



# PNJ



**AIDEDD.ORG**

Supplément pour les  
Basic Rules de D&D 5

# PNJ

Ce document est une traduction communautaire des PNJ présents dans le SRD de Dungeons & Dragons, conçu pour servir de supplément aux Basic Rules de D&D 5. Wizards of the Coast n'est pas responsable de la qualité ou de l'exactitude de cette traduction.

Mise en page par Blueace ; réalisation de la couverture par bf5man ; image de couverture issue du site de Wizards.

Version du 30/08/2017.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via [www.aidedd.org/site/contact/](http://www.aidedd.org/site/contact/)



**Disponible en téléchargement  
gratuit sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)**

## 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, notation, 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, nonexclusive 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 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

**END OF LICENSE**

# TABLE DES MATIÈRES

Acolyte	2
Archimage	2
Assassin	3
Bandit	3
Bandit, capitaine	4
Berserk	4
Chevalier	5
Cultiste	5
Druide	6
Éclaireur	6
Espion	7
Fanatique	7
Garde	8
Gladiateur	8
Guerrier tribal	9
Mage	9
Malfrat	10
Noble	10
Prêtre	11
Roturier	11
Vétéran	12

## ACOLYTE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

**Compétences** Médecine +4, Religion +2

**Sens** Perception passive 12

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Sorts.** Un acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Un acolyte a les sorts de clerc suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soins*

### ACTIONS

**Gourdin.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les acolytes sont de jeunes membres d'un clergé, généralement responsables devant un prêtre. Ils effectuent une variété de fonctions au sein d'un temple et leur divinité leur accorde des sorts de faible puissance.

## ARCHIMAGE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 12 (15 avec armure de mage)

**Points de vie** 99 (18d8 + 18)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

**Jets de sauvegarde** Int +9, Sag +6

**Compétences** Arcanes +13, Histoire +13

**Résistances aux dégâts** dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants non magiques (sort *peau de pierre*)

**Sens** Perception passive 12

**Langues** six langues au choix

**Puissance** 12 (8400 PX)

**Résistance à la magie.** L'archimage a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

**Sorts.** L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 18. L'Intelligence est la caractéristique utilisée pour lancer des sorts (DD de sauvegarde d'un sort 17, +9 de modificateur à l'attaque d'un sort). L'archimage peut lancer à volonté les sorts *déguisement* et *invisibilité*. L'archimage a les sorts de magiciens suivants préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation, poigne électrique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, armure de mage\*, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, foulée brumeuse*

Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*

Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, peau de pierre\**

Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, scrutation, mur de force*

Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*

Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*

Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable\**

Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*

\* L'archimage jette ces sorts avant le combat.

### ACTIONS

**Dague.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les archimages sont de puissants (et généralement assez âgés) lanceurs de sorts qui consacrent leur vie à l'étude des arcanes. Les plus bienveillants d'entre eux conseillent les rois et les reines, tandis que les malveillants règnent en tyrans et cherchent à devenir des liches. Ceux qui ne tendent ni vers le bien, ni vers le mal, s'enferment dans des tours isolées afin de pratiquer leur magie sans risque d'être dérangés. Un archimage a généralement un ou plusieurs apprentis, et sa demeure possède de nombreux gardiens et protections magiques destinés à décourager les intrus.

## ASSASSIN

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 78 (12d8 + 24)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Jets de sauvegarde** Dex +6, Int +4

**Compétences** Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3

**Résistances aux dégâts** poison

**Sens** Perception passive 13

**Langues** Jargon des voleurs plus deux langues au choix

**Puissance** 8 (3900 PX)

**Assassinat.** Au cours de son premier tour, un assassin a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore pris un tour. Tout coup de l'assassin qui touche contre une créature surprise est un coup critique.

**Dérobade.** Si un assassin est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, l'assassin ne prend en fait aucun dommage s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts s'il échoue.

**Attaque sournoise (1/tour).** Un assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un assassin réalise deux attaques avec l'épée courte.

**Épée courte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

**Arbalète légère.** Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Entraînés à l'utilisation du poison, les assassins sont des tueurs sans remord travaillant pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains, et n'importe qui d'autre pouvant se payer leurs services.

## BANDIT

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

**Classe d'armure** 12 (armure de cuir)

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Cimeterre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

**Arbalète légère.** Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les bandits vagabondent en bandes et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine peuvent souvent entraîner d'honnêtes gens vers une vie de banditisme.

Les pirates sont des bandits de haute mer. Ils peuvent être des flibustiers intéressés uniquement par les trésors et le meurtre, ou être des corsaires légitimés par la couronne pour attaquer et piller les navires d'une nation ennemie.

## BANDIT, CAPITAINE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir cloutée)

**Points de vie** 65 (10d8 + 20)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

**Jets de sauvegarde** For +4, Dex +5, Sag +2

**Compétences** Athlétisme +4, Tromperie +4

**Sens** Perception passive 10

**Langues** deux langues au choix

**Puissance** 2 (450 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un capitaine réalise trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague. Ou bien il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

**Cimeterre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

**Dague.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

### RÉACTIONS

**Parade.** Un capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Il faut une forte personnalité, un esprit impitoyablement rusé, et une langue acérée pour maintenir un gang de bandits uni. Le capitaine bandit ne manque pas de ces qualités.

Non content de gérer une équipe de râteurs égoïstes, le capitaine pirate, une variante du capitaine bandit, dirige et assure la protection d'un bateau. Pour garder la main sur son équipage, le capitaine doit régulièrement distribuer récompenses et brimades.

Plus que les trésors, le capitaine bandit ou pirate est avide de réputation. Un prisonnier qui en appelle à sa vanité ou à son ego a plus de chance d'obtenir un traitement clément que celui qui ne le fait pas ou prétend ne rien savoir de la sulfureuse réputation du capitaine.

## BERSERK

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique

**Classe d'armure** 13 (armure de peau)

**Points de vie** 67 (9d8 + 27)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 2 (450 PX)

**Téméraire.** Au début de son tour, un berserk peut obtenir l'avantage à tous ses jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

### ACTIONS

**Hache à deux mains.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Originaires de terres non civilisées, les imprévisibles berserks se réunissent au sein de groupes de guerre et cherchent le conflit partout où ils peuvent en trouver.

## CHEVALIER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 18 (harnois)

**Points de vie** 52 (8d8 + 16)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

**Jets de sauvegarde** Con +4, Sag +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 3 (700 PX)

**Bravoure.** Un chevalier a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un chevalier réalise deux attaques au corps à corps.

**Épée à deux mains.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

**Arbalète lourde.** Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 5 (1d10) dégâts perforants.

**Commandement (recharge après un repos court ou long).** Pendant 1 minute, Un chevalier peut lancer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui fait un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet se termine si le chevalier est incapable d'agir.

### RÉACTIONS

**Parade.** Un chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les chevaliers sont des guerriers ayant prêté allégeance à un dirigeant, un ordre religieux ou une noble cause. L'alignement du chevalier détermine à quel point le serment est honoré. Que ce soit en s'engageant dans une quête ou en patrouillant un royaume, un chevalier voyage souvent avec un entourage qui comprend écuyers et servants, lesquels sont des roturiers.

## CULTISTE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

**Classe d'armure** 12 (armure de cuir)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Compétences** Religion +2, Tromperie +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Dévotion obscure.** Un cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

### ACTIONS

**Cimeterre.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Les cultistes prêtent allégeance à un sombre pouvoir tel qu'un prince élémentaire, un seigneur démoniaque ou un diable majeur. La plupart dissimulent leur engagement pour éviter d'être ostracisés, emprisonnés ou exécutés en raison de leurs croyances. Contrairement aux acolytes mauvais, les cultistes font souvent montre de signes de folie dans leurs croyances et l'accomplissement de leurs pratiques.

## DRUIDE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 11 (16 avec peau d'écorce)

**Points de vie** 27 (5d8 + 5)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

**Compétences** Médecine +4, Nature +3, Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** druidique plus deux langues au choix

**Puissance** 2 (450 PX)

**Sorts.** Un druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a les sorts de druide suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme*, *production de flamme*, *gourdin magique*

Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement*, *grand pas*, *communication avec les animaux*, *onde de choc*

Niveau 2 (3 emplacements) : *messenger animal*, *peau d'écorce*

### ACTIONS

**Bâton.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher (+4 au toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants, 4 (1d8) dégâts contondants si utilisé avec les deux mains, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Les druides demeurent dans des forêts ou d'autres lieux sauvages isolés, où ils protègent le monde naturel contre les monstres et les empiétements de la civilisation. Certains sont des chamanes tribaux qui soignent les malades, vénèrent les esprits animaux, et apportent des conseils spirituels.

## ÉCLAIREUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir)

**Points de vie** 16 (3d8 + 3)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Compétences** Discrétion +6, Nature +4, Perception +5,

Survie +5

**Sens** Perception passive 15

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Ouïe et vue aiguës.** Un éclaireur a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe ou la vue.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un éclaireur réalise deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

**Épée courte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

**Arc long.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les éclaireurs sont des chasseurs et pisteurs entraînés qui proposent leurs services contre rémunération. La majorité chasse le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent comme chasseurs de primes, servent de guides, ou effectuent des reconnaissances militaires.

## ESPION

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 27 (6d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Compétences** Discrétion +4, Escamotage +4, Investigation +5, Perception +6, Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 16

**Langues** deux langues au choix

**Puissance** 1 (200 PX)

**Ruse.** À chacun de ses tours, un espion peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

**Attaque sournoise (1/tour).** Un espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un espion réalise deux attaques au corps à corps.

**Épée courte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforant

**Arbalète de poing.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les dirigeants, les nobles, les marchands, les maîtres de guilde et autres riches notables utilisent les espions pour avoir le dessus dans un monde à la politique sans foi ni loi. Un espion est entraîné à récolter secrètement de l'information. Les espions loyaux préféreraient mourir que divulguer des renseignements qui pourraient les compromettre, eux ou leurs employeurs.

## FANATIQUE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

**Classe d'armure** 13 (armure de cuir)

**Points de vie** 33 (6d8 + 6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

**Compétences** Persuasion +4, Religion +2, Tromperie +4

**Sens** Perception passive 11

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 2 (450 PX)

**Dévotion obscure.** Un fanatique a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

**Sorts.** Un fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher pour les attaques avec un sort). Un fanatique a les sorts de clerc suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un fanatique réalise deux attaques au corps à corps.

**Dague.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les fanatiques font souvent parti des dirigeants d'un culte. Ils utilisent leur charisme et le dogme pour influencer et exploiter les esprits faibles. La plupart s'intéresse à leur pouvoir personnel par-dessus tout.

## GARDE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 16 (chemise de mailles, bouclier)

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Compétences** Perception +2

**Sens** Perception passive 12

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Les gardes peuvent être membres de la milice d'une cité, sentinelles dans une citadelle ou ville fortifiée, ou gardes du corps de nobles et de marchands.

## GLADIATEUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 16 (armure de cuir cloutée, bouclier)

**Points de vie** 112 (15d8 + 45)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

**Jets de sauvegarde** For +7, Dex +5, Con +6

**Compétences** Athlétisme +10, Intimidation +5

**Sens** Perception passive 11

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 5 (1800 PX)

**Bravoure.** Un gladiateur a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

**Brute.** Une arme de corps à corps inflige un dé extra de ses dégâts si le gladiateur touche avec celle-ci (inclus dans l'attaque).

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un gladiateur réalise trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

**Coup de bouclier.** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

### RÉACTIONS

**Parade.** Un gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les gladiateurs se battent pour le plaisir de foules en liesse. Certains gladiateurs sont de brutaux combattants de fosse pour qui chaque combat est une lutte dans laquelle ils jouent leur vie, alors que d'autres sont des duellistes professionnels gagnant d'importantes rémunérations mais qui se battent rarement jusqu'à la mort.

## GUERRIER TRIBAL

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 12 (armure de peau)

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Tactique de groupe.** Un guerrier a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Lance.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Les guerriers tribaux vivent loin de la civilisation, subsistant, le plus souvent, par la pêche et la chasse. Chaque tribu agit conformément aux souhaits de son chef, qui est son meilleur ou son plus ancien guerrier, ou à ceux d'un membre de la tribu béni par les dieux.

## MAGE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 12 (15 avec armure de mage)

**Points de vie** 40 (9d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

**Jets de sauvegarde** Int +6, Sag +4

**Compétences** Arcanes +6, Histoire +6

**Sens** Perception passive 11

**Langues** quatre langues au choix

**Puissance** 6 (2300 PX)

**Sorts.** Un mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Un mage a les sorts de magicien suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, main de mage, prestidigitation*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*

Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*

Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*

Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle*

Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

### ACTIONS

**Dague.** Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les mages passent leur vie à étudier et expérimenter la magie. Les mages bons conseillent des nobles ou d'autres dirigeants, alors que les mages mauvais résident dans des lieux isolés pour y pratiquer leurs expériences impies sans ingérence.

### VARIANTE : FAMILIERS

Tout lanceur de sorts qui peut lancer le sort *appel de familier* (comme un archimage ou un mage) est susceptible d'avoir un familier. Le familier peut être l'une des créatures décrites dans le sort (voir le *Manuel des Joueurs*) ou un autre monstre de taille TP, comme une griffe rampante, un diabolin, un pseudodragon ou un quasit.

## MALFRAT

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

**Classe d'armure** 11 (armure de cuir)

**Points de vie** 32 (5d8 + 10)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Compétences** Intimidation +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Tactique de groupe.** Un malfrat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Un malfrat réalise deux attaques au corps à corps.

**Masse d'armes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

**Arbalète lourde.** Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Les malfrats sont d'impitoyables hommes de main doués pour l'intimidation et la violence. Ils travaillent pour l'argent et ont peu de scrupules.

## NOBLE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 15 (cuirasse)

**Points de vie** 9 (2d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

**Compétences** Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5

**Sens** Perception passive 12

**Langues** deux langues au choix

**Puissance** 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Rapière.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

### RÉACTIONS

**Parade.** Un noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les nobles disposent d'une grande autorité et influence en tant que membre de la haute société, possédant richesse et contacts qui peuvent faire d'eux de puissants monarques ou généraux. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes, ainsi que de serviteurs qui sont des roturiers.

Les statistiques du noble peuvent également être utilisées pour représenter des membres de la cour qui ne sont pas d'ascendance nobiliaire.

## PRÊTRE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 13 (chemise de mailles)

**Points de vie** 27 (5d8 + 5)

**Vitesse** 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

**Compétences** Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4

**Sens** Perception passive 13

**Langues** deux langues au choix

**Puissance** 2 (450 PX)

**Éminence divine.** Par une action bonus, un prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques au corps à corps avec une arme fassent magiquement 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage se poursuit jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du 1er.

**Sorts.** Un prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Un prêtre a les sorts de clerc suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*

Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair guidé, sanctuaire, soins*

Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle*

Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, esprits gardiens*

### ACTIONS

**Masse d'armes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts contondants.

Les prêtres transmettent les enseignements de leurs dieux aux gens du peuple. Ils sont les leaders spirituels des temples et des chapelles et détiennent souvent une position influente au sein de leur communauté. Les prêtres mauvais peuvent travailler ouvertement sous le joug d'un tyran, ou être les chefs d'une secte religieuse dissimulée dans l'ombre d'une civilisation bonne, supervisant des rites dépravés.

Un prêtre dispose généralement d'un ou plusieurs acolytes qui l'aident lors des cérémonies.

## ROTURIER

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 4 (1d8)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 0 (10 PX)

### ACTIONS

**Gourdin.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les roturiers sont paysans, serfs, esclaves, domestiques, pèlerins, marchands, artisans, ermites, etc.

# VÉTÉRAN

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

---

**Classe d'armure** 17 (clibanion)

**Points de vie** 58 (9d8 + 18)

**Vitesse** 9 m

---

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

---

**Compétences** Athlétisme +5, Perception +2

**Sens** Perception passive 12

**Langues** une langue au choix (généralement le commun)

**Puissance** 3 (700 PX)

---

## ACTIONS

**Attaques multiples.** Un vétéran réalise deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également réaliser une attaque avec cette dernière.

**Épée longue.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

**Épée courte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

**Arbalète lourde.** Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Les vétérans sont des combattants professionnels qui s'enrôlent contre rémunération ou pour protéger quelque chose en laquelle ils croient ou qui a de la valeur à leurs yeux. Leurs rangs comportent des soldats retirés après avoir longtemps servis ainsi que des guerriers n'ayant jamais servi quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes.