



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LES SECRETS DE LA NATURE



Image © Miguel Coimbra

LES SECRETS DE LA NATURE

**DU MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE POUR D&D 3.5,
PAR JESSE DECKER**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

Ce document présente de nouvelles options pour les personnages de *D&D* au concept fortement lié à la nature. Son titre original est *Wild Life* et vous pourrez le trouver [dans les archives](#) du site de *Wizards of the Coast*.

En première partie, vous est proposé un nouveau don permettant à tout personnage d'acquérir un compagnon animal. La section suivante décrit quelques nouveaux tours à apprendre à vos amis de la nature. En troisième et quatrième parties, deux nouvelles classes de prestige, l'Éclaireur et l'Arcaniste de Boisdargent, vous sont présentées.

DES COMPAGNONS ANIMAUX POUR TOUS

Les compagnons animaux du druide ou du rôdeur, la monture magique du paladin, jusqu'aux familiers des lanceurs de sorts profanes, toutes ces options offrent des moyens intéressants pour introduire des animaux au sein d'un groupe. Mais aussi intéressantes soient-elles, ces options ne permettent à aucun personnage d'une autre classe de forger un lien unique avec un animal.

De nombreux MJ permettent à leurs joueurs de faire appel à d'étranges et uniques créatures, notamment pour servir de montures ou de gardes du corps, à l'aide du don Prestige, mais là encore, l'idée du personnage solitaire accompagné de son fidèle destrier ou compagnon animal n'est pas totalement gérée par les règles : dans ce cas précis, l'animal est bien là, mais il s'accompagne d'une véritable horde de centaines de suivants humanoïdes...

Le don Compagnon sauvage, décrit ci-dessous, comble ce manque. Comme le don Prestige, il s'agit d'une option dont le MJ et les joueurs doivent discuter ensemble. En effet, ce don permet au joueur de contrôler une autre créature, capable de devenir redoutable par elle-même. Aussi, le don Compagnon sauvage ne saurait être introduit dans une campagne que si le MJ le juge approprié.

Le MJ peut notamment et à juste raison réclamer une condition à remplir en jeu avant de permettre au personnage de prendre le don Compagnon sauvage. Cette condition peut aller de la classique épine retirée de la patte de l'animal, jusqu'à une scène plus dramatique de sauvetage où le personnage devra gagner la confiance de l'animal grâce à son comportement et des jets de Dressage réussis.

COMPAGNON SAUVAGE [GÉNÉRAL]

Vous disposez d'un lien unique avec un animal sauvage, qui vous suit à l'aventure.

Avantages : Vous obtenez un compagnon animal. Cet allié vous est généralement amical et accepte de vous suivre à l'aventure. S'il est dressé, le compagnon animal peut vous servir de monture, de garde du corps et même d'ami sincère. (Voir la description de la compétence [Dressage](#) pour plus de détails sur l'entraînement des animaux).

Vous pouvez vous servir de la compétence Dressage avec votre compagnon animal par une action de mouvement au lieu d'une action simple, et vous bénéficiez d'un bonus de +2.

Sous réserve d'acceptation du MJ, vous pouvez choisir, au niveau 1, entre un aigle, un blaireau, un chameau, un cheval (léger ou lourd), un chien, un chien de selle, un faucon, un hibou, un poney, un serpent (vipère de taille P ou M), un loup ou un rat sanguinaire. Comme un druide, vous pouvez choisir parmi des animaux plus puissants à mesure que votre niveau augmente. Ces compagnons animaux hors-norme fonctionnent comme ceux du druide et ne sont disponibles que lorsque votre personnage atteint le niveau requis. Lorsque vous sélectionnez un compagnon animal hors-norme, utilisez [la liste idoine du druide](#) mais considérez-vous comme un druide de 3 niveaux de moins que votre niveau global. Par exemple, au niveau 7, vous pouvez choisir un compagnon animal alternatif accessible à un druide de niveau 4.

Spécial : Les druides et rôdeurs prenant le don Compagnon sauvage obtiennent un animal en plus de leur compagnon animal. Bien que les deux aptitudes soient similaires, elles suivent des règles différentes et doivent être gérées indépendamment.

Vous ne pouvez avoir qu'un Compagnon sauvage à tout instant. Comme le compagnon animal d'un druide, votre Compagnon sauvage s'améliore lorsque vous gagnez de l'expérience. Bien que votre compagnon progresse bien plus au-delà des animaux de son espèce, ses aptitudes ne rivalisent pas avec celles du compagnon animal d'un druide.

CRÉER UN COMPAGNON ANIMAL

Utilisez les statistiques d'une créature de la race du compagnon, telles que dans le *Manuel des Monstres*, mais opérez les changements suivants.

Niveau global : Il est égal à la somme des DV raciaux du personnage et de ses niveaux de classes.

| Niveau global | DV supplémentaires | Ajustement d'armure naturelle | Bonus de Force/Dextérité | Tours supplémentaires | Spécial |
|---------------|--------------------|-------------------------------|--------------------------|-----------------------|------------------------|
| 1-2 | +0 | +0 | +0 | 0 | |
| 3-5 | +1 | +1 | +0 | 1 | Esquive totale |
| 6-8 | +3 | +3 | +1 | 2 | |
| 9-11 | +5 | +5 | +2 | 3 | |
| 12-14 | +7 | +7 | +3 | 4 | Dévotion |
| 15-17 | +9 | +9 | +4 | 5 | |
| 18-20 | +11 | +11 | +5 | 6 | Esquive extraordinaire |

DV supplémentaires : Dés de Vie type d8, auxquels s'applique le modificateur de Constitution, comme d'habitude. N'oubliez pas d'ajuster le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde, les compétences et les dons du compagnon animal. Il possède le même bonus à l'attaque qu'un roublard de même niveau que ses DV, ainsi que des jets de Réflexes et Vigueur forts. Le compagnon animal obtient des points de compétence et dons normalement lorsqu'il monte de niveau, comme indiqué dans le *Manuel des Monstres*. Le nombre du tableau indique le total de DV supplémentaires, au-delà des DV de base de la créature. Par exemple, un animal possédant normalement 1 DV mais étant le compagnon d'un personnage de niveau 6 obtient 3 DV supplémentaires pour un total de 4 DV.

Ajustement d'armure naturelle : Le nombre indiqué ici est un ajustement de l'armure naturelle existante du compagnon animal. Par exemple, une créature possédant normalement un bonus d'armure naturelle de +2 mais étant le compagnon d'un personnage de niveau 6 obtient un bonus supplémentaire de +3 pour un bonus d'armure naturelle total de +5.

Bonus de Force/Dextérité : Ajoutez cette valeur à la Force et la Dextérité de la créature de base. Par exemple, une créature disposant normalement d'une Force de 10 mais étant le compagnon d'un personnage de niveau 15 obtient un bonus de +4 pour une valeur de Force totale de 14.

Tours supplémentaires : La valeur indiquée dans cette colonne est le nombre total de tours en "bonus" que connaît l'animal en plus de ceux que le personnage a pu lui enseigner (voir la compétence [Dressage](#)). Ces tours supplémentaires ne requièrent ni entraînement ni tests de Dressage et ne comptent pas dans le nombre maximum de tours connus par l'animal. Le personnage choisit ces tours supplémentaires et, une fois choisis, ils ne peuvent plus

être changés. Par exemple, un compagnon animal appartenant à un personnage de niveau 11 a appris un total de 3 tours supplémentaires.

Esquive totale (Ext) : Lorsque le compagnon animal est sujet à une attaque autorisant un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi.

Dévotion (Ext) : La dévotion d'un compagnon animal envers son maître est si puissante qu'il obtient un bonus moral de +4 aux jets de Volonté contre les sorts et effets d'enchantements.

Esquive extraordinaire (Ext) : Lorsque le compagnon animal est sujet à une attaque autorisant un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et seulement demi-dégâts en cas d'échec.

TOURS ET DRESSAGE D'ANIMAUX À D&D

Les animaux, particulièrement ceux servant de gardes du corps ou de montures, sont capables d'apprendre un grand nombre de tours et techniques de combat. Cette section présente de nouveaux dons et tours que les cavaliers, dresseurs et animaux eux-mêmes peuvent utiliser pour être plus efficaces aussi bien en combat qu'en dehors. Certains de ces dons permettent aux cavaliers dotés d'aptitudes spéciales, comme les barbares et lanceurs de sorts, de tirer le meilleur avantage de celles-ci lorsqu'ils montent un animal spécialement dressé.

Nouveaux dons

Les dons ci-dessous permettent aux personnages de mieux travailler en harmonie avec leur monture, familier ou compagnon animal.



FRAPPE DE CONCERT [GÉNÉRAL]

Votre compagnon sauvage et vous êtes adeptes des attaques coordonnées, qui distraient vos ennemis et vous permettent de les surprendre.

Conditions : Compagnon sauvage, 5 rangs en Dressage ou 5 rangs en Équitation

Avantage : À chaque round au cours duquel vous et votre compagnon sauvage effectuez une attaque au corps-à-corps contre la même cible, vous obtenez chacun bonus de +1 à votre jet d'attaque.

INCANTATION MONTÉE [GÉNÉRAL]

Vous avez l'habitude de pratiquer la magie tout en chevauchant.

Conditions : Combat monté, 5 rangs en Concentration, capacité de lancer des sorts profanes ou divins de niveau 1

Avantage : Lorsque vous lancez des sorts monté, vous n'avez pas besoin d'effectuer de jet de Concentration en raison du mouvement de votre monture.

Normal : Sans ce don, vous devez réussir un jet de Concentration (DD 10 + niveau du sort lancé) ou échouer.

FURIE MONTÉE [GÉNÉRAL]

Votre rage incite votre monture à l'excellence.

Conditions : Combat monté, 5 rangs en Équitation, rage de berserker

Avantage : Tant que vous montez une monture formée à la guerre, elle obtient les mêmes avantages et malus que vous lorsque vous entrez en rage. Ceci inclut les aptitudes améliorant la rage telles que rage de grand berserker, rage sans fatigue et rage de maître berserker. La rage de votre monture prend fin dès que vous ne la montez plus ou que votre rage cesse. Vous devez être monté lorsque vous entrez en rage pour affecter votre monture.

CAVALIER EXPÉRIMENTÉ [GÉNÉRAL]

Vous ne perdez jamais votre concentration à dos de monture, même au cœur du combat.

Conditions : Combat monté, 8 rangs d'Équitation

Avantage : Vous pouvez toujours faire 10 sur les jets d'Équitation, y compris pour annuler un coup reçu par votre monture grâce au don Combat monté.

Nouveaux tours

Les personnages peuvent utiliser la compétence Dressage pour enseigner aux animaux des trucs et astuces qui leur serviront en situation de combat ou pour l'aventure. Des aventuriers et dresseurs ont développé quelques techniques d'entraînement et tours très spécialisés.

ENSEIGNER UN TOUR À UN ANIMAL

Vous pouvez enseigner un tour spécifique à un animal en une semaine de travail et un jet de Dressage réussi face au DD indiqué. Les tours ci-dessous s'ajoutent à [la liste de tours](#) disponible dans le *Manuel des Joueurs*.

Embuscade (DD 15) : L'animal se cache de son mieux à l'aide de la compétence Discrétion. Il reste alors en place et attaque la première créature s'approchant, à moins d'avoir été entraîné à reconnaître un ami.

Bousculade (DD 15) : L'animal tente une bousculade contre la créature ciblée.

Rabattage (DD 20) : L'animal se rend jusqu'à une zone où, s'il rencontre des créatures, il fait du bruit et feint d'attaquer pour les rabattre vers vous. Si la créature tombe dans le piège, elle a 50% de chance de se diriger vers vous. Autrement, la proie s'enfuit sur votre gauche ou votre droite, au hasard.

Bond au-dessus (DD 15) : L'animal tente de bondir au-dessus d'une créature. S'il dispose de l'aptitude piétinement, il l'utilise si la cible est suffisamment petite pour être affectée.

Immobilisation (DD 15) : L'animal tente de prendre la cible en lutte et de l'immobiliser.

Filature (DD 20) : L'animal suit la cible en usant de son mieux de Discrétion et Déplacement silencieux. Il poursuit la filature jusqu'à ce que vous le rappeliez (en sifflant par exemple). S'il est attaqué par la cible, l'animal réplique. S'il est attaqué par une autre créature ou est sérieusement blessé, l'animal tente de revenir vers vous.

DRESSER UN ANIMAL POUR UNE TÂCHE

Plutôt que d'enseigner à l'animal des tours individuels, vous pouvez également l'entraîner pour une activité générale. Pour faire simple, une activité est un groupe présélectionné de tours. Si le groupe comprend au moins 4 tours, l'animal doit avoir une Intelligence d'au moins 2 pour tous les apprendre. L'activité décrite ci-dessous s'ajoute à la [liste d'ac-](#)

tivités décrites dans le *Manuel des Joueurs*.

Compagnon d'aventure (DD 20) : Un animal dressé comme compagnon d'aventure ne panique pas au combat, mais tente de rester aussi loin des combats que possible. Il reste à vue de son porteur, à moins d'être forcé de fuir par des moyens extraordinaires (tels que des effets de terreur magique). Une fois la bataille terminée, l'animal tente de rejoindre son maître. Un animal entraîné comme compagnon d'aventure connaît les tours "Attends !", "Au pied !", "Viens !" et "Travaille !". Dresser un animal à devenir compagnon d'aventure prend quatre semaines.

Emplacements d'objets pour animaux

Bien qu'on imagine facilement qu'un animal puisse bénéficier d'objets magiques au-delà d'une simple selle et d'une barde, adapter la liste d'objets d'un personnage normal à la physiologie d'un animal n'est pas tâche facile. Essayez donc la variante d'emplacements d'objets ci-dessous pour quadrupèdes (et autres monstres si approprié) :

- un couvre-chef ou casque ;
- une paire de lentilles ou lunettes ;
- un collier ;
- une couverture de selle ou veste ;
- une selle ou chemise ;
- une ceinture ou attache portée au-dessus ou autour des hanches ;
- un pectoral ou harnais porté au niveau de la poitrine ou des épaules ;
- une paire de bracelets pour pattes antérieures ;
- une paire de fers ou mitaines (selon l'animal) pour pattes antérieures ;
- deux anneaux (les créatures ayant des orteils portent leurs anneaux autour des orteils et les créatures à sabots portent de larges anneaux juste au-dessus de leurs sabots postérieurs ;
- une paire de fers ou mitaines (selon l'animal) pour pattes postérieures.

ÉCLAIREUR DE BOISDARGENT

Les vastes et anciennes étendues forestières de Boisdargent ne sont pas que le havre des animaux de la forêt : elles abritent également un groupe hétéroclite de combattants montés et dresseurs d'animaux. Ces individus, connus sous le nom d'éclaireurs de Boisdargent, ont longtemps étudié sous la tutelle de druides des techniques de combat monté encore inégalées. Même les paladins et les druides, malgré leur aptitude à se lier avec des animaux et montures hors norme, reconnaissent que le savant mélange de techniques martiales et d'empathie animale des éclaireurs de Boisdargent égale, voire surpasse, leurs propres capacités de combat monté.

Boisdargent est protégé dans son ensemble par les éclaireurs et leurs mentors druides, assistés par des animaux et d'étranges créatures féériques. Il est devenu un havre pour tous ceux qui partagent un lien particulier avec les animaux. Les combattants ayant été attirés à Boisdargent cherchent un endroit où ils pourront améliorer leurs compétences et en apprendre davantage sur le lien qui les unit à leur monture.

La plupart des éclaireurs de Boisdargent ont débuté leur carrière en tant que barbare ou rôdeur, mais un certain nombre de guerriers et de roublards se sont joints à leurs rangs.

Dés de vie : d8.



Image par Andrew Hou © njoo.deviantart.com

L'ÉCLAIREUR DE BOISDARGENT

| Niveau BBA | Réflexes | Vigueur | Volonté | Spécial | |
|------------|----------|---------|---------|---------|---------------------------------------|
| 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | Cavalier aguerri, contrôle instinctif |
| 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | Tours supplémentaires |
| 3 | +3 | +3 | +1 | +1 | Monture imposante |
| 4 | +4 | +4 | +1 | +1 | Tours supplémentaires |
| 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | Force du lien |

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Acrobaties, Connaissance (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation, Perception auditive, Saut, Survie

Prérequis

Pour devenir un éclaireur de Boisdargent, le personnage doit remplir les conditions suivantes.

Bonus de base à l'attaque : +5

Compétences : 3 rangs en Connaissances (nature), 3 rangs en Dressage, 5 rangs en Équitation

Dons : Combat monté, Compagnon sauvage¹

Spécial : Votre compagnon sauvage doit être un animal suffisamment large pour que vous puissiez le chevaucher et doit être dressé à cet effet. (C'est à dire avoir été entraîné soit pour la monte soit pour le combat monté avec la compétence [Dressage](#).)

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'éclaireur de Boisdargent :

Armes et armures : L'éclaireur de Boisdargent ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Contrôle instinctif (Ext) : Au niveau 1, un éclaireur de Boisdargent peut diriger son compagnon sauvage (et seulement son compagnon) par une action libre au lieu d'une action de mouvement.

Cavalier aguerri (Ext) : Vous obtenez un bonus aux jets d'Équitation égal au nombre de rangs que vous y avez acquis en tant que compétence d'autre classe. De plus, lorsque vous prenez des niveaux dans une autre classe que celle-ci, Équitation est considérée comme une compétence de classe.

Tours supplémentaires : Au niveau 2 et à nouveau au niveau 4, votre compagnon sauvage apprend un tour supplémentaire, en plus de ceux ap-

pris grâce à son Intelligence, un entraînement ou le don Compagnon sauvage. Ces tours "bonus" ne requièrent aucun entraînement ni jet de Dressage et ils ne comptent pas dans la limite du nombre de tours que peut normalement connaître le compagnon sauvage. Une fois ces tours choisis par l'éclaireur de Boisdargent, ils ne peuvent être changés.

Monture imposante : La Force de votre compagnon sauvage augmente de 2. Il s'agit d'une augmentation de caractéristique et non d'un bonus.

Force du lien (Sur) : Au niveau 5, la relation continue et sincère de l'éclaireur de Boisdargent avec sa monture résulte en un lien profond, presque magique. Lorsqu'il chevauche son compagnon sauvage, l'éclaireur de Boisdargent peut le diriger et le pousser par une action libre (ce qui améliore l'aptitude de premier niveau contrôle instinctif).

ARCANISTE DE BOISDARGENT

La vaste étendue sylvestre de Boisdargent a de nombreux protecteurs, mais les plus étranges sont sans doute ce groupe de lanceurs de sorts profanes se spécialisant dans l'incantation montée. Ces mages, connus sous le nom d'arcanistes de Boisdargent, travaillent en harmonie avec les cercles druidiques et les éclaireurs de Boisdargent. Comme les éclaireurs, les arcanistes possèdent un lien quasi-mystique avec leur monture. Ils apprennent leurs techniques aussi bien auprès de célèbres cavaliers que des traditions druidiques. En raison de leurs compétences uniques et variées, les arcanistes de Boisdargent font partie des individus les plus mobiles et les plus polyvalents sur le champ de bataille, et ils sont l'un des plus anciens secrets à l'origine de la prospérité et sécurité de Boisdargent.

¹ Le personnage peut substituer l'aptitude de des-
trier de paladin ou celle de compagnon animal, du
rôdeur ou du druide, au don Compagnon sauvage.

L'ARCANISTE DE BOISDARGENT

| Niveau | BBA | Réflexes | Vigueur | Volonté | Spécial | Sorts |
|--------|-----|----------|---------|---------|---------------------------------------|----------------------------------------|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | Cavalier aguerri, contrôle instinctif | +1 niveau de lanceur de sorts profanes |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 | Tours supplémentaires | +1 niveau de lanceur de sorts profanes |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 | Incantation montée | +1 niveau de lanceur de sorts profanes |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 | Tours supplémentaires | +1 niveau de lanceur de sorts profanes |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | Lien magique | +1 niveau de lanceur de sorts profanes |

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Acrobaties, Art de la magie, Concentration, Connaissances (mystères), Connaissances (nature), Dressage, Équitation, Survie

La plupart des arcanistes de Boisdargent ont débuté leur carrière en tant qu'ensorceleurs, mais de nombreux magiciens et bardes les rejoignent.

Dés de vie : d4.

Prérequis

Pour devenir un arcaniste de Boisdargent, le personnage doit remplir les conditions suivantes.

Compétences : 5 rangs en Connaissances (nature), 3 rangs en Dressage, 1 rangs en Équitation

Dons : Combat monté, Compagnon sauvage

Spécial : Capacité de lancer des sorts profanes de niveau 3

Spécial : Votre compagnon sauvage doit être un animal suffisamment large pour que vous puissiez le chevaucher et doit être dressé à cet effet. (C'est à dire avoir été entraîné soit pour la monte soit pour le combat monté avec la compétence [Dressage](#).)

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'arcaniste de Boisdargent :

Armes et armures : L'arcaniste de Boisdargent ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts : Un arcaniste de Boisdargent poursuit son étude de la magie entre autres activités. Ainsi, à chaque niveau de classe, le personnage obtient de nouveaux sorts quotidiens (et sorts connus, le cas échéant), comme s'il avait gagné un niveau dans la classe de lanceur profane qu'il possédait avant d'entrer dans cette classe de prestige. Il ne gagne ni améliore en revanche aucun autre avantage normalement conféré par cette classe (dons supplémentaires, aptitudes liées au familier, etc.).

Contrôle instinctif (Ext) : Au niveau 1, un éclaireur de Boisdargent peut diriger son compagnon

sauvage (et seulement son compagnon) par une action libre au lieu d'une action de mouvement.

Cavalier aguerri (Ext) : Vous obtenez un bonus aux jets d'Équitation égal au nombre de rangs que vous y avez acquis en tant que compétence d'autre classe. De plus, lorsque vous prenez des niveaux dans une autre classe que celle-ci, Équitation est considérée comme une compétence de classe.

Tours supplémentaires : Au niveau 2 et à nouveau au niveau 4, votre compagnon sauvage apprend un tour supplémentaire, en plus de ceux appris grâce à son Intelligence, un entraînement ou le don Compagnon sauvage. Ces tours "bonus" ne requièrent aucun entraînement ni jet de Dressage et ils ne comptent pas dans la limite du nombre de tours que peut normalement connaître le compagnon sauvage. Une fois ces tours choisis par l'éclaireur de Boisdargent, ils ne peuvent être changés.

Incantation montée : Au niveau 3, l'arcaniste de Boisdargent obtient le don Combat monté en tant que don supplémentaire, sans qu'il ait besoin d'en remplir les prérequis.

Lien magique : Si l'arcaniste de Boisdargent le souhaite, tout sort (mais pas pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon sauvage. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètres de l'incantation (ce qui est le cas lorsqu'il sert de monture à l'arcaniste) pour en bénéficier. Si le sort a un effet autre qu'instantané, il cesse d'affecter le compagnon sauvage dès qu'il s'éloigne de plus de 1,50 mètres, et ce même s'il revient à portée de l'arcaniste avant la fin de la durée du sort. De plus, l'arcaniste de Boisdargent peut lancer un sort de portée 'personnelle' sur son compagnon sauvage (comme un sort de portée 'contact') au lieu de lui-même. Un arcaniste de Boisdargent et son compagnon sauvage peuvent ainsi s'échanger des sorts même si ceux-ci ne devraient normalement pas affecter les créatures du type de ce dernier (animal).

