

LE FORGERON-GUERRIER

par ROGER E. MOORE • traduit par Christine Roques

Le Forgeron-guerrier est un fabricant d'armures, de boucliers et d'armes, ainsi que de serrures et d'autres objets usuels. Il forge au nom de certains dieux, qui surveillent son inventivité et son habileté. Le Forgeron-guerrier considère que le pouvoir créatif du feu est représenté par la forge. Le marteau est le symbole de son pouvoir et de sa virtuosité. Il est utilisé comme symbole béni et comme composante matérielle de la plupart des sorts du Forgeron, qui le manie avec une terrible efficacité sur le champ de bataille.

Seuls les humains, les Nains et les Gnomes peuvent devenir Forgerons. Les Nains sont limités au 9e niveau et les Gnomes au 6e s'ils ont 18 en Force. S'ils n'ont que 17, les Nains ne peuvent dépasser le 8e niveau, et s'ils ont une Force inférieure, les Nains sont limités au 7e niveau et les Gnomes au 5e.

Le seul biclassage autorisé est Forgeron - Clerc, pour les Nains seulement (mais le Maître de jeu peut rejeter cette possibilité pour les personnages-joueurs). En revanche, rien n'empêche un Forgeron humain de changer de classe par la suite, à condition qu'il ne choisisse pas de devenir Guerrier (ou n'importe quelle sous-classe). De même un personnage qui n'est pas Guerrier (ou n'importe quelle sous-classe) peut décider de devenir Forgeron. De nombreux humains combinent la classe de Forgeron avec les classes de Magicien ou Clerc, pour fabriquer leurs propres objets magiques.

Pour devenir Forgeron, un personnage doit posséder au moins 14 en Force et en Constitution, 12 en Sagesse et 9 en Dextérité et en Intelligence. S'il possède au moins 16 en Force, Sagesse et Constitution, il gagne un bonus de 10% à ses points d'expérience. Un Forgeron est généralement d'alignement neutre, mais il peut être neutre-bon, neutre-mauvais, loyal-neutre ou chaotique-neutre. Les Forgerons gagnent les mêmes bonus de Constitution que les Guerriers.

Profession et capacités

Les Forgerons sont de très habiles travailleurs du métal, familiarisés également avec la charpenterie et le travail du cuir, de la toile et du tissu. Ce qui en fait des individus extrêmement compétents dans la forge et la fabrication d'armes et d'armures. Avec les outils nécessaires, de bonnes conditions de travail et l'aide d'un ou deux assistants non qualifiés, le Forgeron peut fabriquer n'importe quel type d'armure, de bouclier ou de heaume dans les limites de temps indiquées par le Guide du maître (p.29). Les Nains Forgerons sont capables d'accomplir le même travail deux fois plus vite que les Humains, et les Gnomes une fois et demie plus vite que les Humains.

Les Forgerons fabriquent les armes aux cadences indiquées dans le Guide du maître (p. 30 et 34), avec les outils, matériaux et conditions de travail nécessaires, sans avoir besoin d'assistants. Ils fabriquent fourreaux et gaines à la même vitesse. Les Nains forgent les armes en le tiers du temps normalement nécessaire, et les Gnomes en la moitié du temps nécessaire (les durées de fabrication données dans le Guide du maître ne sont valables que pour les Humains).

Quand le Forgeron gagne de l'expérience, la qualité des objets qu'il fabrique s'améliore. A partir du 6e niveau, il peut créer des objets capables de recevoir un enchantement, en travaillant le double du temps nécessaire. Au 10e niveau, il peut fabriquer des armes, armures et boucliers de grande qualité, qui confèrent un bonus de +1 (au toucher, aux dommages ou à la classe d'armure), en travaillant cinq fois le temps nécessaire et en utilisant du fer ou de l'acier de grande qualité. Mais ces armes +1 ne sont pas véritablement magiques et ne peuvent pas toucher les créatures ne pouvant être blessées que par des armes magiques +1, comme les Lycanthropes par exemple. Au 15e niveau, le Forgeron peut fabriquer des armes, armures et boucliers non magiques +2, en y passant dix fois le temps habituel.



A partir du 2e niveau, un Forgeron est capable de fabriquer toutes sortes de serrures, en 1d4 +1 jours, mais il peut décider d'y passer plus de temps pour rendre ces serrures plus difficiles à crocheter. Pour chaque niveau qu'il possède au-dessus du second, le Forgeron peut passer un jour supplémentaire et ainsi réduire de 5% les chances de crochitage. Par exemple, un Forgeron 5e niveau peut fabriquer une serrure qui a 15% de chances de moins qu'une autre d'être crochétée, en y passant 1d4 + 1 + 3 jours. Mais cette serrure sera tout de même ouverte normalement par un sort d'*Ouverture* (Knock) ou tout autre méthode magique.

Le Forgeron est également capable, à partir du 2e niveau, de crocheter les serrures, comme un Voleur inférieur d'un niveau. Cette pénalité vient du fait que ces serrures ont été fabriquées par quelqu'un d'autre. Les bonus de race et de Dextérité s'appliquent à cette capacité.

A partir du 5e niveau, le Forgeron a une chance d'identifier une arme, une armure ou un bouclier magique. Cette identification dure 6d6 tours (1d6 heures) : pendant ce temps, le Forgeron ne fait rien d'autre qu'étudier attentivement l'objet. Au 5e niveau, il possède 5% de chances de correctement l'identifier, et cette capacité augmente ensuite de 5% par niveau, jusqu'à un maximum de 95%. Le lancer de dés est effectué par le Maître du jeu, et le Forgeron ne dispose que d'une tentative par objet. Si l'identification est ratée, il y a 20% de chances que le Forgeron arrive à une mauvaise conclusion, et 80% de chances qu'il ne découvre rien du tout.



Armes, armures et combat

Le Forgeron maîtrise deux armes au premier niveau et en connaît une nouvelle tous les trois niveaux. Il peut utiliser n'importe quelle arme, mais doit obligatoirement posséder la maîtrise du marteau de guerre dès le premier niveau. Il combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas avec une pénalité de -2.

Le Forgeron attaque sur la même table que le Guerrier, peut utiliser l'huile, mais seuls les Forgerons d'alignement mauvais peuvent se servir de poison.

Parce qu'il l'utilise souvent lors du travail du métal, le Forgeron gagne un bonus de +1 au toucher avec le marteau de guerre, tous les quatre niveaux : +1 du 1er au 4e niveau, +2 du 5e au 8e niveau, etc.

Du 1er au 7e niveau, le Forgeron attaque une fois par round. Du 8e au 14e niveau, il attaque trois fois tous les deux rounds, et à partir du quinzième niveau il attaque deux fois par round. Contre des créatures qui possèdent moins d'un dé de vie, le Forgeron frappe autant de fois par round qu'il a de niveaux d'expérience.

Le Forgeron peut utiliser les mêmes armures et les mêmes boucliers que le Guerrier. En revanche il ne peut lancer ses sorts qu'en armure de cuir (ou sans armure). Mais certains sorts lui permettent d'améliorer sa classe d'armure. Le Forgeron peut utiliser tous les objets magiques qui conviennent aux Guerriers.

Les dieux

Le dieu d'un Forgeron doit être d'un alignement au plus différent d'un rang de celui du Forgeron. Par exemple, un Forgeron loyal-neutre peut révéler un dieu loyal-bon, loyal-mauvais, loyal-neutre ou neutre. S'il doit changer d'alignement, le Forgeron deviendra un Guerrier normal, conservant seulement de son passé ses dés de vie - à 8 faces - si le changement a eu lieu après le 4e niveau. Un retour au statut de Forgeron est toujours possible, si le nouvel alignement le permet ou si l'ancien réapparaît, mais seulement au prix d'une *Quête* et d'un sacrifice considérable.

Les sortilèges

A partir du 5e niveau, le Forgeron pour recevoir des sorts de son dieu au terme de prières quotidiennes, comme les Clercs. De même, les bonus de sortilèges s'appliquent en cas de Sagesse exceptionnelle.

Le Forgeron peut chercher à créer de nouveaux sorts mais ceux-ci doivent être dans le même esprit que ses sorts habituels et d'une puissance raisonnable. Aucun sort de niveau supérieur au 5e ne peut être créé.

Servants et compagnons d'armes

Les Forgerons peuvent employer des servants à n'importe quel niveau, à condition que ceux-ci ne soient ni armuriers, ni forgerons, ni fabricants d'armes. Les Forgerons peuvent également recruter des compagnons d'armes à n'importe quel niveau, à l'exclusion des Assassins, des Bardes et des Moines. Le Forgeron peut engager un autre Forgeron qui l'aidera à fabriquer armes et armures. Les Forgerons n'établissent généralement pas leur propre château, préférant être en service dans les citadelles existantes lorsqu'ils ne partent pas en aventure.



Armure I (altération)

Portée : toucher
Durée : 3 tours/niveau
Aire d'effet : personne touchée

Composantes : V.S.M.
Incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

Ce sort confère à son receveur une classe d'armure égale à 6. Cet effet ne se combine pas avec le port d'une armure autre que cuir et broigne, ni avec aucune armure magique. En revanche, ce sort se combine avec les objets de protection (autres que les Bracelets de défense) et d'éventuels bonus de Dextérité.

Protection contre le feu normal (abjuration)

Portée : toucher
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Aire d'effet : personne touchée

Composantes : V.S.M.
Incantation : 3 segments
Jet de protection : non

Le bénéficiaire de ce sort peut travailler tranquillement à des températures allant jusqu'au point d'ébullition de l'eau. De plus, l'exposition directe à une flamme (qui causerait habituellement jusqu'à 6 points de dommages par round) ne lui causera qu'un point de dommage par round. S'il s'expose à des feux très chauds, il ne subira que la moitié des dommages. En revanche, ce sort est totalement inefficace contre les feux magiques.

Soin des brûlures (nécromancie)

Portée : toucher
Durée : permanent
Aire d'effet : personne touchée

Composantes : V.S.M.
Incantation : 4 segments
Jet de protection : non

Ce sort est semblable au sort de Clerc *Soins mineurs* (Cure light wounds), mais ne guérit que les blessures causées par le feu, la vapeur ou une température élevée. Il restaure 1d8 points de vie et ne peut être inversé. Pour chaque niveau au-dessus du premier, le Forgeron restaure 1 point de vie supplémentaire. Par exemple, un Forgeron 8e niveau restaurera 1d8 + 7 points de vie.

Armure II (altération)

Ce sort est identique au sort *Armure I*, à la différence qu'il confère une classe d'armure égale à 4.

Armure III (altération)

Ce sort est identique au sort *Armure I*, à la différence qu'il confère une classe d'armure égale à 2.

Armure IV (altération)

Ce sort est identique au sort *Armure I*, à la différence qu'il confère une classe d'armure égale à 0.

Lame de flammes (conjuración / invocation)

Portée : toucher
Durée : 2-5 rounds +1 round/niv.
Aire d'effet : arme touchée

Composantes : V.S.M.
Incantation : 4 segments
Jet de protection : non

Ce sort confère à n'importe quelle épée, cimeterre ou dague non magique les bonus au toucher et aux dommages de l'épée Langue de feu (Flame-tongue). Ce sort n'endommage absolument pas l'arme, qui se contentera de luire faiblement (comme une torche normale).

TABLE 3 : Livre de magie

Niveau 1

1. Altération des feux normaux (Affect normal fires, M)
2. Armure I
3. Détection de la magie (D)
4. Protection contre le feu normal
5. Soins des brûlures

Niveau 2

1. Armure II
2. Flamme (Produce flame, D)
3. Flèche de feu (M)
4. Métal brûlant (Heat metal, D)
5. Résistance au feu (C)

Niveau 3

1. Armure III
2. Marteau de feu
3. Lame de flammes
4. Protection contre le feu (D)

Niveau 4

1. Armure IV
2. Embrasement (Produce fire, D)
3. Feu charmeur (Fire charm, M)

Niveau 5

1. Armure extension
2. Mur de feu (Wall of fire, M)
3. Pilier de feu (Flame strike, C)

Marteau de feu (conjuración / invocación)

Portée : toucher Composantes : V.S.M.
 Durée : 4-10 rounds + 1round/niv. Incantation : 4 segments
 Aire d'effet : marteau touché Jet de protection : non

Quand ce sort est lancé sur un marteau, la tête de celui-ci irradie des flammes à 3 à 6" de rayon, créant une luminosité comparable à celle d'un sort de *Lumière* (Light) de Clerc. Le porteur de ce marteau, qui devait tenir son arme au moment où le Forgeron l'a enchantée, n'est pas affecté par ces flammes (de même que ses possessions). Le marteau cause 1d4 points de dommages de feu supplémentaire et possède un bonus de +1 au toucher (en sus de toutes les capacités qu'il pouvait posséder avant). Il peut être lancé, mais l'enchantement se dissipera un round après que son possesseur l'aura lâché. Ce sort n'endommage aucunement l'arme utilisée.

Armure extension (altération)

Portée : O Composantes : V.S.M.
 Durée : spécial Incantation :
 segments Aire d'effet : spécial Jet de protection : non

Ce sort double la durée de n'importe quel sort d'*Armure* lancé juste avant par le Forgeron à son propre bénéfice.

TABLE 1 : POINTS D'EXPERIENCE

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d10)	Titre
0 - 2 250	1	1	Forgeron
2 251 - 4 500	2	2	Serrurier
4 501 - 9 000	3	3	Ferronnier
9 001 - 18 000	4	4	Ciseleur
18 001 - 36 000	5	4 + 1d8	Maître des flammes
36 001 - 75 000	6	4 + 2d8	Artisan
75 001 - 150 000	7	4 + 3d8	Faussaire
150 001 - 300 000	8	4 + 4d8	Inventeur
300 001 - 600 000	9	4 + 5d8	Maître des artifices
600 001 - 900 000	10	4 + 6d8	Forgeron-guerrier
900 001 - 1 200 000	11	4 + 6d8 + 2	Forgeron-guerrier

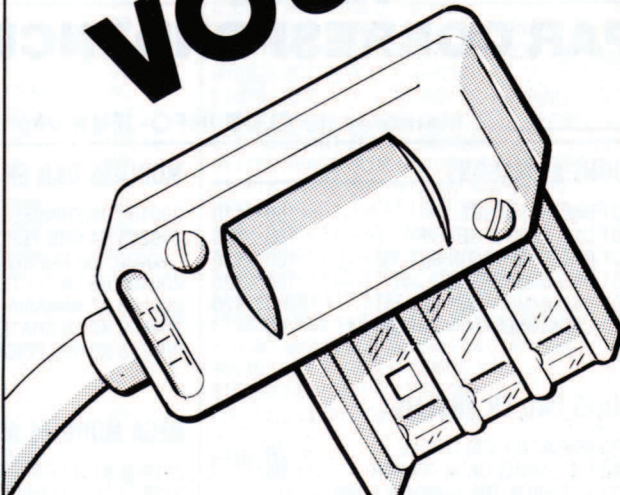
+ 300 000 points d'expérience et 2 points de vie par niveau

TABLE 2: SORTS UTILISABLES
(par jour et par niveau)

Niveau	Niveaux de sorts				
	1	2	3	4	5
5	1				
6	2				
7	2	1			
8	2	2			
9	2	2	1		
10	3	2	1		
11	3	2	2	1	
12	4	3	2	1	
13	4	4	2	2	
14	4	4	3	3	
15	4	4	3	3	1
16	4	4	4	3	2
17	4	4	4	4	3
18	5	4	4	4	4
19	5	5	5	4	4
20*	5	5	5	5	5

*: niveau maximum pour les sortilèges.

BRANCHEZ VOUS !



appelez

INFO-JEUX 43.36.57.53

SERVICE
INFORMATIONS
VENTE PAR
CORRESPONDANCE

Ouvert tout l'été!