



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Conan d20



# CRÉER UN PERSONNAGE POUR CONAN D20

**CRÉER UN PERSONNAGE POUR CONAN D20**

**ÉDITION ATLANTE**



Image by ~saltares © Deviant Art

**UNE AIDE POUR CONAN D20, PAR ARASMO**



Image by ~abraolucas © Deviant Art

Les heureux possesseurs du livre de base de *Conan d20*, édition *Atlante*, auront remarqué que les informations relatives à la création de personnage sont disséminées sur plusieurs chapitres.

Cette aide de jeu vise à synthétiser les principales informations de création d'un personnage de niveau 1 pour simplifier le travail des joueurs et du MJ.

Les références de pages indiquées tout au long du document sont celles de l'édition française.

Merci à Rowen Ellendyl pour ses corrections.

## Table des matières

Détermination des caractéristiques	2
Choix de l'ethnie	3
Choix de la classe	6
Compétences	7
Dons	7
Points de vie initiaux	10
Points d'héroïsme	10
Équipement de départ	10
Argent de départ	11
Code de l'honneur	11
Allégeance	11

## Détermination des caractéristiques (page 9)

Lancez 4d6. Ignorez le plus petit chiffre et additionnez les trois autres. Répétez six fois de suite la procédure et affectez chaque résultat à une caractéristique au choix.

Pour créer un personnage doté de caractéristiques héroïques (sur décision du MJ uniquement), lancez 1d10+8. Répétez l'opération six fois et affectez chaque résultat à une caractéristique au choix.

## Choix de l'ethnie (page 16)

Ethnie	Traits raciaux	Compétences ethniques	Classe de prédilection	Classes proscrites	Langue parlée d'office	Langues supplémentaires
Cimmériens	+2 For, -2 Int +1 Volonté +2 Escalade +2 Déplacement silencieux, Discrétion, Détection, Perception auditive, Survie dans environnement de collines ou de montagnes froides ou tempérées -2 Diplomatie et Bluff (parole) Obligation de vénérer le panthéon de Crom	Déplacement silencieux, Escalade, Survie	Barbare	Aristocrate Érudit Nomade Pirate	Cimmérien	Aquilonien, hyperboréen, nordheimir, picte
Himéliens	+2 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive, Survie dans environnement de collines ou de montagnes +1 Déplacement silencieux, Discrétion +2 pv à la création du personnage -2 aux jets de sauvegarde contre l'hypnose	Déplacement silencieux, Discrétion, Escalade	Barbare	Aristocrate Pirate	Afghul	Hyrkanien, iranistanien, vendhyen
Wazulis	Don : Nyctalope +2 Détection, Discrétion, Fouille dans des conditions de pénombre ou de faible illumination, ou lorsque le don Nyctalope est utilisé -1 aux jets d'attaque et tests de compétences effectués en pleine journée	Déplacement silencieux, Discrétion, Escalade	Barbare	Aristocrate Pirate	Afghul	Hyrkanien, iranistanien, vedhyen
Hyboriens	Choisir deux compétences qui seront considérées comme des compétences de classe ; bonus de +2 à ces compétences Arme familière : l'épée à deux mains (espadon) est considérée comme une arme de guerre +1 aux points d'héroïsme	4 compétences aux choix	Toutes les classes ; un don supplémentaire de classe de prédilection est accordé aux niveaux 1, 5 et 10 quel que soit la combinaison de classes	Aucune	Langue parlée dans le royaume d'origine du personnage : bossonien, némédien, aquilonien, brythunien, ophiréen, corinthien, hyperboréen, kothien, argosséen	Bossonien, némédien, aquilonien, brythunien, ophiréen, corinthien, hyperboréen, kothien, argosséen, picte, shemite, stygien, zamorien, zingarien
Argosséens	+2 Équilibre, Maîtrise des cordes, Profession (marin), Renseignements	Équilibre, Maîtrise des cordes, Profession (marin), Renseignements	Pirate	Nomade		
Bossoniens	+1 aux jets d'attaques effectués avec un arc long bossonien +2 en défense en cas de combat sur la défensive ou d'utilisation de l'action défense totale Aucun bonus aux points d'héroïsme Maniement d'une arme exotique : arc long bossonien	Artisanat (fabrication d'arcs) et deux autres compétences au choix du joueur	Soldat	Aristocrate Barbare Nomade Pirate	Bossonien	Aquilonien, argosséen, némédien, picte, zingarien
Gunderans	+1 aux jets d'attaques et de dégâts effectués avec une pique Maniement d'une arme de guerre : pique Aucun bonus aux points d'héroïsme +1 Volonté	Artisanat (fabrication d'armes) et deux autres compétences au choix du joueur	Soldat	Nomade Pirate		
Hyperboréens	+2 Con, -2 Cha -1 Diplomatie, Renseignements, Bluff (parole), Représentation (parole). Aucun bonus aux points d'héroïsme +2 Intimidation	Artisanat (travail de la pierre), Intimidation et une autre compétence au choix du joueur	Soldat	Pirate		
Tauraniens	+1 Survie +1 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive, Survie dans environnement de forêt tempérée ou de plaine tempérée Pas d'arme familière	Déplacement silencieux, Profession (fermier), Survie, une autre compétence au choix du joueur	Frontalier	Barbare Nomade Pirate		





Ethnie	Traits raciaux	Compétences ethniques	Classe de prédilection	Classes proscrites	Langue parlée d'office	Langues supplémentaires
Hyrkaniens ou Turaniens	+1 aux jets d'attaque à l'arc ou à l'arbalète +1 aux jets d'attaque à l'arc ou à l'arbalète si la cible se trouve à au moins 6 facteurs de portée, +2 à 9 facteurs de portée Pas de prérequis pour acquérir le don Tir de loin +2 aux tests de Diplomatie, Intimidation et Renseignements effectués à la fois à l'est de Zamora, à l'ouest de Khitaï et au nord de Vendhya, tant que l'Hyrkanien porte une arme de guerre visible -2 aux jets de sauvegarde contre l'hypnose Armes familières : tulwars et arcs hyrkaniens sont considérés comme des armes de guerre	Artisanat ( fabrication d'arc), Équitation, Survie	Nomade	Aucune	Hyrkanien	Brythunien, zamorien, kothien, corinthien, hyperboréen, vendhyen, iranistanien, khitan, yuetsshi, shemite, stygien
Khitans	+1 aux tests de Connaissances +2 Déplacement Silencieux Don : Arme de prédilection (bâton), Envoûteur, Esquive, Invocateur, Sacrifice rituel, ou Science du combat à mains nues -2 aux jets de sauvegarde contre l'hypnose	Connaissances (mystères), Connaissances (une autre au choix), Déplacement silencieux	Érudit	Barbare Nomade	Khitan	Hyrkanien, vendhyen, afghul, shemite, démoniaque, vieux stygien, achéronien
Kushites	+2 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception auditive, Perception Auditive, Survie dans un environnement chaud +1 aux jets de dégât effectués avec tout type d'épieu utilisé au corps à corps Don : Maniement des armes courantes Illettrisme : le personnage ne sait ni lire et écrire sauf s'il dépense 2 points de compétence	Déplacement silencieux, Discrétion, Survie	Barbare	Aristocrate	Keshanien, kushite, puntien ou zembabwéen, en fonction de la région d'origine.	Stygien, shemite, darfarite, puntien, zembabwéen, vieux stygien, keshanien, iranistanien, dialecte de la Côte Noire
Chagas	+1 Artisanat (alchimie), Représentation (rituels) +1 Psychologie +1 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement chaud Don : Envoûteur, Invocateur, Maniement d'une arme de guerre (arc stygien), ou Sacrifice Rituel	Artisanat (alchimie), Psychologie, Représentation (rituels)	Aristocrate			
Ghanatas	+2 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement de désert chaud +1 aux jets de dégâts avec un cimeterre (à une main) ou un couteau ghanata Maniement d'une arme de guerre : cimeterre et couteau ghanata +1 aux test d'Équitation	Déplacement silencieux, Détection, Équitation, Survie	Nomade	Aristocrate Pirate	Ghanata	Darfarite, keshanien, puntien, zembabwéen, iranistanien, tibu, tombalku
Nordheimir	+2 Con, -2 Dex +1 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement de terre ferme et froide +1 aux jets de dégâts effectués avec une épée (toute arme qui contient le terme « épée ») Maniement d'une arme de guerre : épée large Arme familière : l'épée de guerre est considérée comme une arme de guerre	Artisanat (au choix), Profession (fermier ou marin), Survie	Barbare	Aristocrate Nomade	Nordheimir	Cimmérien, aquilonien, picte, hyperboréen
Pictes	+2 Dex, -2 Int +1 Acrobatie, Saut +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre un animal +2 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement de forêt, chaude ou tempérée Illettrisme : le personnage ne sait ni lire et écrire sauf s'il dépense 2 points de compétence	Acrobaties, Discrétion, Saut	Barbare	Aristocrate Nomade Pirate	Picte Tambours de communication	Aquilonien, cimmérien, nordheimir, zingarien
Shemites	+2 Bluff, Détection, Estimation +2 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement de désert +1 aux jets d'attaque avec tout type d'arc +1 aux jets de dégâts dans le cadre d'un coup de grâce Arme familière : l'arc shémite est considéré comme une arme de guerre -1 à tous les jets de sauvegarde	Détection, Équitation, Survie	Nomade	Frontalier Pirate	Shemite	Stygien, ophiréen, kothien, argoséen, hyrkaniens

Ethnie	Traits raciaux	Compétences ethniques	Classe de prédilection	Classes proscrites	Langue parlée d'office	Langues supplémentaires
<i>Shemites pastoraux</i>	Pas de bonus dans environnement de désert +1 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement de plaine +2 Diplomatie	Diplomatie, Dressage, Équitation	Soldat	Pirate		
<i>Pelishitim</i>	Pas de bonus dans environnement de désert +1 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Perception Auditive et Survie dans un environnement de plaine +2 Connaissances (mystères)	Connaissances (mystères), Connaissances (au choix), Dressage	Érudit Soldat	Pirate		
Stygiens	+2 Artisanat (alchimie), Connaissances (mystères), Représentation (rituels) +1 aux jets d'attaque avec arc stygien -2 aux jets de sauvegarde contre la corruption Maniement d'une arme exotique : arc stygien	Connaissances (mystères), Dressage, Représentation (rituels)	Aristocrate Érudit		Stygien	Shemite, kushite, keshanien, zembabwéen, puntien, darfarite, khitan, hyrkanien, achéronien, démoniaque, vieux stygien
Sud-Insulaires	+2 For, -2 Cha +1 aux jets d'attaque à l'épieu ou à la javeline Maniement d'une arme courante : épieu de chasse et gourdin +2 Représentation (danse) Bonus d'esquive de +1 en défense si le personnage ne porte pas d'armure -2 aux jets de sauvegarde contre la terreur Illettrisme : le personnage ne sait ni lire et écrire sauf s'il dépense 2 points de compétence	Profession ( marin), Représentation (danse), Survie	Barbare Pirate	Aristocrate Nomade	Sud-Insulaire, bakalah, bamulah, suba ou wadai	Dialecte de la Côte Noire, sud-insulaire, bakalah, bamulah, suba, wadai, kushite, stygien, shemite, argosséen, zingarien, tombalku, tibu
<i>Darfarites</i>	+1 aux jets d'attaque avec tout type d'arme de corps à corps contondante Morsure : en cas de lutte et si le personnage choisit d'infliger des dégâts, il obtient +1 aux dégâts et inflige des dégâts létaux et perforants +1 Représentation (percussions) : remplace le bonus de Représentation (danse) des sud-insulaires		Barbare	Aristocrate Pirate	Darfarite	Kushite, stygien, keshanien, shemite, puntien
Vendhyens	+2 Connaissances (noblesse), Diplomatie, Psychologie +1 Bluff, Connaissances (histoire), Renseignements Maniement d'une arme de guerre : lance d'arçon légère +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec une lance légère dans le cadre d'une charge montée +1 aux jets de Volonté, sauf contre l'hypnose Arme familière : le tulwar est considéré comme une arme de guerre	Connaissances (noblesse), Diplomatie, Psychologie	Aristocrate Soldat	Barbare Nomade	Vendhyen	Khitan, hyrkanien, afghul, iranistanien, kosalan
Zamoriens	+2 Dex, -2 For +2 Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escamotage +1 à tous les tests d'Artisanat +2 aux tests de Renseignement liés au vol, à l'assassinat, et à l'emplacement ou aux pouvoirs d'objets magiques ou légendaires +1 Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Perception auditive dans un environnement urbain ou souterrain	Crochetage, Désamorçage/sabotage, Escamotage	Voleur	Barbare Pirate	Zamorien	Shemite, hyrkanien, kothien, brythunien, corinthien
Zingariens	+2 Cha, -2 Con +1 Psychologie -1 Diplomatie +1 Équilibre, Maîtrise des cordes, Profession (marin) +1 aux jets d'attaque avec une épée large ou une épée de garde Maniement d'une arme de guerre : épée de guerre Attaque sournoise ( +1d6) : comme l'aptitude de voleur du même nom ; se cumule avec l'aptitude du voleur ou d'une autre classe	Équilibre, Maîtrise des cordes, Profession ( marin)	Pirate Soldat	Barbare Nomade	Zingarien	Argosséen, picte, aquilonien, shemite, ophiréen

**Subethnie.** Les subethnies confèrent les mêmes bonus et malus que l'ethnie associée, auxquels elles ajoutent les leurs, à moins que le contraire soit spécifié. Dans le cas des classes de prédilection et des classes proscrites, ne tenez compte que de ce que propose la subethnie. Lorsque le tableau présente une case vide, le trait concerné est strictement identique à celui de l'ethnie associée.



## Choix de la classe (page 38)

Ces tableaux résument les caractéristiques des différentes classes au niveau 1.

Classe	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base en esquive	Bonus de base en parade	Bonus à l'attaque magique	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Points de DV	compétence	Particularités de classe
Aristocrate	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+2	8	(4 + mod. Int) x 4	Privilege de rang, titre, train de vie.
Barbare	+1	+0	+0	+0	+2	+2	+0	10	(4 + mod. Int) x 4	Intrépide, polyvalence (-2), Pistage
Érudit	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+2	6	(8 + mod. Int) x 4	Érudit, formation, le savoir est source de pouvoir, nouveau style de sorcellerie, points de pouvoir de base
Frontalier	+1	+0	+0	+0	+2	+2	+0	10	(4 + mod. Int) x 4	Milieu de prédilection (+1), Pistage
Nomade	+1	+0	+0	+0	+2	+2	+0	10	(4 + mod. Int) x 4	Né sur une selle, milieu de prédilection (+1), Pistage
Pirate	+0	+0	+0	+0	+2	+2	+0	8	(4 + mod. Int) x 4	Entrée fracassante, loup de mer (+1)
Soldat	+1	+0	+0	+0	+0	+2	+2	10	(2 + mod. Int) x 4	Don supplémentaire
Voleur	+0	+0	+0	+0	+2	+0	+0	8	(8 + mod. Int) x 4	Arme sournoise, attaque sournoise (+1d6/+1d8), recherche de pièges

### Classe Particularités de classe au niveau 1

Aristocrate	<p><b>Armes et armures</b> : formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Formé au port des armures légères, intermédiaires, et lourdes.</p> <p><b>Privilege de rang</b> : bénéficie de tous les avantages et privilèges des membres de la noblesse de son pays d'origine.</p> <p><b>Titre de noblesse</b> : possède un titre de noblesse qui lui confère des privilèges (voir ci-dessus).</p> <p><b>Train de vie</b> : en plus de son argent et équipement de départ, le personnage reçoit 200 pa + 200 pa par point de bonus de Cha.</p>
Barbare	<p><b>Armes et armures</b> : Formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Formé au port des armures légères et intermédiaires. Reçoit gratuitement le don Combat à deux armes.</p> <p><b>Intrépide</b> : +2 aux jets de Volonté contre tout effet de terreur.</p> <p><b>Pistage</b> : acquisition gratuite du don Pistage.</p> <p><b>Polyvalence</b> : en cas d'utilisation d'une arme qu'il ne sait pas manier, le personnage voit son malus aux jets d'attaque réduit à -2.</p>
Érudit	<p><b>Armes et armures</b> : formé au maniement des armes courantes.</p> <p><b>Érudit</b> : le personnage doit dépenser au moins 12 points de compétences dans les compétences de connaissances au niveau 1.</p> <p><b>Formation</b> : choix d'une formation entre Acolyte, Indépendant ou Pacte ou Prêtre lai (cf pages 49-50).</p> <p><b>Nouveau style de sorcellerie</b> : le personnage acquiert un style de sorcellerie (cf page 194) et en reçoit les sorts de base. À la place, il peut choisir un don parmi cette liste : Fin limier, Meticuleux, Négociation, Prêtre, Talent (au choix).</p> <p><b>Points de pouvoir de base</b> : 4 + modificateur de Sagesse (1 minimum).</p> <p><b>Le savoir est source de pouvoir</b> : le personnage peut tenter un test spécial d'érudition avec un bonus égal à niveau actuel + bonus d'Int. Permet de savoir s'il possède des informations concernant des objets, personnages ou des sites particuliers dans l'endroit qui l'intéresse.</p>
Frontalier	<p><b>Armes et armures</b> : Formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Formé au port des armures légères. Reçoit gratuitement le don Combat à deux armes.</p> <p><b>Pistage</b> : acquisition gratuite du don Pistage.</p> <p><b>Milieu de prédilection</b> : le personnage choisit un environnement parmi les suivants : collines, forêts, marais, montagnes ou plaines. Dans cet environnement et s'il ne porte pas d'armure lourde ou intermédiaire, il obtient un bonus de +1 à tous ses tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Survie, ainsi qu'à sa défense en esquive.</p>
Nomade	<p><b>Armes et armures</b> : Formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Formé au port des armures légères et intermédiaires. Reçoit gratuitement le don Combat à deux armes.</p> <p><b>Pistage</b> : acquisition gratuite du don Pistage.</p> <p><b>Milieu de prédilection</b> : le personnage choisit un environnement parmi les suivants : plaines ou déserts. Dans cet environnement et s'il ne porte pas d'armure lourde ou intermédiaire, il obtient un bonus de +1 à tous ses tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Survie, ainsi qu'à sa défense en esquive.</p> <p><b>Né sur une selle</b> : en réussissant un test de Dressage ou d'Équitation de DD 15, un Nomade peut déterminer précisément le nombre de dés de vie et de points de vie d'un chameau, cheval ou poney. Il doit y consacrer 1d6 rounds et la cible doit être à 1,50 mètre ou moins de lui.</p>
Pirate	<p><b>Armes et armures</b> : Formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre. Formé au port des armures légères. Reçoit gratuitement le don Combat à deux armes.</p> <p><b>Loup de mer</b> : +1 aux tests d'Équilibre, Escalade, Profession (marin) et Maîtrise des cordes et à la défense si le personnage est à bord d'un navire ou d'une embarcation en mer.</p> <p><b>Entrée fracassante</b> : lors du premier round de combat, le personnage peut décider de faire une entrée fracassante, qui lui confère un bonus de +2 à son test d'Initiative, ainsi qu'à tous les jets d'attaque au corps à corps et aux jets de dégâts du round. Par contre, il subit un malus de -2 en défense et ne peut effectuer d'attaque sournoise pendant ce round.</p>
Soldat	<p><b>Armes et armures</b> : formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers. Formé au port des armures légères, intermédiaires, et lourdes. Reçoit gratuitement le don Combat à deux armes.</p> <p><b>Don supplémentaire</b> : le personnage peut choisir un don supplémentaire au niveau 1 en plus de ceux auquel il a normalement droit. Ce don doit être choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant dons de soldat. Il doit toujours respecter les conditions requises par le don.</p>
Voleur	<p><b>Armes et armures</b> : formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre légères et à une main. Formé au port des armures légères.</p> <p><b>Arme sournoise</b> : le personnage choisit une arme sournoise, parmi toutes les armes auxquelles il est formé (même les armes à projectiles ou le combat à mains nues). S'il effectue une attaque sournoise, le personnage reçoit un bonus de +1 au jet d'attaque avec cette arme, et inflige des dégâts supplémentaires.</p> <p><b>Attaque sournoise</b> : si le voleur attaque un adversaire qui ne peut parer ou esquiver, ou s'il le prend en tenaille avec un compagnon, il inflige des dégâts supplémentaires : +1d8 s'il attaque avec son arme sournoise, +1d6 sinon.</p> <p><b>Recherche de pièges</b> : seul un voleur peut utiliser la compétence Fouille pour localiser des pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/Sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de la franchir avec ses compagnons sans le déclencher.</p>

## Compétences (page 74)

On distingue les points de compétence de classe, et les points de compétences supplémentaires découlant d'une Intelligence élevée.

Les points de compétences de classe se dépensent de la manière suivante : un point dépensé équivaut à un degré de maîtrise gagné pour une compétence de classe, et à un demi-degré de maîtrise pour une compétence hors-classe.

Les points de compétences découlant d'une Intelligence élevée donnent un degré de maîtrise quel que soit le type de compétence.

Au niveau 1, la limite de degrés de maîtrise est de 4 pour une compétence de classe, et de 2 pour une compétence hors-classe.

Classe	Compétences de classe
Aristocrate	Bluff, Connaissances (folklore local), Connaissances (histoire), Connaissances (noblesse), Connaissances (religion), Détection, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Équitation, Estimation, Intimidation, Psychologie, Renseignements, Représentation, Survie.
Barbare	Artisanat (herboristerie), Artisanat (tous les domaines autres que l'alchimie), Bluff, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Perception auditive, Profession, Représentation, Saut, Survie.
Érudit	Artisanat (alchimie), Artisanat (herboristerie), Artisanat (tout domaine), Bluff, Concentration, Connaissances (toutes), Contrefaçon, Décryptage, Déplacement silencieux, Estimation, Fouille, Intimidation, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation.
Frontalier	Artisanat (herboristerie), Artisanat (tous les domaines autres que l'alchimie), Connaissances (folklore local), Connaissances (géographie), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Équitation, Escalade, Fouille, Maîtrise des cordes, Natation, Perception auditive, Profession, Renseignements, Saut, Survie.
Nomade	Artisanat (herboristerie), Artisanat (tous les domaines autres que l'alchimie), Bluff, Connaissances (folklore local), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Équitation, Escalade, Fouille, Perception auditive, Premiers secours, Renseignements, Survie.
Pirate	Acrobaties, Artisanat (tous les domaines autres que l'alchimie et l'herboristerie), Bluff, Connaissances (géographie), Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Équilibre, Escalade, Estimation, Evasion, Fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Natation, Profession, Renseignements, Représentation, Saut, Survie.
Soldat	Artisanat (tous les domaines autres que l'alchimie et l'herboristerie), Connaissances (folklore local), Connaissances (géographie), Équitation, Escalade, Fouille, Intimidation, Profession, Représentation, Saut.
Voleur	Acrobaties, Artisanat (herboristerie), Artisanat (tous les domaines autres que l'alchimie), Bluff, Connaissances (folklore local), Connaissances (noblesse), Connaissances (mystères), Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Désamorçage/sabotage, Détection, Diplomatie, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Estimation, Evasion, Fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Perception auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation, Saut.

## Dons (page 102)

En plus des dons que vous avez pu obtenir en fonction de votre ethnie ou de votre classe, vous disposez automatiquement d'un don au niveau 1, à choisir parmi la liste suivante. N'oubliez pas que si votre classe est une des classes de prédilection de votre ethnie, vous disposez d'un don supplémentaire !

Dons généraux	Conditions
Arme de prédilection*†	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1
Arme de prédilection supérieure*†	Arme de prédilection (arme choisie), soldat de niveau 8
Arme en main†	Bonus de base à l'attaque de +1
Armure de velours	Dex 13, degré de maîtrise de 1 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 4 en Discrétion, Port des armures légères, Discret
Arts martiaux défensifs	Le personnage doit être Khitan, Vendhyen ou Himélien. S'il appartient à une autre ethnie, il peut cependant bénéficier de ce don à la condition de posséder le sort <i>sérénité de l'adepte</i> (sort de base de magie orientale (cf p 210))
Athlétisme	—
Attaque à distance en finesse†	Tir de précision
Attaque au galop†	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté
Attaque du cobra†	Degré de maîtrise de 6 en Bluff, Dex 15, Cha 13, bonus de base à l'attaque de +6
Attaque en puissance†	For 13
Attaque en rotation†	Int 13, Dex 13, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4
Attaque en vol	Vitesse de déplacement en vol
Attaques multiples	Trois armes naturelles ou plus
Attaques réflexes†	—
Aura menaçante†	Degré de maîtrise de 16 en Intimidation, Cha 15, Regard d'acier
Autonomie	—



Dons généraux	Conditions
Bagarre†	—
Bretteur raffiné	Arme de prédilection (épée large ou épée de garde), Parade, Expertise du combat, Cha 13
Brise-nuque†	For 17, Science de la lutte, bonus de base à l'attaque de +8
Charge dévastatrice†	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Attaque au galop
Combats à deux armes	—
Combat en aveugle†	—
Combat monté†	Degré de maîtrise de 1 en Équitation
Contrôle du sommeil	Sag 13, Con 13
Coup étourdissant†	Dex 13, Sag 13, bonus de base à l'attaque de +8
Coups critiques ravageurs*†	Science du critique, bonus de base à l'attaque de +16
Course†	—
Débris et esquilles†	Science de la destruction, bonus de base à l'attaque de +6
Défense à deux armes†	Combat à deux armes, Parade
Discret	—
Discrétion de l'assassin	Capacité de porter des attaques sournoises, degré de maîtrise de 1 en Discrétion, degré de maîtrise de 1 en Déplacement silencieux
Doigts de fée	—
Dur à cuire†	Endurance
Enchaînement†	For 13, Attaque en puissance
Endurance †	—
Esquive	Dex 13, bonus de base en esquive de +1
Eventail sanglant	Bonus de base à l'attaque de +5, Attaques réflexes, Arme de prédilection
Expert du code des pirates	Int 13, pirate de niveau 12
Expertise du combat †	Int 13
Fin limier	—
Fléau des archers†	Esquive, bonus de base en esquive de +6
Forgeron d'Akbitan	Le personnage doit être Shemite, degré de maîtrise de 12 en Artisanat (fabrication d'armes)
Fourberie	—
Fraternité animale	—
Funambule	—
Fureur guerrière	Le personnage doit être Cimmérien, Wazuli, Kushite, Nordheimir, Picte, Sud-Insulaire, Darfarite, Tlazitlan ou d'une tribu himélieenne ; Con 13, bonus de base à l'attaque de +1
Horde	Cha 13, Prestige, nomade de niveau 12 ou barbare de niveau 12
Maître armurier	Le personnage doit être Aquilonien, Kothien, Hyrkanien/Turanien ou Zingarien ; degré de maîtrise de 12 en Artisanat (fabrication d'armure)
Maniement d'une arme de guerre	—
Maniement d'une arme exotique*	Bonus de base à l'attaque de +1
Maniement des armes courantes *	—
Maniement des boucliers	—
Méticuleux	—
Navigation	Degré de maîtrise de 12 en Profession (marin), Int 13
Négociation	—
Noceur	Niveau global de 5, Con 15
Nyctalope	Degré de maîtrise de 1 en Détection
Parade†	For 13, bonus de base en parade de +1
Parade instinctive †	Dex 15, Attaques réflexes, Parade, bonus de base en parade de +8
Persuasion	—
Piétinement†	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté
Pistage	—
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères
Port des armures légères	—
Port des armures lourdes	Port des armures légères, Port des armures intermédiaires
Précision du ravisseur	Capacité d'effectuer des attaques sournoises, bonus de base à l'attaque de +1
Prestige	Niveau global de 6
Prêtre	Érudit de niveau 4, formation d'érudit : prêtre lai
Réflexes surhumains	—
Regard d'acier†	Degré de maîtrise de 8 en Intimidation, Cha 13
Rejeton de la colline de Dagoth	Le personnage doit être Kothien ou Zamorien ; ce don ne peut être pris qu'au niveau 1



Dons généraux	Conditions
Robustesse†	—
Sans honneur	Ne doit pas avoir de code de l'honneur, ou doit avoir abandonné un code de l'honneur
Savant	Int 13
Savoir-faire mécanique	—
Science de l'initiative‡	—
Science de la bousculade‡	For 13, Attaque en puissance
Science de la destruction‡	For 13, Attaque en puissance
Science de la feinte‡	Int 13, Expertise du combat
Science de la lutte‡	Dex 13, Science du combat à mains nues
Science du combat à deux armes	Maniement des armes courantes, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6
Science du combat à mains nues‡	—
Science du critique*‡	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8
Science du croc-en-jambe‡	Int 13, Expertise du combat
Science du désarmement ‡	Expertise du combat
Science du renversement‡	For 13, Attaque en puissance
Science du tir de précision‡	Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11
Sens artistique	Cha 13
Sorcier dilettante	Int 13, degré de maîtrise de 6 en Connaissances ( mystères)
Souplesse du serpent‡	Dex 13, Esquive
Spécialisation martiale*‡	Arme de prédilection (arme choisie), soldat de niveau 4
Spécialisation martiale supérieure*‡	Arme de prédilection (arme choisie), Arme de prédilection supérieure (arme choisie), Spécialisation martiale (arme choisie), soldat de niveau 12
Style de combat du Gunderland	Le personnage doit être Gunderan, bonus de base à l'attaque de +1, Maniement des boucliers, Maniement d'une arme de guerre (pique)
Succession d'enchaînements‡	For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de +4
Surprise zingarienne‡	Le personnage doit être Zingarien, bonus de base à l'attaque de +8, attaque sournoise +4d6
Talent*	—
Tir à bout portant‡	—
Tir de loin‡	Tir à bout portant
Tir de précision‡	Tir à bout portant
Tir en mouvement‡	Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4
Tir monté‡	Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté
Tir rapide‡	Dex 13, Tir à bout portant
Tueur de démons	Le personnage doit avoir vaincu seul un monstre de n'importe quel type, Volonté de Fer
Tueur de monstres‡	Attaque en puissance, bonus de base à l'attaque de +6
Utilisation du poison	Dex 13, bonus de base à l'attaque de +6, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature)
Véloce†‡	—
Vigilance	—
Vigueur surhumaine	—
Volonté de fer	—
Voltigeur	—

Dons de sorcellerie	Conditions
Amélioration des créatures invoquées	Invocateur, bonus de base à l'attaque magique de +4
Envoûteur	Bonus de base à l'attaque magique de +1, style de sorcellerie : Malédiction
Expert*	Érudit de niveau 12, doit connaître au moins trois sorts du même style de sorcellerie
Faveur du sorcier*	Int 13, érudit de niveau 4, doit connaître au moins deux styles de sorcellerie
Invocateur	Bonus à l'attaque magique de +1, style de sorcellerie : Invocation
Lien magique renforcé	Envoûteur, bonus à l'attaque magique de +3, degré de maîtrise de 1 en Artisanat (objet d'art, sculpture ou un domaine semblable)
Sacrifice instantané	Bonus à l'attaque magique de +3, bonus de base à l'attaque de +3, 4 PP de base, Sacrifice Rituel
Sacrifice rituel	Bonus à l'attaque magique de +1, bonus de base à l'attaque de +1, 4 PP de base
Supplée sacrificiel	Sacrifice rituel, bonus à l'attaque magique de +2, bonus de base à l'attaque de +2

\* Ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas, mais s'appliquent à une nouvelle arme ou compétence.

† Un personnage peut prendre ce don plusieurs fois et cumuler les effets.

‡ Un soldat peut choisir ce don comme don supplémentaire.



## Points de vie initiaux (page 38)

Ajoutez votre modificateur de constitution à la valeur maximale de votre dé de vie.

*Par exemple, un aristocrate (8 dés de vie) avec 14 en Constitution (modificateur de +2) aura un nombre de points de vie initiaux égal à  $8 + 2 = 10$  points de vie.*

## Points d'héroïsme (page 65)

Un personnage débute avec 3 points d'héroïsme. Notez que les personnages hyboriens disposent d'un point d'héroïsme supplémentaire.

## Équipement de départ (page 66)

Deux méthodes sont possibles : soit le personnage choisit l'un des trois « kits » de départ, soit il dépense un budget destiné à l'achat d'équipement en faisant ses emplettes parmi les objets présents dans le chapitre 7 : Équipement. Le sorcier peut aussi acheter des objets du chapitre 9 : Sorcellerie. Le personnage n'a pas le droit d'économiser son budget pour l'ajouter à son argent de départ : le budget est considéré comme étant entièrement dépensé avant le début du jeu.

Classe	Budget de départ	Équipement de départ
Aristocrate	500 + 10d6 pa	<div> <p>Epée de garde, dague, calotte d'acier, chemise de mailles, bœcle, pourpoint et pantalon, bottes de cavalier, chemise et culotte, bourse de ceinture, ceinture.</p> <p>Epée de garde, dague, bœcle, tenue d'aristocrate (50 fois le prix normal : manteau, chapeau, pourpoint et pantalon, bottes de cavalier, chemise et culotte, bourse de ceinture), ceinture de chevalier.</p> <p>Epée courte, lance d'arçon légère, calotte d'acier, brigantine, écu, cheval de monte, selle de monte, poignard, manteau de guerrier, arc (au choix, +0) et 20 flèches, pourpoint et pantalon, bottes de cavalier, chemise et culotte, bourse de ceinture, ceinture de chevalier, cape, capuche, gourde en cuir.</p> </div>
Barbare	100 + 10d6 pa	<div> <p>Epée large, dague, pagne, bourse de ceinture, sandales, ceinture.</p> <p>Arc (au choix, +0) et 20 flèches, épée de garde ou sabre d'abordage, poignard, pagne, bourse de ceinture, sandales, ceinture.</p> <p>Arc (au choix, +0) et 20 flèches, hache de bataille ou épée de guerre ou gourdin de guerre, pourpoint de cuir, calotte d'acier, pagne, bourse de ceinture, sandales ou coiffe à plumes, ceinture.</p> </div>
Érudit	100 + 10d6 pa	<div> <p>Dague, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, cape, capuche, gourde en cuir, sacoche à composantes, bourse de ceinture, plume d'oie, encre, parchemin, trousse d'herboriste, 1 dose de résine de lotus jaune.</p> <p>Styler, habit de moine, ceinture, bourse de ceinture, sacoche à composantes, chaussures, appareils de prêtre (petite effigie ou symbole sacré, parure, cha-pelet de prière, etc. pour une valeur totale de 75 pa), encens (50 pa), encre, plume d'oie, parchemin.</p> <p>Dague, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, cape, capuche, gourde en cuir, sacoche à composantes, bourse de ceinture, ceinture, encens (100 pa), plume d'oie, encre, 10 feuilles de parchemin, outils d'artisan (au choix).</p> </div>
Frontalier	150 + 10d6 pa	<div> <p>Epée de garde, hache, arc de chasse (+0) et 20 flèches, dague, pourpoint matelassé, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, trousse d'herboriste, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> <p>Epée courte, hache de bataille, arc de chasse (+0) et 20 flèches, dague, pourpoint matelassé, calotte d'acier, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, trousse d'herboriste, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> <p>Epée courte, hache de bataille, arc (au choix, jusqu'à +2) et 40 flèches, dague, pourpoint de cuir, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, trousse d'herboriste, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> </div>
Nomade	150 + 10d6 pa	<div> <p>Cheval de monte, selle de monte, cimenterre, arc de chasse et 20 flèches, dague, ceinture, fontes pour monture, habit de moine, sandales.</p> <p>Dromadaire de monte, selle de monte, cimenterre, arc (au choix, jusqu'à +1) et 40 flèches, dague, ceinture, fontes pour monture, habit de moine, sandales.</p> <p>Cheval de monte, selle de monte, lance d'arçon légère, épée courte, arc (au choix, jusqu'à +1) et 40 flèches, dague, ceinture, fontes pour monture, habit de moine, sandales.</p> </div>
Pirate	100 + 10d6 pa	<div> <p>Epée de garde, chausses de soie, poignard, bœcle, pourpoint de cuir, fronde et 10 billes.</p> <p>Arc au choix (jusqu'à +5) et 20 flèches, épée de guerre ou gourdin de guerre, pagne, bourse de ceinture, ceinture, coiffe à plumes.</p> <p>Sabre d'abordage, chausses de soie, dague, manteau de luxe et bottes de cavalerie issus d'un pillage (bonne qualité, soit 10 fois le prix normal), ceinture, bourse de ceinture.</p> </div>
Soldat	200 + 10d6 pa	<div> <p>Epée large, poignard, bouclier, calotte d'acier, pourpoint matelassé, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> <p>Fauchard, épée de garde, arbalète et 10 carreaux, bouclier, calotte d'acier, pourpoint matelassé, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> <p>Epée de guerre, poignard, arc (au choix, +0) et 20 flèches, bouclier, calotte d'acier, pourpoint de cuir, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> </div>
Voleur	100 + 10d6 pa	<div> <p>Epée de garde, outils de voleur, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> <p>Outils de voleur de qualité supérieure, poignard, cape, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> <p>Epée courte, dague, outils de voleur, cape, pourpoint matelassé, pourpoint et pantalon, bottes de travail, chemise et culotte, capuche, gourde en cuir, bourse de ceinture, sac de transport, ceinture.</p> </div>

## Argent de départ (page 66)

En plus de son équipement de départ, chaque personnage débute le jeu avec 2d6 -2 pièces d'argent.

## Code de l'honneur (page 66)

Un personnage peut choisir gratuitement un code de l'honneur au début du jeu.

## Allégeance (page 69)

Un personnage peut avoir un maximum de trois allégeances, à condition de les désigner par ordre d'importance. Ces allégeances peuvent consister en un individu ou un groupe, une organisation, une nation ou une religion.



Image by \*tariq12 © Deviant Art