

*Grimoire*  
*des règles annexes et réajustements*



*pour Donjons et Dragons 3.5*  
*par [www.geek-it.org](http://www.geek-it.org)*



## Table des matières

<b>Réajustements des races</b> .....	<b>2</b>
<b>Humains</b> .....	<b>2</b>
<b>Réajustements de classes</b> .....	<b>3</b>
<b>Barbare</b> .....	<b>3</b>
<b>Barde</b> .....	<b>3</b>
<b>Druide</b> .....	<b>3</b>
<b>Ensorceleur</b> .....	<b>3</b>
<b>Ranger</b> .....	<b>3</b>
<b>Actions particulières</b> .....	<b>5</b>
<b>Parler durant un combat</b> .....	<b>5</b>
<b>Renforcer les personnages et les monstres</b> .....	<b>6</b>
<b>Renforcer les personnage lors de la création</b> .....	<b>6</b>
<b>Renforcement des monstres</b> .....	<b>6</b>
<b>Nouveaux dons et dons modifiés</b> .....	<b>7</b>
<b>Attaque en finesse</b> .....	<b>7</b>
<b>Attaque en finesse à distance</b> .....	<b>7</b>
<b>Grâce du prédateur</b> .....	<b>7</b>
<b>Objets supplémentaires</b> .....	<b>8</b>
<b>Anneau des arcanes</b> .....	<b>8</b>



# Réajustements des races

## Humains

Les humains ont toujours été laissés de côté à Donjons et Dragons, alors qu'ils possèdent en réalité une polyvalence au niveau des relations avec les autres races quand ils évoluent en société. Voici à quoi ressemble leur profit après réajustement pour intégrer cette polyvalence :

- **Taille moyenne** : ni bonus, ni malus dû à la taille
- **Vitesse de déplacement** : 9 mètres
- 1 don supplémentaire au niveau 1
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, puis un point tous les niveaux suivants (les 4 points de compétences du niveau 1 sont ajoutés après multiplication, et pas avant).
- **Classe de prédilection** : la classe la plus élevée de l'humain multiclassé n'est pas prise en compte pour le malus d'expérience.
- **Polyvalence** : l'humain peut choisir 2 compétences n'appartenant pas à ses compétences de classe et les considérer comme appartenant effectivement à celles-ci. Dès lors, il ne devra plus dépenser qu'un point de compétences pour augmenter d'un le degré de maîtrise de ces compétences.
- **Relations sociales** : les humains peuvent répartir un total de 6 points de compétences dans les compétences de relations publiques suivantes : Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie. Le bonus dans une compétence pouvant être au maximum de +2, le personnage pourra choisir deux compétences à +2 et deux compétence à +1, ou trois compétences à +2.
- **Banalisation** : les humains étant répandus partout, ils ne subissent pas la méfiance qui peut-être commune envers les autres races, comme les elfes et les nains. Lors de relations sociales, celles-ci pourront partir sur une base neutre.



## Réajustements de classes

Plusieurs classes sont limitées au niveau des compétences possédées et on remarque assez rapidement que les personnages peuvent maxer les maîtrises dans celles-ci. Et se retrouver bloqués avec des points de compétence en trop. D'autres classes peuvent révéler l'un ou l'autre défaut dans certaines conditions. Voici quelques compétences supplémentaires ainsi que quelques réajustements de classe proposés pour développer vos personnages.

### Barbare

- **Compétence de classe supplémentaire**
  - Connaissances barbares

### Barde

- **Nombre de sorts supplémentaires**

Dans le cas de la classe de base du barde, la valeur de sa caractéristique charisme lui donne des sorts supplémentaires. Cependant, lorsque celui-ci possède une valeur de charisme trop élevée, le barde gagne des sorts supplémentaires de niveau 7, 8 et 9. Le problème est que le barde ne peut lancer des sorts que jusqu'au niveau 6 maximum. Les sorts supérieurs ne pourraient donc théoriquement pas être utilisés. Cependant, d'un autre côté, il serait pénalisant de supprimer ces sorts bonus, d'où la règle suivante :

Lorsque le personnage obtient un sort bonus de niveau supérieur à 6, il choisit dans quel niveau de sort inférieur il place ce sort. Par exemple, un barde qui obtient un sort de niveau 7 peut choisir de le placer dans les sorts de niveau 6. Dès lors, il pourra lancer un sort de niveau 6 supplémentaire.

### Druide

- **Compétences de classe supplémentaires**
  - Connaissance des monstres

### Ensorceleur

- **Incantation sans composante**

L'Ensorceleur lance tous ses sorts comme s'il bénéficiait du don « Incantation sans composante » mais sans devoir employer des emplacement de sort de niveau supérieur.

- **Compétence de classe supplémentaires**
  - Connaissance des plans

### Ranger



- **Compétences de classe supplémentaires**

- Connaissance des monstres
- Connaissance des religions



## Actions particulières

### Parler durant un combat

Combattre est une action fatigante qui nécessite de se concentrer sur sa respiration. Pour cette raison, il est nécessaire de ne pas trop parler, au risque d'être essoufflé et de ne plus pouvoir combattre. Néanmoins, un personnage voulant communiquer durant une confrontation pourra y consacrer une partie de ses actions. Ainsi, communiquer dépendra de la longueur des phrases prononcées :

*1 mot = 1 action immédiate*

*6 mots = 1 action simple*

Le personnage pourra donc prononcer jusqu'à six mots en un round tout en effectuant une action de mouvement. Ces six mots représentent le maximum pour que la phrase reste compréhensible. Il pourra cependant en augmenter le nombre contre un malus en compréhension pour son interlocuteur. Ainsi, plus le personnage augmente le nombre de mots prononcés et plus la compréhension est difficile. Le jet pour comprendre les dires de son interlocuteur se fait grâce à la compétence « perception auditive ». Le degré de difficulté se calcule comme suit :

*10 + 1/mot supplémentaire (maximum 12 mots)*

La difficulté de la perception peut aussi être augmentée en fonction du bruit environnant. Pour connaître cette augmentation, se référer au Manuel du Maître.



## Renforcer les personnages et les monstres

### Renforcer les personnage lors de la création

Un constat qui peut se faire lorsqu'on ouvre le manuel du joueur pour créer son personnage est la relative faiblesse de celui-ci au niveau 1. En effet, si on se fie aux règles brutes, le personnage débute l'aventure avec son dé de vie maximum + son modificateur de constitution (Manuel du Joueur page 6). Cela signifie que l'ensorceleur commence avec généralement 4 pv + modificateur de constitution (d4 maxé + mod de con), un rôdeur 8 + modif (d8 maxé + mod de con), un barbare 12 + modif (d12 maxé + mod de con), etc. On dépassera très rarement les 15 points de vie pour le plus puissant des personnage, et l'ensorceleur ou le magicien pourra même se retrouver avec un maximal de points de vie à 5 ou 6, ce qui est très peu au vu des dégâts qui peuvent être occasionnés par un monstre.

**Proposition de règle annexe :** Afin de pallier à ce problème, nous avons décidé d'appliquer la petite règle suivante : on ajoute 10 aux points de vie lors de la création, et ceci pour tous les personnages joueurs et non joueurs. De cette manière, on se retrouve avec un minimum de 14 points de vie pour un ensorceleur et 22 pour un barbare. Cela permet – entre autres choses – de se lancer dans les premières quêtes sans avoir peur de mourir dès la première attaque reçue.

**Réajustement des monstres :** Bien entendu, ce réajustement des personnages joueurs les favorise grandement par rapport aux monstres. Pour cette raison, nous vous proposons d'utiliser également la règle du renforcement des monstres présentée ci-dessous.

### Renforcement des monstres

Dans certains cas particuliers – si vous employez le renforcement des personnages lors de leur création, si les tirages de caractéristiques de ceux-ci sont très élevés ou si leur nombre de participants à une partie est plus grand que ce que vous aviez planifié par exemple – vous pouvez décider de renforcer vos monstres en leur ajoutant des points de vie supplémentaires. Pour ce faire, procédez de la même manière que pour les personnages joueurs avec une petite modification :

- *Pour les monstres FP1 et plus, ajoutez simplement 10 points de vie*
- *Pour les monstres FP ½, ajoutez la moitié de 10, donc 5 points de vie*
- *Pour les monstres FP 1/3, ajoutez le tiers de 10, donc 3 points de vie*
- *Pour les monstres FP ¼, ajoutez le quart de 10 (arrondi à l'inférieur), donc 2*

Cette règle devrait vous permettre de rééquilibrer vos parties sans trop de problèmes.



## Nouveaux dons et dons modifiés

### Attaque en finesse

Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un cimeterre (à une main), un fouet ou une chaîne cloutée qui entre dans sa catégorie de taille, un personnage peut choisir d'appliquer son bonus de dextérité à ses attaques et aux dégâts plutôt que d'appliquer son bonus de force. Les éventuels malus pour le port d'un bouclier s'appliquent aux jets d'attaque.

**Nécessite** : Bonus de base à l'attaque de +2, Dex15+

**Type de don** : Général/Guerrier

### Attaque en finesse à distance

Lorsqu'il utilise une arme à distance comme un arc, une hache de lancer, etc. le personnage peut choisir d'utiliser son modificateur de dextérité pour les dégâts occasionnés par l'arme. Ce don ne se cumule pas avec le bonus de force aux dégâts des arcs de force. Dans ce cas, c'est le bonus le plus élevé des deux qui est effectif.

**Nécessite** : Dex 15+

**Type de don** : Général/Guerrier

### Grâce du prédateur

Ce don ne peut être pris qu'au niveau 1. La caractéristique dextérité est considérée augmentée de 2 points lorsque le personnage manie une arme à distance. Les bonus octroyés sont alors appliqués au bonus de base à l'attaque et, si cela s'applique, aux dégâts occasionnés.



## Objets supplémentaires

### Anneau des arcanes



**Aura** Transmutation puissante ; **NLS** 17 ; **Emplacement** — ; **Prix** 1 000 po (1er niveau), 3 000 po (2e niveau), 10 000 po (3e niveau), 30 000 po (4e niveau), 75 000 po (5e niveau), **Poids** —

**Description** : Cet anneau d'argent simple, sans fioritures, est en réalité un objet des plus précieux pour les ensorceleurs et autres lanceurs de sorts profanes n'ayant pas besoin de réapprendre leurs sorts chaque jour. Cet anneau augmente le nombre de sorts que peut lancer l'ensorceleur chaque jour, comme les sorts supplémentaires. L'anneau prend effet 24h après qu'il est passé au doigt et cesse de faire effet une fois enlevé. Il existe six types différents d'anneau des arcanes avec les effets suivants :

- **Anneau des arcanes de niv 1** : Ajout d'un sort de niveau 0 et d'un sort de niveau 1
- **Anneau des arcanes de niv 2** : Ajout d'un sort de niveau 2 et d'un sort de niveau 3
- **Anneau des arcanes de niv 3** : Ajout d'un sort de niveau 4 et d'un sort de niveau 5
- **Anneau des arcanes de niv 4** : Ajout d'un sort de niveau 6 et d'un sort de niveau 7
- **Anneau des arcanes de niv 5** : Ajout d'un sort de niveau 8 et d'un sort de niveau 9

**Fabrication** : **Conditions** : Création d'objets merveilleux, le créateur doit être capable de lancer des sorts correspondant au niveau de l'anneau ; **Coût** 500 po (1er niveau), 1 500 po (2e niveau), 5 000 po (3e niveau), 15 000 po (4e niveau), 37 500 po (5e niveau)