de personnages. Pourquoi ? Car, comme indiqué, la plupart des autres règles ne changent pas & surtout parce que les statistiques données pour les créatures & monstres, ainsi que les PNJ, dans la plupart des modules publiés peuvent être reprises sans devoir les modifier. Ces règles s'appliquent principalement aux PJ ; aussi l'occasion se prêtait à en proposer quelques unes en plus des traditionnelles, – vous en connaissez déjà la plupart & nous espérons que vous les apprécierez.

N.D.



## CRÉATION DES PERSONNAGES

Pour commencer, déterminez les caractéristiques selon la méthode habituelle & attribuez-les suivant la procédure utilisée par votre Maître du Jeu. Quand ceci est fait & que le joueur comme le MJ sont satisfaits, le joueur choisit alors sa classe de personnage.

**Héros d'un âge mythique** considère les races non-humaines comme des classes à part entière. Si vous souhaitez différencier race & classe, cela n'est en rien un problème : laissez vos joueurs choisir une race & une classe, mais sans accumuler les capacités & compétences. Votre elfe paladin pourra détecter le mal, mais ne bénéficiera pas de l'infravision. Ceci posera-t-il *vraiment* un problème, tant que vous pouvez vous amuser ?

Outre la description de chaque classe, les statistiques suivantes vous sont données :

**Caractéristiques** : Un score minimal dans une ou plusieurs caractéristiques est nécessaire pour appartenir certaines classes.

**Points de vie** : les points de vie sont utilisés comme dans les règles standard, mais sont déterminés par un nombre fixe pour chaque classe, de 3 à 15, auquel on ajoute le Score de Constitution (compris de 3 à 18).

**TAC0** : c'est l'acronyme usuel pour « Toucher une Armure de Classe 0 ». Il indique l'habileté au combat de la classe de personnage.

*Si vous employez un système avec un bonus de toucher, ce bonus peut facilement être calculé en soustrayant ce score de 20. On ajoute naturellement les modificateurs de Force pour la mêlée & de Dextérité pour le tir.*

**Armures autorisées** : indique quel type d'armure le personnage peut porter. Certains personnages ne portent pas d'armure, mais ont une Classe d'Armure de 7. Si vous employez un autre système de CA, considérez les comme équivalents à une armure de Cuir.

**Armes autorisées** : indique les armes que cette classe peut employer & au maniement desquelles elle est exercée.

**Jet de Sauvegarde** : ce nombre représente le Jet de Sauvegarde contre tout type de danger. Vous pouvez, si vous le souhaitez, employer les ajustements de caractéristique, comme Dextérité pour esquiver un sort ou Constitution pour survivre au poison, par exemple.

*Si vous préférez garder les Jets de Sauvegarde de votre système favori, considérez les personnages comme de niveau 3. Si vous employez un système avec des bonus, ceux-ci peuvent facilement être calculés en soustrayant ce score de 20.*

**Nombre de Sorts** : indique combien de sorts le personnage peut employer par jour. Pour les classes qui utilisent un grimoire, ce nombre correspond également au nombre de sorts inscrits dedans à la création du personnage. Il devra les choisir en accord avec les règles habituelles du jeu. Si la description du sort prend en compte le niveau du lanceur, pour la durée, la portée ou l'effet, considérez qu'il est de niveau 3. Pour les autres détails, ils fonctionnent exactement comme dans les règles employées.

**Rituels** : certains lanceurs de sorts peuvent également utiliser la magie rituelle. De tels sortilèges devraient être découverts en cours d'aventure & leur emploi, comme le nom l'indique, nécessite un long rituel. Le Maître du Jeu peut décider, en fonction du style de sa campagne ou de son univers, de la durée de ce rituel ou des composantes matérielles requises. Cela peut impliquer qu'il soit accompli en un lieu particulier, à un moment précis, après certains préparatifs ou un sacrifice. La durée de ces sorts est d'une journée, à moins d'être spontanés ou d'avoir une durée plus longue indiquée.

**Capacités spéciales** : la description de chaque capacité est fournie dans la description de la classe.





## CLASSES DE PERSONNAGE

### Classes cléricales

---

- **Clerc** : croisé qui tire ses pouvoirs de ses rituels et de son entraînement au combat.
- **Derviche** : zélateur sans peur des régions désertiques.
- **Druide** : mystique qui puise sa magie dans les forces de la nature et les divinités anciennes.
- **Paladin** : chevalier voué à défendre la Loi, à combattre le Chaos et ses créatures démoniaques.

### Classes de combattant :

---

- **Berserk** : guerrier barbare, combattant sans armure & apte à la survie dans les terres sauvages.
- **Brigand** : rebelles ou bandit des terres sauvages, adepte de l'embuscade et du combat à l'arc.
- **Chevalier** : combattant à cheval, dévoués à un seigneur-lige ou à une cause.
- **Guerrier** : combattant exercé cherchant fortune dans les aventures et les campagnes.
- **Mystique** : spécialiste des arts martiaux et du combat à mains nues.
- **Noble** : aristocrate exercé à la diplomatie, aux complots et aux intrigues de cour.
- **Nomade** : combattant mobile, exercé au combat & au tir à cheval.
- **Pirate** : navigateur & spadassin cupide, cherchant fortune et danger.
- **Rôdeur** : éclaireur habitué à pister et à traquer les menaces qui surgissent des terres sauvages.

### Classes de magicien

---

- **Alchimiste** : chercheur capable de produire toutes sortes de potions & de substances.
- **Illusionniste** : maître des apparences, capable de tromper les sens & l'esprit.
- **Magicien** : adepte des arts occultes, capable de puiser dans les forces surnaturelles de l'univers.

### Classes demi-humaines

---

- **Elfe** : race magicienne capable de manier l'épée autant que les sortilèges.
- **Gnome** : amoureux des gemmes habile à la dissimulation & aux enchantements.
- **Halfelin** : petit combattant habile à la dissimulation et au tir.
- **Homme-lézard** : robuste créature humanoïde reptilienne & amphibie.
- **Nain** : combattant robuste adapté à la vie souterraine.

### Classes de roublard

---

- **Barde** : ménestrel et un troubadour, voyageur & touche-à-tout, qui manie charmes et acrobaties.
- **Voleur** : spécialiste de la discrétion, des pièges & des serrures.
- **Tueur** : spécialiste du déguisement, de la dissimulation et de l'attaque sournoise.
- **Marchand** : voyageur exercé à la négociation & au marchandage.

## CLASSES CLERICALES

### Clerc

Voués au service d'une divinité, d'un sanctuaire ou d'un ordre, les clercs sont investis de pouvoirs particuliers par les dieux qui tiennent leurs pouvoirs des prières et de l'observance des rites. Formés au combat, ils ont la capacité de canaliser la magie divine & peut repousser les morts-vivants par le pouvoir de la foi.

**Points de Vie** : Constitution + 9

**TAC0** : 19

**Armures autorisées** : toutes + bouclier

**Armes autorisées** : les arrames tranchantes ou pointues ne sont pas autorisées

**Jet de Sauvegarde** : 13

#### Chances de repousser les morts-vivants

(lancer 2d6 + bonus de Sagesse)

1 DV : 3 ou plus

2 DV : 5 ou plus

3 DV : 7 ou plus

4 DV : 9 ou plus

5 DV : 11 ou plus.

**Nombre de sorts** : 3 + bonus de Sagesse.

#### Liste de sorts.

*Apaisement de la peur*

*Bénédictio*

*Connaissance de l'alignement*

*Détection du mal*

*Détection de la magie*

*Détection des pièges*

*Immobilisation des personnes*

*Lumière*

*Protection contre le mal*

*Purification de la nourriture & la boisson*

*Résistance au froid*

*Résistance au feu*

*Silence sur 5 m*

*Soin des blessures*

#### Rituels.

*Animation des morts*

*Délivrance des malédictions*

*Guérison des maladies*

*Quête*

*Rappel à la vie*

### Derviche

Ces guerriers fanatiques donneraient leur vie pour leur cause. Ils sont réputés pour être fidèles à leur parole, mais intolérants & sans pitié pour leurs adversaires. Ils vivent habituellement en communautés dans les déserts ou dans les endroits reculés, loin des tentations matérielles.

**Points de Vie** : Constitution + 12

**TAC0** : 17

**Armures autorisées** : toutes

**Armes autorisées** : toutes

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Nombres de sorts** : 1+ bonus de Sagesse.

#### Liste de sorts.

*Apaisement de la peur*

*Détection de la magie*

*Détection du mal*

*Lumière*

*Protection contre le mal*

*Purification de la nourriture & la boisson*

#### Capacités spéciales :

- **Fanatisme** : immunisé contre la peur, normale ou magique.
- **Survie** : les derviches sont adeptes de la survie en milieu désertique ou d'autres terrains naturels (sélectionner le terrain).

### Druide

Les druides sont des mystiques qui puisent leur magie dans les forces élémentaires de la nature et des divinités anciennes. Protecteurs d'une communauté ou d'un lieu sacré, ils n'aiment guère les villes et la civilisation. Les druides se transmettent leurs secrets oralement, dans le plus grand secret, et semblent respecter une hiérarchie occulte.

**Caractéristiques** : Sagesse (9+) & Charisme (13 +)

**Points de Vie** : Constitution + 9

**TAC0** : 19

**Armures autorisées** : armures en cuir + bouclier en bois.

**Armes autorisées** : gourdin, javeline, fronde, lance & bâton.

**Jet de Sauvegarde** : 13

#### Capacités spéciales

- **Identification** des plantes & animaux.
- **Langage animal**.
- **Passage sans trace** : le druide ne laisse aucune trace quand il marche dans la nature et passe aisément les rondes, lianes et buissons, sans être ralenti

#### Langage animal

(lancer 2d6 + bonus de Charisme)

**2-** Attaque ou fuit le druide

**3-5** Ignore la tentative de communiquer du druide

**6-8** Répond à 1 question avant d'être distrait par sa nature animale

**9-11** Répond à 1d4 +1 questions

**12 +** Rend un service (comme partir en éclaireur ou monter la garde pendant 2 tours).

**Nombre de sorts** : 3 + bonus de Sagesse.

#### Liste de sorts.

*Aura féérique*

*Baies nourricières*

*Charme-animal*

*Charme-serpents*

*Distorsion du bois*

*Embrasement*

*Immobilisation d'animal*

*Langage animal*

*Localisation des animaux & des plantes*

*Métal brûlant*

*Obscurcissement*

*Prévision du temps*

*Résistance au feu*

*Résistance au froid*

*Soin des blessures*



#### Rituels.

Contrôle du climat  
Invocation d'animaux  
Invocation de la foudre  
Invocation d'élémentaire  
Invocation du temps  
Mort rampante  
Protection contre les poisons

#### Paladin

Les paladins tiennent leurs pouvoirs de la puissance surnaturelle de la Loi. Souvent, ils sont organisés en ordres militaires disciplinés, vivant en commanderies. Ceux qui deviennent aventuriers échappent à la règle commune, mais sont tout de même liés à leur église. Cet ordre sacré combat le Mal & le Chaos partout où ils les rencontrent. Ils ne cherchent ni gloire ni richesse, mais à servir leur cause.

**Caractéristiques :** Charisme (13+)

**Points de Vie :** Constitution +12

**TACO :** 19

**Armures autorisées :** toutes + bouclier.

**Armes autorisées :** toutes.

**Jet de Sauvegarde :** 14

#### Capacités spéciales :

- **Détection du mal :** similaire au sort, à volonté, dans un rayon de 36 m
- **Immunités :** immunisé contre tout type de maladie
- **Imposition des mains :** peut soigner 1d6+1 pv par jour & lancer *Guérison des maladies* une fois par semaine.
- **Repousser les morts vivants :** jusqu'à 2DV (voir ci-dessous)

#### Chances de repousser les morts vivants

(lancer 2d6 + bonus de Charisme)

1 DV : 5 ou plus

2 DV : 7ou plus.



## CLASSES DE COMBATTANT

### Berserk

Ces guerriers barbares des terres sauvages aiment l'odeur du sang & la fureur de la mêlée. Dans leurs terres natales, ils savent parfaitement comment survivre, chasser & trouver de la nourriture.

**Caractéristiques :** Force (9+)

**Points de Vie :** Constitution +15

**TACO :** 17

**Armures autorisées :** bouclier seulement. Le berserk a une CA sans armure de 7 (cuir) au lieu de 9.

**Armes autorisées :** toutes.

**Jet de Sauvegarde :** 14

#### Capacités spéciales :

- **+2 au toucher** en combat au corps à corps contre des adversaires de stature humaine.
- **Immunités contre la peur**, normale ou magique.
- **Survie :** capable de survivre en extérieur dans toutes conditions dans son milieu natal (choisir un type de terrain : steppes, montagnes, jungle...).

### Brigand

Ces hors la loi & mercenaires constituent de bon cavaliers autant que de dangereux guerriers. Certains ne sont que de cupides détrousseurs, tandis que d'autres sont des hors-la-loi rebelles luttant contre la tyrannie.

**Points de Vie :** Constitution + 12

**TACO :** 17

**Armures autorisées :** toutes + bouclier.

**Armes autorisées :** toutes

**Jet de Sauvegarde :** 14

#### Capacités spéciales :

- **Archerie :** le brigand gagne un bonus de +2 au toucher quand il se sert d'un arc.
- **Équitation :** le brigand est bon cavalier & ne rate aucune manœuvre à cheval. Si blessé ou perturbé, il/elle réussit avec un jet de Dextérité.
- **Embuscade :** en milieu extérieur, comme une forêt ou des collines rocheuses, le Brigand est capable de se dissimuler efficacement, parvenant à surprendre ses adversaires avec un jet de Dextérité réussi. Si l'adversaire est surpris, le Brigand fait double dégât au premier round.

### Chevalier

Ces nobles combattants sont maîtres de la joute & du combat à cheval. Ils peuvent être au service d'un suzerain, ou bien des chevaliers errants, en quête de personnes nécessitant protection ou de monstres à défaire.

**Points de Vie :** Constitution +12

**TACO :** 17

**Armures autorisées :** toutes + bouclier.

**Armes autorisées :** toutes

**Jet de Sauvegarde :** 14

#### Capacités spéciales :

- **Dévotion :** pendant l'ultime combat d'une aventure, le chevalier obtient un bonus de +1 au toucher & aux dégâts en rassemblant toute son énergie à triompher pour sa bonne cause.

- **Équitation** : un chevalier est bon cavalier & ne rate aucune manœuvre à cheval. Si blessé ou perturbé, il/elle réussit avec un jet de Dextérité. Il inflige double dégât lors de la première attaque quand il/elle charge à cheval.
- **Réputation** : un chevalier en voyage est toujours bien accueilli dans les demeures nobles, du fait de sa renommée & de sa noble naissance.



### Guerrier

Les guerriers sont des personnages exercés au maniement des armes, ayant appris à maîtriser des techniques de combat bien au-dessus des autres classes au cours d'expéditions, campagnes ou aventures. Un guerrier assume souvent le rôle de chef dans les compagnies d'aventuriers du fait de son entraînement au combat ainsi que leur préparation au danger.

**Points de Vie** : Constitution + 12

**TACO** : 17

**Armures autorisées** : toutes + bouclier.

**Armes autorisées** : toutes

**Jet de Sauvegarde** : 13

**Capacités spéciales** :

- **Arme de prédilection** : bonus de +2 au toucher et +1 aux dégâts avec un type d'arme de son choix.
- **Enchaînement de coups** : contre des adversaires de moins de 2DV, un guerrier qui vient d'abattre son adversaire peut attaquer à nouveau au cours du même round.
- **Vigilance** : n'est surpris qu'avec 1 sur 1d6 grâce à son sens du combat.

### Mystique

Étudiants des arts martiaux spécialisés dans le combat à mains nues. Certains d'entre eux vivent en communauté, d'autres préfèrent vagabonder afin d'apprendre de nouvelles techniques & d'autres types de combat au cours de leurs voyages & leurs aventures.

**Caractéristiques** : Dextérité (12+)

**Points de Vie** : Constitution + 9.

**TACO** : 16

**Armures autorisées** : aucune. Sans armure, un mystique a une CA de 7 (cuir) au lieu de 9.

**Armes autorisées** : bâton, dague & fronde. Avec ses mains nues & ses pieds, un mystique inflige 1d6 points de dégâts.

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Capacités spéciales** :

- **Double attaque** : contre des créatures humanoïdes, un mystique peut frapper deux adversaires différents par round de combat. Cette capacité n'est efficace qu'en combattant à mains nues.
- **Rapidité** : un mystique gagne un bonus de 9 m en vitesse de déplacement (et 3 mètres en corps à corps)
- **Vigilance** : surpris seulement avec 1 sur 1d6 en raison de son sixième sens



### Noble

Ces aristocrates sont des meneurs & de beaux parleurs, habitués aux complots, aux intrigues & aux discours. Ils sont aussi exercés au combat & à l'escrime.

**Points de Vie**: Constitution + 9

**TACO** : 17

**Armes autorisées** : toutes.

**Armures autorisées** : toutes.

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Capacités spéciales** :

- **Meneur** : les nobles doublent le nombre maximum de servants autorisés par leur Charisme.
- **Persuasif** : gagnent un +2 aux jets de réaction autant durant les rencontres que pour recruter des servants.
- **Réputation** : en tant que membre d'une famille reconnue, un noble sera toujours accueilli dans les demeures des autres nobles ou riches familles.

### Nomade

Ces voyageurs sont bons cavaliers & entraînés à survivre dans des conditions difficiles. En combat monté, ce sont des adversaires dangereux.

**Points de Vie** : Constitution + 12

**TACO** : 17

**Armures autorisées** : toutes.

**Armes autorisées** : toutes

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Capacités spéciales** :

- **Équitation** : un nomade ne rate jamais une manœuvre équestre avec un animal apprivoisé. Si il est blessé ou entravé, il réussit avec un jet de Dextérité réussi.
- **Charge** : les dégâts de la première attaque sont doublés quand ils chargent, & ils peuvent tirer à l'arc de cheval sans pénalité.
- **Survie** : un nomade est capable de survivre en toute condition dans la nature de son terrain d'origine (choisissez le type de terrain : plaines, désert, steppe).

### Pirate

Ces navigateurs sans scrupules & cupides sont également d'impressionnants spadassins & des chasseurs de trésors fameux. Ils aiment l'aventure, le danger, & l'or.

**Points de Vie** : Constitution + 12

**TACO** : 17

**Armures autorisées** : armure de cuir + bouclier.

**Armes autorisées** : toutes.

**Jets de Sauvegarde** : 14.

**Capacités spéciales** :

- **Équilibre** : habitué aux combats en mer, un pirate ne trébuche jamais & combat aisément sur n'importe

quel terrain sans pénalité. S'il est blessé ou perturbé, il réussit avec un jet de Dextérité.

- **Lecture des langues**: un pirate sait déchiffrer tout message codé ou chiffré, s'il a suffisamment de temps, & peut lire toute carte avec un jet d'Intelligence réussi.
- **Navigation**: un pirate est versé dans tout ce qui concerne la mer & la navigation. Dans une situation périlleuse, il parviendra toujours à maintenir son navire à flot par un jet de Charisme réussi, parvenant à influencer avec succès ses marins.

### Rôdeur

Aux confins des régions habitées, les rôdeurs sont les gardiens et défenseurs de la civilisation humaine qu'ils protègent de la sauvagerie & du chaos. Ces combattants entraînés à la survie en forêt peuvent servir d'éclaireur aux expéditions dans les terres sauvages. Seuls ou en petits groupes, ils arpentent sans cesse les terres frontalières afin de prévenir les dangers.

**Caractéristique** : Sagesse (12+)

**Points de Vie** : Constitution + 12

**TAC0** : 17

**Armures autorisées** : armure de cuir + bouclier.

**Armes autorisées** : toutes.

**Jet de Sauvegarde** : 14



### Capacités spéciales :

- **+2 au toucher** en combat au corps à corps contre les adversaires humanoïdes monstrueux (kobolds, gobelins, orques, ogres, géants, etc.)
- **Pistage** : un rôdeur a la capacité de suivre la trace de la plupart des créatures en milieu extérieur, avec un jet de Sagesse réussi
- **Survie** : capable de survivre dans toutes conditions en milieu extérieur
- **Vigilance** : surpris seulement avec 1 sur 1d6 en milieu extérieur en raison de son entraînement d'éclaireur.

## CLASSES DEMI-HUMAINES

---

### Elfe

Les elfes sont des créatures féeriques, d'apparence humaine malgré leurs oreilles pointues, de frêle stature et de petite taille, souvent à peine plus de 160 cm. Ils possèdent un talent inné pour la magie qui leur permet d'user de pouvoirs magiques autant que d'un entraînement martial. Cette combinaison les rend redoutables aux yeux de tous ceux qui comptent les elfes parmi leurs ennemis.



**Caractéristique** : Intelligence (9+)

**Points de Vie**: Constitution + 9

**TAC0**: 19

**Armures autorisées**: toutes + bouclier.

**Armes**: toutes.

**Jet de sauvegarde**: 14

### Capacités spéciales.

- **Détection**: 2 chances sur 6 de détecter les portes secrètes.
- **Infravision**: voit dans l'obscurité jusqu'à 18m.
- **Immunité**: immunisé à la paralysie des goulés.
- **Langues supplémentaires**: elfe, gnoll, hobgobelin, orque.

**Nombre de sorts** : 1+ bonus d'Intelligence

### Liste de sorts.

*Charme-personne*

*Détection du mal*

*Détection de l'invisible*

*Détection de la magie*

*Fermeture des portes*

*Invisibilité*

*Lecture des langues*

*Lecture de la magie*

*Lévitiation*

*Lumière*

*Localisation d'objet*

*Ouverture*

*Projectile magique*

*Protection contre le mal*

*Toile d'araignée*

### Rituels.

*Délivrance des malédictions*

*Réceptacle magique*

*Croissance végétale*

*Métamorphose de masse*

*Terrain hallucinatoire*



### Gnome

Apparentés à la race des nains, les gnomes sont plus minces & de plus petite taille, ne dépassant pas 90 cm. Leurs oreilles sont pointues et ils sont fiers de leur nez proéminent et de leur longue barbe. Ils sont curieux, farceurs et inventifs, mais parfois aussi malicieux. Résidents des galeries souterraines, ils aiment l'or & les gemmes jusqu'à la cupidité. Ce sont des fouineurs autant que des magiciens.

**Caractéristique** : Dextérité (9+)

**Points de Vie**: Constitution + 6

**TAC0**: 19

**Jet de sauvegarde**: 12

**Armures autorisées** : toutes.

**Armes autorisées** : toutes sauf l'épée longue, l'arc long & armes à deux mains.

**Capacités spéciales :**

- **Détection** : un gnome a 2 chances sur 6 de « sentir » la présence d'un trésor caché.
- **Furtif** : un gnome peut se fondre complètement dans l'obscurité, & de s'y déplacer silencieusement, sur un jet de Dextérité réussi.
- **Mécanique** : les gnomes sont bons dans tous les domaines de la mécanique, y compris le crochetage des serrures & le désarmement des pièges sur un jet de Dextérité réussi.

**Nombre de sorts** : 1 + bonus d'Intelligence.

**Liste de sorts.**

Charme-personne  
 Détection du mal.  
 Détection de l'invisible  
 Détection de la magie  
 Fermeture des portes  
 Force fantasmagorique  
 Invisibilité  
 Lecture de la magie  
 Lecture des langues  
 Lévitacion  
 Localisation d'objet  
 Lumière  
 Ouverture  
 Toile d'araignée  
 Ventriloquie

**Halfelin**

Les halfelins sont un peuple de petite taille, environ 80 cm, aux larges pieds couverts d'un fin pelage. Ils aiment la tranquillité, la bonne chair et les fêtes entre amis. La plupart répugnent aux aventures, mais ceux que l'attrait des trésors et des histoires étranges peut amener à prendre des risques inconsidérés font, à leur façon, d'efficaces combattants.

**Caractéristiques** : Constitution (9+)

**Points de Vie** : Constitution + 9

**TAC0** : 19

**Jet de Sauvegarde** : 10

**Armures autorisées** : toutes + bouclier.

**Armes** : toutes sauf l'épée longue, l'arc long & armes à deux mains.

**Capacités spéciales.**

- **Discrétion** : en restant immobile, un halfelin est capable de se dissimuler dans les bois ou les labyrinthes avec un jet de Dextérité réussi.
- **Esquive** : -2 à la classe d'armure en combattant des créatures de grande taille.
- **Tir** : les halfelins ont un bonus de +2 à toutes leurs attaques à distance.

**Homme-lézard**

Ces créatures écailleuses habitent dans les marais, bien que l'on connaisse des tribus installées dans les endroits les plus variés. La plupart des tribus ont la mauvaise habitude de manger leurs voisins, mais les plus civilisés peuvent fournir des aventuriers plus convenables.

**Points de Vie** : Constitution + 15

**TAC0** : 17

**Armures autorisées** : bouclier seul. Un homme-lézard possède une CA naturelle de 5 sans armure (cotte de mailles).

**Armes** : toutes.

**Jet de sauvegarde** : 14

**Capacités spéciales.**

- **Amphibie** : capable de respirer sous l'eau pendant un nombre de tours égal à sa Constitution
- **Force** : +1 de bonus aux dégâts infligés avec une arme
- **Infravision** : voit dans l'obscurité jusqu'à 18m.

**Nain**

Les nains sont un peuple de petite taille, environ 120 cm, à l'ossature plus charpentée que les humains. Ils vivent habituellement dans des cités souterraines et sont adaptés à la vie sous terre. Considérés comme un peuple guerrier, ils sont avantagés au combat par une grande endurance aux attaques magiques, en plus d'être adaptés au combat souterrain.

**Caractéristique** : Force (9+)

**Points de Vie** : Constitution + 12.

**TAC0** : 17

**Armures autorisées** : toutes + bouclier.

**Armes autorisées** : toutes sauf arc long & armes à deux mains.

**Jet de Sauvegarde** : 10

**Capacités spéciales :**

- **Infravision** : voit dans l'obscurité jusqu'à 18m.
- **Détection** : 2 chances sur 6 de détecter les pièges, murs amovibles, maçonnerie dissimulée ou passages inclinés.
- **Langues supplémentaires** : nain, goblin, kobold, gnome

**CLASSES DE MAGICIEN****Alchimiste**

Erudit & chercheur, un alchimiste est spécialisé dans la connaissance des potions. Avec l'accès à un laboratoire, il est capable de fabriquer toutes sortes de substances diverses.

**Caractéristique** : Sagesse (9+)

**Points de Vie** : Constitution + 3

**TAC0** : 20

**Armures autorisées** : aucune

**Armes autorisées** : dague, bâton & arbalète légère seulement

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Capacités spéciales**

- **Antidote** : un alchimiste est capable de contrer les effets de n'importe quel poison qu'il a pu identifier.

- **Détection des poisons** : capable de déterminer avec un je de Sagesse si une substance, un objet ou une personne est empoisonné.
- **Fabrication d'acide** : capable de produire chaque jour 2-4 flasques d'acide. Chacune coûte 100 po à produire.
- **Identification**: un alchimiste est capable d'identifier une potion à partir de quelques gouttes avec un jet d'Intelligence réussi. Il pourra également reproduire la formule, mais ceci consomme une dose entière.
- **Préparation de potions** : un alchimiste est capable de produire en une semaine n'importe quelle potion dont il possède la formule, à la moitié du coût habituel. Il doit conserver ses formules dans un manuel spécial.



**Nombre de formules de départ** : 2+ bonus d'Int

**Livre de formules :**

- Clairaudience
- Clairvoyance
- Croissance
- Diminution
- Force de géant
- Forme gazeuse
- Guérison
- Héroïsme
- Invisibilité
- Lecture des pensées
- Lévitacion
- Persuasion
- Rapidité
- Résistance au feu
- Respiration aquatique
- Somnifère

**Illusionniste**

Enchanteurs spécialisés dans la manipulation des formes et des couleurs, capables de tromper les sens et de manipuler l'esprit pour produire des illusions criantes de vérité.

**Caractéristique** : Dextérité (13+)

**Points de Vie**: Constitution + 3

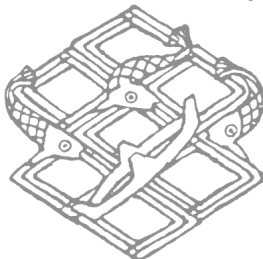
**TAC0**: 20

**Armures autorisées**: aucune

**Armes autorisées**: dague & bâton seulement

**Jet de Sauvegarde** : 14

**Nombre de sorts** : 4 + bonus d'Intelligence.



**Liste de sorts.**

- Bouche magique
- Bruitage
- Cécité
- Changement d'apparence
- Détection de l'invisibilité
- Détection de la magie
- Détection des illusions
- Détection faussée.
- Dissipation des illusions.
- Force fantasmagorique
- Image miroir.
- Invisibilité.
- Lecture de la magie
- Lumière
- Motif hypnotique
- Mur de brouillard.
- Nuage de brouillard
- Réflexion du regard
- Surdité
- Ténèbres
- Vapeur coloré
- Ventriloquie



**Rituels**

- Assassin fantasmatique
- Illusion permanente
- Illusion programmée
- Lumière éternelle
- Métamorphose de masse
- Projection astrale
- Suggestion
- Terrain hallucinatoire

**Magicien**

Un magicien est un humain capable de lancer des sortilèges au moyen d'invocations et de pactes conclus avec des puissances surnaturelles, par le biais de formules et de rituels occultes. Du fait de leur capacité à entrer en contact avec les forces surnaturelles, les magiciens sont souvent considérés avec crainte & respect.

**Points de Vie**: Constitution + 3

**TAC0**: 20

**Armures autorisées**: aucune

**Armes autorisées**: dague & bâton seulement

**Jet de Sauvegarde** : 14



**Capacités spéciales :**

- **Ecriture de parchemins :** un magicien peut créer des parchemins de n'importe quel sort qu'il connaît. Ceci prend en général une semaine et coûte 250 po.

**Nombre de sorts :** 3 + bonus d'Intelligence.

**Liste de sorts.**

- Bouclier
- Boule de feu
- Charme-personne
- Détection de l'invisible.
- Détection de la magie
- Détection du mal
- Dissipation de la magie
- Disque flottant
- Fermeture des portes
- Force fantasmagorique
- Invisibilité
- Lecture des langues
- Lecture de la magie
- Lévitacion
- Localisation d'objet
- Lumière
- Ouverture
- Projectile magique
- Protection contre le mal
- Sommeil
- Toile d'araignée
- Ventriloquie
- Verrou magique



**Rituels.**

- Animation des morts
- Croissance végétale
- Lumière éternelle
- Délivrance des malédictions
- Emprisonnement de l'âme
- Réceptacle magique
- Métamorphose de masse
- Terrain hallucinatoire

**CLASSES DE ROUBLARD**

**Barde**

Ménestrel, troubadour, trouvère, jongleur ou encore scalde, aède ou poète, un barde charme avec ses chansons et légendes, avec ses tours et ses acrobaties, avec ses connaissances insoupçonnées. La magie de son verbe parfois produit de véritables enchantements.

**Caractéristiques :** Dextérité (9+) & Charisme (13+)

**Points de Vie :** Constitution + 9

**TAC0 :** 19

**Armures autorisées :** bouclier

**Armes autorisées :** toutes

**Jet de Sauvegarde :** 13

**Capacités spéciales.**

- **Acrobatie :** un barde sait jongler, marcher en équilibre sur une corde, etc. Il réussit automatiquement ou bien sur un jet de Dextérité réussi en situation à risque (combat, fuite, etc).
- **Charme :** trois fois par jour, le barde peut essayer de *charmer* des créatures. Les effets ne durent que tant que la barde chante.
- **Persuasif :** gagne +1 aux jets de réaction
- **Savoir :** grâce à sa connaissance des anciennes légendes, un barde peut identifier un lieu, un monument ou un objet magique avec un jet d'Intelligence réussi.
- **Utilisation de parchemins :** le barde est capable d'employer des parchemins de sort sur un jet d'Intelligence réussi



**Chances de charmer une créature**

(lancer 2d6 + bonus de Charisme)

4 DV ou moins:	9 ou plus
5 DV :	10 ou plus
6 DV :	11 ou plus
7 DV :	12 ou plus
8 DV :	12*

« naturel »

\*: 12

**Nombre de sorts :** 1 + bonus de Charisme.

**Liste de sorts.**

- Charme-personne
- Détection du mal.
- Détection de la magie.
- Fermeture des portes.
- Lecture de la magie
- Lecture des langues
- Lumière
- Ventriloquie

**Voleur**

Le voleur est un individu habitué à vivre de ses talents, généralement aux dépens d'autrui. Il peut être un cambrioleur, un chercheur de trésors, un escroc sans scrupules, un espion dévoué à une juste cause, et bien d'autres rôles encore. Furtif & alerte, il est exercé aux mécanismes divers. Son entraînement en fait un allié utile dans les labyrinthes.

**Points de Vie:** Constitution + 6

**TAC0:** 19

**Armures autorisées:** cuir

**Armes:** toutes.

**Jet de sauvegarde:** 13

**Capacités spéciales.**

- **Escalade :** un voleur peut escalader toute surface, y compris une surface lisse ou un plafond, sur un jet de Dextérité réussi.



- **Furtif** : un voleur peut se dissimuler dans l'ombre ou se fondre dans l'obscurité, & de s'y déplacer silencieusement, sur un jet de Dextérité réussi.
- **Mécanique** : les voleurs sont bons au crochetage des serrures & le désarmement des pièges, sur un jet de Dextérité réussi.
- **Sens aiguisés** : les voleurs possèdent un incroyable talent pour remarquer les détails, pièges, bruits, etc. sur un jet de Sagesse réussi.

### Tueur

Ces rôdeurs masqués font de bons espions & assassins. Certains sont des mercenaires, d'autres combattent pour une cause qui leur semble juste.

**Caractéristique** : Dextérité (9+) & Intelligence (12+)

**Points de Vie**: Constitution + 9

**TAC0**: 17

**Armures autorisées**: cotte de mailles & bouclier.

**Armes** : toutes.

**Jet de sauvegarde**: 14

### Capacités spéciales.

- **Déguisement**: sur un jet d'Intelligence réussi, le déguisement d'un tueur peut abuser n'importe qui. En cas d'échec, il peut être percé par un examen attentif ;
- **Surprise**: un tueur surprend toujours sa victime sur un jet de Dextérité réussi. Si la victime est surprise, les dégâts sont doublés au premier coup frappé.
- **Escalade**: un tueur peut escalader toute surface comme une araignée, y compris un plafond. S'il est blessé ou perturbé, il peut éviter la chute par un jet de Dextérité réussi.



### Marchand.

Aventuriers tout autant que commerçants, les marchands sont plus que de simples boutiquiers. Exercés à l'art difficile de la négociation, ce sont d'intrépides voyageurs toujours à la recherche de nouveaux débouchés.

**Points de Vie**: Constitution + 9

**TAC0**: 17

**Armures autorisées**: cotte de mailles + bouclier.

**Armes**: Toutes.

**Jet de Sauvegarde**: 14

### Capacités spéciales.

- **Langues supplémentaires** : un marchand sait parler quatre langues supplémentaires de son choix.
- **Marchandage** : un marchand est habile pour évaluer la valeur des choses. Il peut acheter n'importe quoi 20% moins cher & vendre 20% plus cher. Il ne peut toutefois faire de l'argent en achetant & revendant le même objet dans la même ville.
- **Persuasif** : gagne un +2 aux jets de réaction autant durant les rencontres que pour recruter des servants.

## EXPÉRIENCE

Absence de niveau rime-t-elle avec absence d'expérience ? Ce sera à vous d'en décider, **Héros d'un âge mythique** vous proposant trois méthodes pour gérer l'expérience des personnages.

La **première méthode** est de considérer que l'expérience n'est pas une affaire de statistiques de jeu. L'expérience du personnage croît avec sa connaissance du monde, sa réputation & sa place dans la société, ses astuces de combat & les habitudes du groupe, éventuellement les sorts & rituels qu'il connaît. Il peut améliorer ses talents & ses capacités grâce à quelques objets –dans un jeu de bas niveau, le moindre objet magique peut significativement changer le pouvoir d'un personnage-joueur. Si vous ne jouez pas très souvent, ou si vos joueurs ne se soucient pas trop de progression, cela est bien assez.

La **deuxième méthode** consiste à accorder une expérience discrète, mais réelle, par le biais de l'augmentation des scores de caractéristiques. La plupart des statistiques du jeu, ainsi que les jets de caractéristique sont liés à ces scores & cela aura un impact direct sur les capacités des personnages sans déséquilibrer vos scénarios. Utilisez les points d'expérience standard, mais n'en accordez pas pour les trésors, seulement pour les rencontres, idées astucieuses ou un bon *role-play*. Gagner un point à une caractéristique nécessite 250 PX par point du score d'arrivée. Il faudrait 3.000 points, par exemple, pour passer de 11 à 12 en Dextérité. Le score maximum sera toujours 18, dans tous les cas.

Score actuel	PX pour augmenter d'un point	Score actuel	PX pour augmenter d'un point
3	1 000	11	3 000
4	1 250	12	3 250
5	1 500	13	3 500
6	1 750	14	3 750
7	2 000	15	4 000
8	2 250	16	4 250
9	2 500	17	4 500
10	2 750	18	Limite

La **troisième méthode** est basée sur un pari. Après chaque session de jeu (si vous ne jouez pas souvent) ou à la fin de chaque scénario (si vous avez l'occasion de jouer fréquemment) suivant la décision du Maître de Jeu, chaque joueur choisit une caractéristique et lance 3d6. Si le résultat est supérieur au score actuel, ce dernier augmente d'un point.



## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of *Wizards of the Coast, Inc.* and is Copyright 2000 *Wizards of the Coast, Inc.* ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co- adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: *Wizards* or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, *Wizards of the Coast, Inc.*  
System Reference Document Copyright 2000-2003, *Wizards of the Coast, Inc.*;  
Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins,  
David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E.  
Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

*L'ensemble de ce livret est sous licence ludique libre : vous pouvez reproduire toute partie du texte, ou sa totalité, et la modifier pour créer vos propres jeux, à condition de copier et de respecter la licence OGL ci-dessus*

Auteur : Nicolas Dessaux  
Édition : Porphyre

Illustrations de Gerhard Munthe, issues du domaine public

