



GUIDE DE CONVERSION



de la 3^e édition vers la
v.3.5



Guide de CONVERSION

de la 3^e édition vers la v.3.5

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions ? 1-800-324-6496



Spell
Books

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1701 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

Premier tirage français : septembre 2003

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20 System, le logo du d20 System, DRAGON, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées, pour les États-Unis d'Amérique et les autres pays, de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par Fabrique Imprimeur.

Visitez notre site : www.asmodee.com

Introduction

L'édition 3.5 de DUNGEONS & DRAGONS vient de sortir. Nous y avons apporté de nombreux changements pour améliorer votre expérience de jeu. Les différences les plus notables pour le *Manuel des Joueurs* se trouvent dans les classes, dont l'équilibre a été légèrement corrigé, et dans le chapitre combat, qui est à la fois plus court et, nous l'espérons, plus clair que précédemment. Vous trouverez aussi dans les nouveaux livres de nombreux ajouts : des dons et des sorts dans le *Manuel des Joueurs*, des sections sur les plans d'existence et les personnages de haut niveau, ainsi que de nouvelles classes de prestige dans le *Guide du Maître* (dont l'organisation a été entièrement revue), de nouveaux monstres bien sûr dans le *Manuel des Monstres*, mais aussi un guide complet pour vous aider à créer vos propres créatures. Pour contenir tout cela, le nombre de pages de chaque livre a augmenté : 32 pages dans le *Manuel des Joueurs*, 64 pages dans le *Guide du Maître* et pas moins de 96 pages pour le *Manuel des Monstres*.

Comme vous pouvez le voir, ces changements sont trop vastes et trop importants pour espérer en faire la liste complète dans ce livret (la simple liste des ajouts prendrait 192 pages !).

Le but de ce livret est d'accompagner les joueurs dans leur transition vers cette version de DUNGEONS & DRAGONS.

La première section consiste en un guide de conversion des personnages, indiquant étape par étape toutes les modifications à apporter à un personnage pour le mettre à jour des nouvelles règles.

La seconde est un glossaire des termes nouveaux, supprimés ou modifiés.

La troisième explique comment adapter les suppléments déjà parus pour la nouvelle édition.

GUIDE DE CONVERSION DES PERSONNAGES

RACES

Apportez les modifications suivantes à votre personnage selon sa race :

- **Demi-elfe.** Ajoutez un bonus racial de +2 en Diplomatie et Renseignements.
- **Demi-orque.** En moyenne, les hommes gagnent 2 cm, les femmes 8 cm et chacun des deux 28 kg.
- **Elfe.** Si le PJ possédait le don Maniement des armes de guerre pour l'épée longue ou la rapière, il peut le remplacer par n'importe quel autre don accessible.
- **Gnome.** Ajoutez un bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre ses sorts d'Illusion.

Si le PJ possédait le don Maniement des armes exotiques pour le marteau-piolet de gnome, il peut le remplacer par Maniement d'une arme de guerre (marteau-piolet gnome) ou par n'importe quel autre don accessible s'il manie déjà toutes les armes de guerre.

Il conserve ses pouvoirs magiques innés (*lumières dansantes*, *prestidigitation* et *son imaginaire*) uniquement si son Charisme est supérieur à 10 (ou il les obtient, si son Intelligence était inférieure à 10).

Si le PJ est illusionniste, il a la possibilité de remplacer intégralement ses niveaux d'illusionniste par des niveaux de barde (la nouvelle classe de prédilection des gnomes).

- **Halfelin.** Ajoutez un bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les frondes.
- **Humain.** Aucune.



- **Nain.** Si le PJ porte une armure intermédiaire ou lourde, sa vitesse n'est plus réduite (elle remonte à 6 m au lieu de 4,50 m). Ajoutez un bonus de stabilité de +4 sur les tests joués pour résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe. Si le PJ possédait le don Maniement des armes exotiques pour la hache de guerre naine ou l'urgrosh, il peut le remplacer par Maniement d'une arme de guerre (avec la même arme) ou par n'importe quel autre don accessible s'il manie déjà toutes les armes de guerre.

CLASSES

Apportez les modifications suivantes à votre personnage selon sa classe et son niveau. Pour les termes suivis d'un astérisque, consultez le nouveau *Manuel des Joueurs* pour les changements.

- **Barbare.** (2–20) Remplacez Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) par Esquive instinctive*. (3–5) Ajoutez Sens des pièges (+1)*. (5–20) Remplacez Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille) par Esquive instinctive supérieure*. (6–8) Ajoutez Sens des pièges (+2)*. (7–9) Ajoutez Réduction des dégâts (1/–). (9–11) Ajoutez Sens des pièges (+3)*. (10–12) Retirez Esquive instinctive (+1 contre les pièges). (10) Ajoutez Réduction des dégâts (2/–). (11–14) Ajoutez Rage de grand berserker. (11–12) Remplacez Réduction des dégâts (1/–) par Réduction des dégâts (2/–). (12–14) Ajoutez Sens des pièges (+4)*. (13) Remplacez Réduction des dégâts (1/–) par Réduction des dégâts (3/–). (14–20) Ajoutez Volonté indomptable*. (14–16) Retirez Esquive instinctive (+2 contre les pièges). (14–15) Remplacez Réduction des dégâts (2/–) par Réduction des Dégâts (3/–). (15–17) Ajoutez Sens des pièges (+5)*. (16) Remplacez Réduction des dégâts (2/–) par Réduction des Dégâts (4/–). (17–19) Retirez Esquive instinctive (+3 contre les pièges), ajoutez Rage sans fatigue*. (17–18) Remplacez Réduction des dégâts (3/–) par Réduction des dégâts (4/–). (18–20) Ajoutez Sens des pièges (+6)*. (19) Remplacez Réduction des dégâts (3/–) par Réduction des dégâts (5/–). (20) Retirez Esquive instinctive (+4 contre les pièges), remplacez Réduction des dégâts (4/–) par Réduction des dégâts (5/–), remplacez Plus de fatigue après la rage par Rage sans fatigue*, ajoutez Rage de maître berserker*.
- **Barde.** Il gagne 2 points de compétence par niveau de barde (+6 points si son premier niveau de personnage est un niveau de barde). Le barde peut ponctuellement remplacer un sort de son répertoire par un autre du même niveau*. La formation au maniement des armes du barde a changé. Il peut aussi porter une armure légère sans risque d'échec de sorts. (1–7) Remplacez Encouragement par Inspiration vaillante (+1)*. (3–20) Remplacez Inspiration par Inspiration talentueuse. (8–13) Remplacez Encouragement par Inspiration vaillante (+2)*. (12–20) Ajoutez Chant de liberté*. (14–19) Remplacez Encouragement par Inspiration vaillante (+3)*. (15–20) Ajoutez Inspiration intrépide*. (18–20) Ajoutez Suggestion de groupe*. (20) Remplacez Encouragement par Inspiration vaillante (+4)*.
- **Druide.** Détection, Équitation et Perception auditive sont maintenant des compétences de classe. (1–20) Ajoutez Empathie sauvage*, ajoutez Incantation spontanée des sorts de *convocation d'alliés naturels**,

appliquez les nouveaux effets d'Instinct naturel*. (12–20) Remplacez Forme animale (sanguinaire) par Forme animale (plante)*. (15) Ajoutez un emplacement de sort de 3^e niveau. (18–19) Remplacez Forme animale (élémentaire, 3/jour) par Forme animale (élémentaire, 2/jour). (20) Remplacez Forme animale (élémentaire, 3/jour) par Forme animale (élémentaire de taille TG, 3/jour).

- **Ensorceleur.** Bluff est maintenant une compétence de classe. L'ensorceleur peut ponctuellement remplacer un sort de son répertoire par un autre du même niveau*.
- **Guerrier.** Intimidation est maintenant une compétence de classe. Si le personnage est de niveau suffisamment élevé (resp. 8 et 12) et que le MD l'accepte, il peut échanger un don contre les nouveaux dons réservés aux guerriers : Arme de prédilection supérieure* et Spécialisation martiale supérieure*.
- **Magicien.** Décryptage est maintenant une compétence de classe. Si le personnage est un spécialiste (autre qu'un devin), il doit choisir exactement deux écoles interdites (et peut donc éventuellement en perdre ou en gagner une). La divination ne peut être une école interdite.
- **Moine.** Connaissances (religion), Détection et Psychologie sont maintenant des compétences de classe. Le moine perd son bonus à l'attaque spécifique aux attaques à mains nues, qui est remplacé par le déluge de coups*. (1–20) Le PJ peut remplacer Attaque étourdissante par Science de la lutte, s'il le désire. Sinon, renommez Attaque étourdissante en Coup étourdissant. (1) Retirez Esquive totale. (2–20) Le PJ peut remplacer Parade de projectiles par Attaques réflexes, s'il le désire. (4–20) Ajoutez Frappe *ki* (magie)*. (6–20) Le PJ peut remplacer Science du croc-en-jambe par Science du désarmement, s'il le désire. (9–20) Renommez Esquive surnaturelle en Esquive extraordinaire. (10–20) Ajoutez Frappe *ki* (loyal)*. (10–12) Retirez *Ki* (+1). (11–20) Ajoutez Déluge de coups supérieur*. (12–13) Ajoutez Chute ralentie (18 m). (13–16) Remplacez Dégâts à mains nues (1d12) par Dégâts à mains nues (2d6). (13–15) Retirez *Ki* (+2). (14–15) Ajoutez Chute ralentie (21 m). (16–20) Ajoutez Frappe *ki* (adamantium)*, retirez *Ki* (+3). (16–17) Ajoutez Chute ralentie (24 m). (17–20) Remplacez Dégâts à mains nues (1d20) par Dégâts à mains nues (2d8). (18–19) Remplacez Chute ralentie (hauteur illimitée) par Chute ralentie (27 m).
- **Paladin.** Connaissances (noblesse et royauté) et Psychologie sont maintenant des compétences de classe. (1–20) Ajoutez Aura de Bien*. (1–2) Retirez Santé divine. (1) Ajoutez Châtiment du Mal (1/jour), retirez Grâce divine et Imposition des mains. (2–4) Remplacez Châtiment du Mal par Châtiment du Mal (1/jour). (2) Retirez Aura de bravoure. (3–5) Retirez Guérison des maladies (1/jour). (3) Retirez Renvoi des morts-vivants. (4–20) Baissez de –1 le niveau de prêtre effectif pour le Renvoi des morts-vivants. (5–9) Remplacez Châtiment du Mal par Châtiment du Mal (2/jour). (6–8) Remplacez Guérison des maladies (2/jour) par Guérison des



maladies (1/jour). (8–20) Le destrier gagne Vitesse supérieure*. (9–11) Remplacez *Guérison des maladies* (3/jour) par *Guérison des maladies* (2/jour). (10–14) Remplacez *Châtiment du Mal* par *Châtiment du Mal* (3/jour). (12–14) Remplacez *Guérison des maladies* (4/jour) par *Guérison des maladies* (3/jour). (15–17) Remplacez *Guérison des maladies* (5/jour) par *Guérison des maladies* (4/jour). (15–19) Remplacez *Châtiment du Mal* par *Châtiment du Mal* (4/jour). (18–20) Remplacez *Guérison des maladies* (6/jour) par *Guérison des maladies* (5/jour). (20) Remplacez *Châtiment du Mal* par *Châtiment du Mal* (5/jour).

- **Prêtre.** Connaissances (histoire) est maintenant une compétence de classe. (1–20) Ajoutez Aura*.
- **Rôdeur.** Le total de points de vie du personnage est réduit de 1 par niveau de rôdeur. Il gagne 2 points de compétence par niveau de rôdeur (+6 points si son premier niveau de personnage est un niveau de rôdeur). Connaissances (exploration souterraine) et Connaissances (géographie) sont maintenant des compétences de classe. Le rôdeur perd la formation au port des armures intermédiaires. Les bonus d'ennemis jurés doivent être recalculés. (1–20) Ajoutez *Empathie sauvage**, retirez *Ambidextrie* et *Combat à deux armes*. (1) Ajoutez +2 au bonus de Réflexes. (2–5) Ajoutez soit *Style de combat à deux armes* soit *Style de combat à distance**. (2) Ajoutez +3 au bonus de Réflexes. (3–20) Ajoutez *Endurance**. (3) Ajoutez +2 au bonus de Réflexes. (4–7) Ajoutez +2 au bonus de Réflexes. (6–10) Ajoutez *Science du style de combat**. (7–20) Ajoutez *Déplacement facilité**. (8–20) Ajoutez *Pistage accéléré**. (8) Ajoutez +4 au bonus de Réflexes. (9–20) Ajoutez *Esquive totale**. (9) Ajoutez +3 au bonus de Réflexes. (10–13) Ajoutez +4 au bonus de Réflexes. (11–20) Ajoutez *Maîtrise du style de combat**. (13–20) Ajoutez *Camouflage**. (14) Ajoutez +5 au bonus de Réflexes. (15) Ajoutez +4 au bonus de Réflexes. (16–19) Ajoutez +5 au bonus de Réflexes. (17–20) Ajoutez *Discrétion totale**. (20) Ajoutez +6 au bonus de Réflexes.
- **Roublard.** Connaissances (folklore local) est maintenant une compétence de classe. La formation au maniement des armes du roublard a changé (cf.). (1–20) Renommez *Pièges en Recherche des pièges*. (3–5) Ajoutez *Sens des pièges (+1)**. (3) Retirez *Esquive instinctive* (bonus de Dex à la CA). (4–20) Remplacez *Esquive instinctive* (bonus de Dex à la CA) par *Esquive instinctive**. (6–8) Ajoutez *Sens des pièges (+2)**. (6–7) Retirez *Esquive instinctive* (ne peut être pris en tenaille). (8–20) Remplacez *Esquive instinctive* (ne peut être pris en tenaille) par *Esquive instinctive supérieure**. (9–11) Ajoutez *Sens des pièges (+3)**. (10–12) Retirez *Esquive instinctive* (+1 contre les pièges). (12–14) Ajoutez *Sens des pièges (+4)**. (14–16) Retirez *Esquive instinctive* (+2 contre les pièges). (15–17) Ajoutez *Sens des pièges (+5)**. (17–19) Retirez *Esquive instinctive* (+3 contre les pièges). (18–20) Ajoutez *Sens des pièges (+6)**. (20) Retirez *Esquive instinctive* (+4 contre les pièges).

Familiers, compagnons animaux et destriers de paladin

Les règles concernant chacun de ses compagnons ont changé et doivent être relues. Les familiers ne confèrent plus les mêmes avantages à leur maître. Un druide (ou un rôdeur expérimenté) n'attire plus qu'un compagnon animal, mais il progresse avec le niveau. Le destrier de paladin est un monture magique que le personnage peut invoquer une fois par jour.

COMPÉTENCES

Si le PJ possède un degré de maîtrise dans une compétence supprimée, il peut affecter ces points de compétences à d'autres compétences.

- **Alchimie.** Devient une forme d'Artisanat, sous le nom Artisanat (Alchimie).
- **Connaissance des sorts.** Renommée Art de la magie.
- **Connaissances (exploration souterraine).** Nouvelle.
- **Empathie avec les animaux.** Supprimée, et remplacée par l'aptitude de druide et de rôdeur *Empathie sauvage*.
- **Langage secret.** Supprimée et affectée à *Bluff* et *Psychologie*.

- **Lecture sur les lèvres.** Supprimée et affectée à *Détection*.
- **Natation.** Le malus à la Natation dû au poids est supprimé, et remplacé par deux fois la pénalité d'armure (cette dernière est maintenant nommée malus d'armure aux tests).
- **Représentation.** Le PJ doit choisir une seule catégorie, parmi : chant, danse, déclamation, farce, instruments à clavier, instruments à cordes, instruments à vent, percussions ou scène.
- **Scrutation.** Supprimée et remplacée par des jets de Volonté.
- **Sens de l'orientation.** Supprimée et affectée à *Survie* (ex-Sens de la nature).
- **Sens de la nature.** Renommée *Survie*.
- **Vol à la tire.** Renommée *Escamotage*.

Compétences modifiées. Les effets des compétences suivantes ont été modifiés : *Acrobaties*, *Bluff*, *Connaissances*, *Escamotage*, *Intimidation*, *Maîtrise des cordes* et *Saut*.

Synergie. La liste des bonus de synergie a été étendue. Voir la table page 66 du *Manuel des Joueurs*.

DONS

Si le PJ possède un don supprimé, ou dont il ne remplit plus les conditions, il doit le remplacer par un autre don accessible.

- **Ambidextrie.** Supprimé et affecté à *Combat à deux armes*.
- **Attaques réflexe.** Renommé *Attaques réflexes*.
- **Botte secrète.** Renommé *Attaque en finesse*, et n'est plus spécifique à une arme. Si le PJ le possède plus d'une fois, il peut en remplacer par d'autres dons.
- **Combat à deux armes.** Condition : Dex 15.
- **Destruction d'arme.** Renommé *Science de la destruction*.
- **Maniement des armes de guerre.** Renommé *Maniement d'une arme de guerre*.
- **Maniement des armes exotiques.** Renommé *Maniement d'une arme exotique*.
- **Maniement du bouclier.** Renommé *Maniement des boucliers*.
- **Science de la charge à mains nues.** Renommé *Science de la bousculade*.
- **Science du combat à deux armes.** Conditions : Dex 17, *Combat à deux armes*, bonus de base à l'attaque de +6.
- **Uppercut.** Renommé *Coup étourdissant*.
- **Tir en mouvement.** Conditions : Dex 13, *Esquive*, *Souplesse du serpent*, *Tir à bout portant*, bonus de base à l'attaque de +4.

Dons modifiés. Les effets des dons suivants ont été significativement modifiés : *Amélioration des créatures convoquées* (vient de *Par l'encre et le sang*), *Attaque en puissance*, *École renforcée*, *École supérieure* (vient de *Les Royaumes Oubliés*), *Endurance*, *Extension de portée*, *Maniement des boucliers*, *Parade de projectiles*, *Science de l'attaque d'objet*, *Science de la bousculade*, *Science du critique*, *Science du croc-en-jambe* et *Science du désarmement*.

ÉQUIPEMENT

- **Arcs composites.** Il faut une Force de 10 ou plus pour utiliser un arc composite sans malus. Les arcs composites sont maintenant tous des arcs de force (la plupart avec un bonus de For max de +0).
- **Arcs courts.** L'arc court et l'arc court composite (quelle que soit sa limite de Force) sont considérés comme étant la même arme en ce qui concerne la formation à son maniement et les dons tels que *Arme de prédilection*.
- **Arcs longs.** L'arc long et l'arc long composite (quelle que soit sa limite de Force) sont considérés comme étant la même arme en ce qui concerne la formation à son maniement et les dons tels que *Arme de prédilection*.
- **Fronde.** Le bonus de Force s'applique maintenant aux jets de dégâts des frondes.
- **Kukri.** Le kukri est maintenant une arme de guerre. Les personnages possédant le don *Maniement des armes exotiques* (kukri) peuvent le remplacer par *Maniement d'une arme de guerre*.

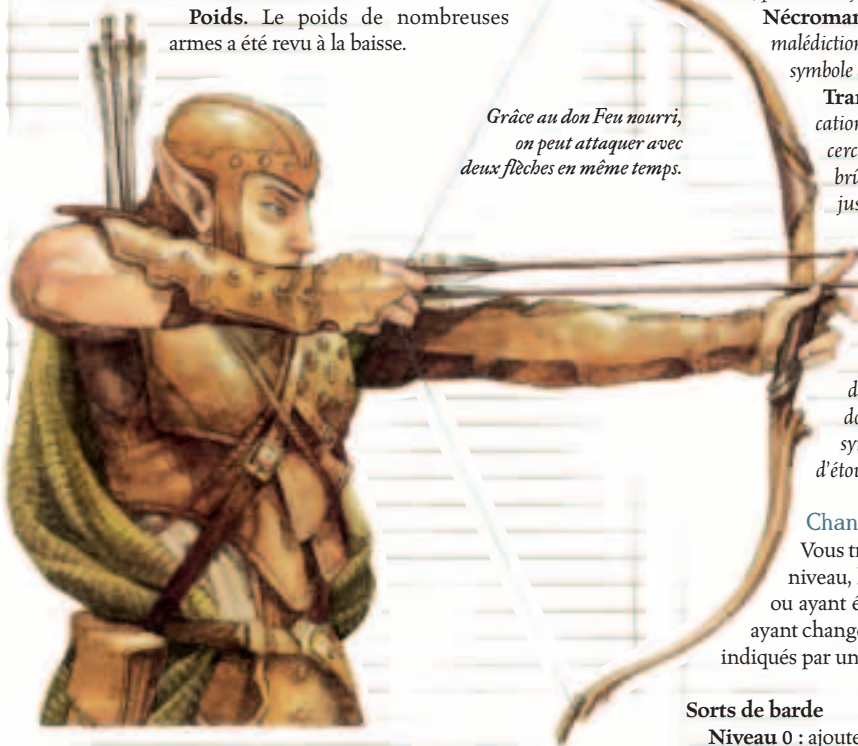
(kukri), ou par n'importe quel autre don s'il manie déjà toutes les armes de guerre.

- **Lance d'arçon.** La lance d'arçon est maintenant une arme à deux mains en général, pouvant être maniée à une main à cheval.
- **Pavoi.** Tous les personnages (sauf les guerriers) perdent la formation au maniement du pavoi. Il leur faut un don spécifique pour l'obtenir. Les règles sur le pavoi ont changé, il peut soit se comporter comme un bouclier normal, soit fournir un abri (cf.).
- **Pique.** La pique est maintenant une arme courante. Les personnages possédant le don Maniement des armes de guerre (pique) peuvent le remplacer par Maniement des armes courantes, ou par n'importe quel autre don s'il manie déjà toutes les armes courantes.
- **Shuriken.** Cette arme a changé (on en lance un seul à la fois, les dégâts sont différents).

Nouvelles armes : bola et saï.

Poids. Le poids de nombreuses armes a été revu à la baisse.

*Grâce au don Feu nourri,
on peut attaquer avec
deux flèches en même temps.*



Taille des armes. La dénomination des armes a changé.

Leur encombrement entre dans 3 catégories : armes à deux mains, armes à une main et armes légères. La catégorie de taille suivant une arme est maintenant relative à son porteur, pas à l'arme elle-même. C'est-à-dire que toutes les armes utilisées par les humains sont de taille M, de la dague à l'épée à deux mains. De même, une hache d'armes de taille P est destinée aux gnomes et aux halfelins et une hachette de taille G est destinée aux ogres (entre autres créatures).

La procédure permettant de connaître les dégâts infligés par une arme d'une taille inhabituelle a changé (la progression est moins rapide). Voir page 114 du *Manuel des Joueurs*.

SORTS

Les listes de sorts de toutes les classes ont été modifiées. Quelques sorts ont disparu, d'autres ont changé de niveau ou d'école, et un certain nombre ont été ajoutés. De plus, de nombreux sorts ont été rééquilibrés, notamment en ce qui concerne leur durée, et les zones d'effets ont été uniformisées pour simplifier le combat sur quadrillage.

Sorts modifiés. Les effets des sorts suivants ont été significativement modifiés : appel de la foudre, barrière de lames, cécité/surdité, endurance aux énergies destructives, flèches enflammées, force du colosse, guérison

suprême, mauvais œil, métamorphose, mise à mal, mur de force, neutralisation du poison, rapetissement, rapidité, scrutation, scrutation suprême et sphère glaciale d'Otiluke.

Changements dans les écoles de magie

Divination. Ajoutez détection de la magie et lecture de la magie.

Enchantement. Ajoutez mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, prière, symbole d'aliénation mentale, symbole de persuasion, symbole de sommeil et symbole d'étourdissement.

Évocation. Ajoutez mains brûlantes et rayon de givre. Retirez festin des héros.

Invocation. Ajoutez cercle de téléportation, changement de plan, festin des héros, mot de rappel, porte dimensionnelle, téléportation d'objet, téléportation suprême, téléportation et voyage par les arbres. Retirez flèches enflammées, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, prière et rayon de givre.

Nécromancie. Ajoutez bénédiction d'arme, malédiction de l'eau, malédiction, marque de la justice, mauvais œil, symbole de douleur, symbole de mort et symbole de terreur.

Transmutation. Ajoutez flèches enflammées et purification de nourriture et d'eau. Retirez bénédiction d'arme, cercle de téléportation, changement de plan, mains brûlantes, malédiction de l'eau, malédiction, marque de la justice, mauvais œil, mot de rappel, porte dimensionnelle, téléportation d'objet, téléportation suprême, téléportation et voyage par les arbres.

Universel. Retirez détection de la magie, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, symbole d'aliénation mentale, symbole de douleur, symbole de mort, symbole de persuasion, symbole de sommeil, symbole de terreur et symbole d'étourdissement.

Changements dans les listes de sorts

Vous trouverez ci-dessous, pour chaque classe et à chaque niveau, les sorts ayant été ajoutés, ayant changé de niveau ou ayant été retirés de la liste. Un astérisque dénote un sort ayant changé de nom, voir le glossaire. Les nouveaux sorts sont indiqués par un N et les sorts complètement supprimés par un S.

Sorts de barde

Niveau 0 : ajoutez berceuse^N, convocation d'instrument^N et repérage.

1^{er} niveau : ajoutez aura magique de Nystul, compréhension des langages, confusion mineure*, corde animée, déguisement* et regain d'assurance. Déplacez message au niveau 0. retirez affûtage, arme magique, armure de mage, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos et protection contre le Mal.

2^e niveau : ajoutez hébètement de monstre^N, héroïsme^N, messenger animal, modification d'apparence, rage^N, ruse du renard^N et splendeur de l'aigle^N. Déplacez alignement indétectable au 1^{er} niveau, bouche magique au 1^{er} niveau, détection de l'invisibilité au 3^e niveau, dissimulation d'objet au 1^{er} niveau, fou rire de Tasha au 1^{er} niveau et lumière du jour au 3^e niveau. Retirez force de taureau et lévitation.

3^e niveau : ajoutez apaisement des émotions, bagou^N, communication avec les animaux, désespoir foudroyant^N, espoir^N, page secrète et sommeil profond^N. Retirez arme magique suprême*, bourrasque, guérison des maladies, malédiction et mur de vent.

4^e niveau : ajoutez communication avec les plantes, convocation d'ombres, délivrance de la paralysie, liberté de mouvement et zone de silence^N. Retirez renvoi.

5^e niveau : ajoutez chant de discorde^N, faux-semblant, héroïsme suprême^N, magie des ombres et traversée des ombres. Retirez contact avec les plans et contrôle de l'eau.

6^e niveau : ajoutez analyse d'enchantement, animation d'objets, cri suprême^N, danse irrésistible d'Otto, festin des héros, grâce féline de groupe^N,

orientation, résonance^N, ruse du renard de groupe^N, soins modérés de groupe^N et splendeur de l'aigle de groupe^N. Retirez champ de force, changement de plan et rapidité de groupe^S.

Sorts de druide

1^{er} niveau : ajoutez grand pas^N, pierre magique et saut. Retirez amitié avec les animaux^S.

2^e niveau : ajoutez bourrasque, endurance de l'ours^S, force de taureau, grâce féline, pattes d'araignée, rapetissement d'animal^N et sagesse du hibou^N. Déplacez charme-animal^S au niveau 1, communication avec les animaux au 1^{er} niveau et flammes au 1^{er} niveau.

3^e niveau : ajoutez mur de vent.

4^e niveau : ajoutez contrôle de l'eau, flétrissement végétal^N et marche dans les airs. Déplacez extinction des feux au 3^e niveau et tempête de neige au 3^e niveau.

5^e niveau : ajoutez appel de la tempête^N, métamorphose funeste^N et peau de pierre. Déplacez tempête de grêle au 4^e niveau.

6^e niveau : ajoutez endurance de l'ours de groupe^N, force de taureau de groupe^N, glissement de terrain, grâce féline de groupe^N et sagesse du hibou de groupe^N.

7^e niveau : ajoutez animation des plantes^N et soins modérés de groupe^N. Retirez mise à mal.

8^e niveau : ajoutez soins importants de groupe^N.

9^e niveau : ajoutez soins intensifs de groupe^N, régénération et tempête vengeresse. Déplacez tremblement de terre au 8^e niveau. Retirez guérison suprême de groupe.

Sorts d'ensorceleur et de magicien

Niveau 0 : ajoutez aspersion acide^N et fatigue^N.

1^{er} niveau : déplacez message au niveau 0 et pattes d'araignée au 2^e niveau. Retirez aura indétectable de Nystul^S.

2^e niveau : ajoutez contrôle mineur des morts-vivants^N, hébètement de monstre^N, idiotie^N, rayon ardent^N, ruse du renard^N, sagesse du hibou^N, simulacre de vie^N et splendeur de l'aigle^N. Déplacez lumière du jour au 3^e niveau.

3^e niveau : ajoutez héroïsme^N, rage^N, rayon d'épuisement^N, sommeil profond^N et vision magique^N. Déplacez bourrasque au 2^e niveau.

4^e niveau : ajoutez agrandissement de groupe^N, désespoir foudroyant^N et rapetissement de groupe^N. Retirez émotion^S et métamorphose provoquée^S.

5^e niveau : ajoutez annulation d'enchantement, flétrissement végétal^N, métamorphose funeste^N, sanctuaire de Mordenkainen^N, symbole de douleur^N, symbole de sommeil^N, vagues de fatigue^N et vol supérieur^N. Déplacez animation des morts au 4^e niveau, convocation d'ombres suprême au 7^e niveau et mur de fer au 6^e niveau.

6^e niveau : ajoutez annihilation de mort-vivant^N, création de mort-vivant, endurance de l'ours de groupe^N, force de taureau de groupe^N, grâce féline de groupe^N, héroïsme suprême^N, ruse du renard de groupe^N, sagesse du hibou de groupe^N, splendeur de l'aigle de groupe^N, symbole de persuasion^N et symbole de terreur^N. Déplacez magie des ombres suprême au 8^e niveau, projection d'image au 7^e niveau et reflets d'ombre au 9^e niveau. Retirez rapidité de groupe^S.

7^e niveau : ajoutez immobilisation de personne de groupe^N, symbole d'étourdissement^N, symbole de faiblesse^N, vagues d'épuisement^N et vision magique suprême^N. Déplacez mot de pouvoir étourdissant au 8^e niveau et traversée des ombres au 6^e niveau.

8^e niveau : ajoutez création de mort-vivant dominant, cri suprême^N, moment de prescience^N, motif scintillant^N, œil indiscret suprême^N, rayon polaire^N, symbole d'aliénation mentale, symbole de mort^N et verrou dimensionnel^N. Déplacez mot de pouvoir aveuglant au 7^e niveau. Retirez symbole^S.

9^e niveau : ajoutez immobilisation de monstre de groupe^N. Déplacez animation suspendue au 8^e niveau.

Sorts de paladin

1^{er} niveau : ajoutez protection contre le Chaos et restauration partielle.

2^e niveau : ajoutez force de taureau, sagesse du hibou^N, splendeur de l'aigle^N et zone de vérité.

3^e niveau : ajoutez cercle magique contre le Chaos et délivrance des malédictions.

4^e niveau : ajoutez annulation d'enchantement, marque de la justice, rejet du Chaos et restauration.

Sorts de prêtre

1^{er} niveau : retirez confusion mineure^S.

2^e niveau : ajoutez arme alignée^N, sagesse du hibou^N et splendeur de l'aigle^N. Retirez communication avec les animaux et messenger animal.

Les aventuriers se préparent pour un nouveau défi.



3^e niveau : retirez *communication avec les plantes* et *protection contre l'énergie négative*^S.

4^e niveau : déplacez *rapport* au 2^e niveau.

5^e niveau : ajoutez *arme destructrice*^N, *symbole de douleur*^N et *symbole de sommeil*^N. Déplacez *forme éthérée* au 7^e niveau.

6^e niveau : ajoutez *annihilation de mort-vivant*^N, *blessure modérée de groupe*^N, *endurance de l'ours de groupe*^N, *force de taureau de groupe*^N, *sagesse du hibou de groupe*^N, *soins modérés de groupe*^N, *splendeur de l'aigle de groupe*^N, *symbole de persuasion*^N et *symbole de terreur*^N. Déplacez *passage dans l'éther* au 9^e niveau.

7^e niveau : ajoutez *blessure grave de groupe*, *soins importants de groupe*, *symbole d'étourdissement*^N et *symbole de faiblesse*^N.

8^e niveau : ajoutez *blessure critique de groupe*^N, *immunité contre les sorts suprême*^N, *soins intensifs de groupe*^N, *symbole d'aliénation mentale*, *symbole de mort*^N et *verrou dimensionnel*^N. Déplacez *guérison suprême de groupe* au 9^e niveau. Retirez *symbole*^S.

Sorts de domaines

Chance, niveau 8 : remplacez *aura sacrée* par *moment de prescience*.

Faune, niveau 4 : remplacez *répulsif* par *convocation d'alliés naturels IV*.

Faune, niveau 8 : remplacez *mort rampante* par *convocation d'alliés naturels VIII*.

Flore, niveau 7 : remplacez *bâton sylvain* par *animation des plantes*.

Guérison, niveau 9 : remplacez *résurrection suprême* par *soins intensifs de groupe*.

Magie, niveau 1 : remplacez *aura indétectable de Nystul* par *aura magique de Nystul*.

Voyage, niveau 1 : remplacez *repli expéditif* par *grand pas*.

Sorts de rôdeur

1^{er} niveau : ajoutez *apaisement des animaux*, *charme-animal*^L, *détection du poison*, *endurance aux énergies destructives*, *grand pas*^N, *invisibilité pour les animaux* et *saut*. Déplacez *messenger animal* au 2^e niveau. Retirez *amitié avec les animaux*^S.

2^e niveau : ajoutez *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *endurance de l'ours*^S, *grâce féline*, *peau d'écorce* et *sagesse du hibou*^N. Retirez *sommeil*.

3^e niveau : ajoutez *vision dans le noir*, *délivrance de la paralysie* et *raptissement d'animal*^N.

4^e niveau : ajoutez *communion avec la nature* et *croissance animale*. Déplacez *mur de vent* au 2^e niveau.

GLOSSAIRE DES TERMES DE L'ÉDITION 3.5

Ce glossaire permet aux joueurs de la version originale de D&D de comprendre les termes utilisés dans les suppléments destinés à l'édition 3.5. Il permet aussi aux joueurs faisant la transition entre les deux éditions de repérer les changements de terminologie.

Affinité magique : nouveau don.

agrandissement de groupe : nouveau sort [Ens/Mag 4].

Amélioration des créatures convoquées : nouveau don (vient de *Par l'encre et le sang*).

ange : désigne certains célestes (dévas, planétaires et solars).

animation des plantes : nouveau sort [Dru 7, Flore 7].

annihilation de mort-vivant : nouveau sort [Ens/Mag 6, Prê 6], correspond à *mort des morts-vivants* de *Par l'encre et le sang*.

appel de la tempête : nouveau sort [Dru 5].

appel du compagnon ombre : correspond à l'aptitude de maître des ombres *convocation d'ombre*.

archimage : nouvelle classe de prestige, vient de *Les Royaumes Oubliés*.

arme à allonge : correspond à l'expression « *arme procurant une allonge importante* ».

arme alignée : nouveau sort [Prê 2].

arme anarchique : correspond à l'objet magique *arme chaotique*.

arme axiomatique : correspond à l'objet magique *arme loyale*.

Arme de prédilection supérieure : nouveau don.

arme destructrice : nouveau sort [Prê 5].

arme dissimulée : voir la compétence *Escamotage*, dans le *Manuel des Joueurs*.

arme impie : correspond à l'objet magique *arme maudite*.

arme magique suprême : correspond à *arme magique supérieure*.

Arme naturelle supérieure : nouveau don du *Manuel des Monstres*.

Armure naturelle supérieure : nouveau don du *Manuel des Monstres*.

arpenteur d'horizon : nouvelle classe de prestige.

Art de la magie : correspond à la compétence *Connaissance des sorts*.

aspersion acide : nouveau sort [Ens/Mag 0], correspond à *éclaboussure d'acide* de *Les Royaumes Oubliés*.

Athlétisme : nouveau don.

Attaque en finesse : correspond au don *Botte secrète*.

attaque mortelle : correspond à l'aptitude d'*assassin coup mortel*.

Attaques réflexes : correspond au don *Attaque réflexe*.

aura de Bien : nouvelle aptitude du paladin.

aura : nouvelle aptitude du prêtre.

Autonome : nouveau don.

babau : nouveau monstre, un démon.

bagou : nouveau sort [Bard 3].

berceuse : nouveau sort [Bard 0], vient de *D'ombre et de lumière*.

blessure critique de groupe : nouveau sort [Prê 8].

blessure grave de groupe : nouveau sort [Prê 7].

blessure légère de groupe : correspond à *cercle de douleur*.

blessure modérée de groupe : nouveau sort [Prê 6].

bralani : nouveau monstre, un éladrin.

camouflage : nouvelle aptitude du rôdeur.

champion occultiste : nouvelle classe de prestige.

chant de discorde : nouveau sort [Bard 5].

chant de liberté : nouvelle aptitude du barde.

charme-animal : correspond à *charme-personne ou animal*.

charme-monstre de groupe : correspond à *charme de groupe*.

Châtiment suprême : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

comateux : nouvel état préjudiciable.

combat à mains nues : correspond à l'aptitude du moine « *attaque à mains nues* ».

confusion mineure : correspond à *action aléatoire*.

Connaissance magique : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Connaissances (exploration souterraine) : nouvelle compétence.

contrôle mineur des morts-vivants : nouveau sort [Ens/Mag 2], correspond à *obédience du mort-vivant* dans *Par l'encre et le sang*.

convocation d'instrument : nouveau sort [Bard 0], correspond à *convocation d'instrument de musique* de *D'ombre et de lumière*.

convocation d'ombres suprême : correspond à *convocation d'ombres majeure*.

Coup étourdissant : correspond au don *Uppercut*.

Coup fabuleux : nouveau don du *Manuel des Monstres*.

Création de créature artificielle : nouveau don du *Manuel des Monstres*.

cri suprême : nouveau sort [Bard 6, Ens/Mag 8], correspond à *hurlement assourdissant* de *Par l'encre et le sang*.

Critique anéantissant : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Défense à deux armes : nouveau don.

défense mobile : nouvelle aptitude du protecteur nain.

dégâts létaux : correspond aux dégâts normaux (par opposition aux dégâts temporaires).

dégâts non-létaux : correspond aux dégâts temporaires.

déguisement : correspond à *changement d'apparence*.

désespoir foudroyant : correspond à *émotion (désespoir)*.

dévotion : nouveau pouvoir des compagnons animaux.

diable à chaînes : correspond au kyton.
diable barbelé : nouveau monstre, aussi appelé harnatula.
diable barbu : correspond à l'hamatula.
diable cornu : correspond au cornugon.
diable gelé : correspond au gelulon.
diable osseux : correspond à l'osyluth.
disciple draconien : nouvelle classe de prestige, vient de *Par l'encre et le sang*.

Discret : nouveau don (vient de *Les Royaumes Oubliés*).

Dispense de composantes matérielles : nouveau don (vient de *Par l'encre et le sang*).

Doigts de fée : nouveau don.

duelliste : nouvelle classe de prestige, vient de *De chair et d'acier*.

Dur à cuir : nouveau don.

École supérieure : nouveau don (vient de *Les Royaumes Oubliés*).

Efficacité des sorts supérieure : nouveau don (vient de *Les Royaumes Oubliés*).

empathie sauvage : nouvelle aptitude des druides et des rôdeurs, correspond à la compétence Empathie avec les animaux.

endurance de l'ours : correspond à *endurance*.

endurance de l'ours de groupe : nouveau sort [Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6].

épieu : nouvelle arme.

Escamotage : correspond à la compétence Vol à la tire.



Redgar

espoir : correspond à *émotion (espoir)*.

esquive instinctive supérieure : correspond à l'aptitude de classe esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille).

esquive instinctive : correspond à l'aptitude de classe esquive instinctive (bonus de Dex à la CA).

esquive surnaturelle : correspond à l'aptitude de classe esquive extraordinaire.

Extension de zone d'effet : nouveau don (vient de *Magie de Faerûn*).

Familiier supérieur : nouveau don du *Guide du Maître* (vient de *Les Royaumes Oubliés*).

fatigue : nouveau sort [Ens/Mag 0].

félin marin : correspond au lion de mer.

fiévreux : nouvel état préjudiciable.

Fin limier : nouveau don.

flétrissement végétal : nouveau sort [Dru 4, Ens/Mag 5], correspond à flétrissement de Gardiens de la foi.

force de taureau de groupe : nouveau sort [Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6].

Fourberie : nouveau don.

frappe ki : correspond à l'aptitude de moine Ki.

Fraternité animale : nouveau don.

Funambule : nouveau don.

gauth : nouveau monstre, vient de *Monstres de Faerûn*.

githyanki : nouveau monstre, vient du *Manuel des psioniques*.

githzerai : nouveau monstre, vient du *Manuel des psioniques*.

glyphe de garde suprême : correspond à *glyphe de garde divin*.

grâce féline de groupe : nouveau sort [Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6].

grand basilic des abysses : nouveau monstre, version évoluée du basilic.

grand pas : nouveau sort [Dru 1, Rôd 1, Voyage 1].

grand tertre : correspond à le grand tertre.

hache de guerre naine : correspond à une hache d'armes de nain.

hache double orque : correspond à une hache double d'orque.

hébêtement de monstre : nouveau sort [Bard 2, Ens/Mag 2].

héroïsme suprême : nouveau sort [Bard 5, Ens/Mag 6].

héroïsme : nouveau sort [Bard 2, Ens/Mag 3].

hiérophante : nouvelle classe de prestige, vient de *Les Royaumes Oubliés*.

idiotie : nouveau sort [Ens/Mag 2].

immobilisation de monstre de groupe : nouveau sort [Ens/Mag 9].

immobilisation de personne de groupe : nouveau sort [Ens/Mag 7].

immunité contre les sorts suprême : nouveau sort [Prê 8].

Incantation animale : nouveau don, vient de *Les maîtres de la nature*.

inévitables : nouveaux monstres (kolyarut, marut et zélékhut), viennent du *Manuel des Monstres 2*.

Inspiration durable : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

inspiration intrépide : nouvelle aptitude de barde.

Interception de projectiles : nouveau don, vient de *De chair et d'acier*.

léonal : nouveau monstre, un guardinal, vient du *Manuel des Monstres 2*.

licorne, destrier céleste : nouveau monstre.

lien : nouveau pouvoir des compagnons animaux.

Magicien Rouge : nouvelle classe de prestige, vient de *Les Royaumes Oubliés*.

magie des ombres suprême : correspond à *grande magie des ombres*.

Maîtrise du combat à deux armes : nouveau don, vient de *Les maîtres de la nature*.

maîtrise du style de combat : nouvelle aptitude de rôdeur.

malus d'armure aux tests : correspond à la pénalité d'armure.

Maniement des boucliers : correspond au don Maniement du bouclier.

Maniement du pavois : nouveau don.

Maniement d'une arme de guerre : correspond au don Maniement des armes de guerre.

Maniement d'une arme exotique : correspond au don Maniement des armes exotique.

médaille de Sagesse : correspond à la *perle de Sagesse*.

métamorphose funeste : nouveau sort [Dru 5, Ens/Mag 5].

Méticuleux : nouveau don.

moment de prescience : nouveau sort [Chance 8, Ens/Mag 8].

morsure magique suprême : correspond à *morsure magique aggravée*.

motif scintillant : nouveau sort [Ens/Mag 8].

mystificateur profane : nouvelle classe de prestige, correspond au mystificateur de *Par l'encre et le sang*.

Négociation : nouveau don.

niveau global équivalent (NGE) : correspond au niveau de personnage effectif (NPE).

nuée de criquets : nouveau monstre.

nuée de mille-pattes : nouveau monstre.

nuée de rats : nouveau monstre.

œil indiscret suprême : nouveau sort [Ens/Mag 8].

ogre zombi : correspond à un zombi de taille G.

Persuasion : nouveau don, vient de *D'ombre et de lumière*.

pistage accéléré : nouvelle aptitude de rôdeur.

Port des armures intermédiaires : correspond au don Port de l'armure intermédiaire.

Port des armures légères : correspond au don Port de l'armure légère.

Port des armures lourdes : correspond au don Port de l'armure lourde.

rage de maître berserker : nouvelle aptitude de barbare.

rage sans fatigue : correspond à l'aptitude de barbare plus de fatigue après la rage.

Rage terrifiante : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

rage : correspond à *émotion (rage)*.

raie manta : nouveau monstre.

rapetissement d'animal : nouveau sort [Dru 2, Rôd 3].

rapetissement de groupe : nouveau sort [Ens/Mag 4].

rayon ardent : nouveau sort [Ens/Mag 2].

rayon d'épuisement : nouveau sort [Ens/Mag 3].

rayon polaire : nouveau sort [Ens/Mag 8].

Rechargement rapide : nouveau don, vient de *De chair et d'acier*.

recherche des pièges : correspond à l'aptitude de roublard pièges.

Renvoi planaire : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

résonance : nouveau sort [Bard 6].

ruse du renard : nouveau sort [Bard 2, Ens/Mag 2], vient de *Par l'encre et le sang*.

ruse du renard de groupe : nouveau sort [Bard 6, Ens/Mag 6].

sagesse du hibou : nouveau sort [Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 2], correspond à *sagesse de la chouette* de *Par l'encre et le sang*.

sagesse du hibou de groupe : nouveau sort [Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6].

sanctuaire de Mordenkainen : nouveau sort [Ens/Mag 5], correspond à *sanctuaire secret* de *Mordenkainen* de *Par l'encre et le sang*.

Savoir-faire mécanique : nouveau don.

Science de l'attaque sournoise : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Science de l'emplacement de sort : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Science de l'ennemi juré : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Science de la bousculade : correspond au don Science de la charge à mains nues.

Science de la destruction : correspond au don Destruction d'arme.

Science de la feinte : nouveau don.

Science de la forme animale élémentaire : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Science de la lutte : nouveau don, vient de *Le guide de l'orient*.

Science de la métamagie : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Science du coup de bouclier : nouveau don, vient de *Les gardiens de la foi*.

Science du coup étourdissant : nouveau don épique du *Guide du Maître*, correspond à Science de l'uppercut de *Campagne légendaire*.

Science du renversement : nouveau don.

Science du renvoi : nouveau don.

science du style de combat : nouvelle aptitude de rôdeur.

Science du tir de précision : nouveau don.

scrutation suprême : correspond à *scrutation ultime*.

sens des pièges (+X) : correspond à l'aptitude de barbare et de roublard esquive instinctive (+X contre les pièges).

simulacre de vie : nouveau sort [Ens/Mag 2], correspond à *fausse vitalité* de *Par l'encre et le sang*.

soins importants de groupe : nouveau sort [Dru 8, Prê 7].

soins intensifs de groupe : nouveau sort [Dru 9, Guérison 8, Prê 8].

soins légers de groupe : correspond à *cercle de guérison*.

soins modérés de groupe : nouveau sort [Bard 6, Dru 7, Prê 6].

sommeil profond : nouveau sort [Bard 3, Ens/Mag 3].

Sort de familier : nouveau don épique du *Guide du Maître*, vient de *Campagne légendaire*.

Spécialisation martiale supérieure : nouveau don.

splendeur de l'aigle : nouveau sort [Bard 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2], vient de *Les Royaumes Oubliés*.

splendeur de l'aigle de groupe : nouveau sort [Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6].

squelette humain : correspond à un squelette de taille M.

style de combat : nouvelle aptitude de rôdeur.

suggestion de groupe : nouvelle aptitude de barde.

Survie : correspond à la compétence Sens de la nature.

symbole d'aliénation mentale : correspond à *symbole (aliénation mentale)*.

symbole d'étourdissement : correspond à *symbole (étourdissement)*.

symbole de douleur : correspond à *symbole (douleur)*.

symbole de faiblesse : nouveau sort [Ens/Mag 7, Prê 7].

symbole de mort : correspond à *symbole (mort)*.

symbole de persuasion : correspond à *symbole (persuasion)*.

symbole de sommeil : correspond à *symbole (sommeil)*.

symbole de terreur : correspond à *symbole (terreur)*.

téléportation suprême : correspond à *téléportation sans erreur*.

test de caractéristique : correspond à un jet de caractéristique.

test de compétence : correspond à un jet de compétence.

test de niveau de lanceur de sorts : correspond à un jet de niveau de lanceur de sorts.

test de renvoi des morts-vivants : correspond à un jet de renvoi des morts-vivants.

thaumaturge : nouvelle classe de prestige.

théurge mystique : nouvelle classe de prestige.

urgrosh nain : correspond à l'arme urgrosh de nain.

vagues de fatigue : nouveau sort [Ens/Mag 5].

vagues d'épuisement : nouveau sort [Ens/Mag 7].

varan : correspond au lézard géant.

verrou dimensionnel : nouveau sort [Prê 8, Ens/Mag 8], vient de *Par l'encre et le sang*.

vision magique suprême : nouveau sort [Ens/Mag 7].

vision magique : nouveau sort [Ens/Mag 3], correspond à *vision profane* de *Par l'encre et le sang*.

vitesse supérieure : nouveau pouvoir de destrier de paladin.

vol supérieur : nouveau sort [Ens/Mag 5].

volonté indomptable : nouvelle aptitude de barbare.

Voltigeur : nouveau don, correspond à Véritable acrobate, de *D'ombre et de lumière*.

zombi humain : correspond à un zombi de taille M.

zone de silence : nouveau sort [Bard 4], vient de *D'ombre et de lumière*.

GLOSSAIRE DES TERMES OBSOLETES DE L'ÉDITION 3.0

Ce glossaire permet aux joueurs ne possédant pas la version originale de D&D de comprendre les termes utilisés dans les suppléments qui lui sont destinés. Il permet aussi de faciliter la transition entre les deux éditions.

abri partiel négligeable/ léger, partiel conséquent, partiel important : correspond à une règle supprimée, à remplacer par un abri.

action aléatoire : correspond à confusion mineure.

Alchimie : correspond à la compétence Artisanat (alchimie).

Ambidextrie : don supprimé, voir Combat à deux armes.

amitié avec les

animaux : sort supprimé, voir l'aptitude de druide et de rôdeur compagnon animal).

arme chaotique : correspond à l'objet magique arme anarchique.

arme loyale : correspond à l'objet magique arme axiomatique.

arme magique supérieure : correspond à arme magique suprême.

arme maudite : correspond à l'objet magique arme impie.

arme procurant une allonge importante : correspond à arme à allonge.

Attaques réflexe : correspond au don Attaques réflexes.

aura indétectable de Nystul : sort supprimé, voir *aura magique de Nystul*.

Botte secrète : correspond au don Attaque en finesse.

cercle de douleur : correspond à blessure légère de groupe.

cercle de guérison : correspond à soins légers de groupe.

camouflage partiel négligeable/léger, partiel conséquent, partiel important : correspond à une règle supprimée, à remplacer par un camouflage.

changement d'apparence : correspond à déguisement.

charme de groupe : correspond à charme-monstre de groupe.

charme-personne ou animal : correspond à charme-animal.

compétence réservée : correspond à une règle supprimée (ignorer le passage).

Connaissance des sorts : correspond à Art de la magie.

convocation d'ombre : correspond à l'aptitude de maître des ombres, appel du compagnon ombre. (Le sort *convocation d'ombres* est inchangé).

convocation d'ombres majeure : correspond à *convocation d'ombres suprême*.

coup mortel : correspond à l'aptitude d'assassin attaque mortelle.

dégâts temporaires : renommés « dégâts non-létaux », par opposition aux dégâts létaux.

demi-pique : correspond à un épieu.

Destruction d'arme : correspond au don Science de la destruction.

don spécial : correspond à une règle supprimée (à remplacer par don général).

émotion : sort remplacé par ses différentes versions. Les versions *amitié*, *haine* et *terreur* n'ont pas d'équivalent.

émotion (désespoir) : correspond à *désespoir foudroyant*.

émotion (espoir) : correspond à *espoir*.

émotion (rage) : correspond à *rage*.

Empathie avec les animaux : cette compétence correspond à l'aptitude de druide et de rôdeur empathie sauvage.

endurance : correspond à *endurance de l'ours*.

esquive extraordinaire : correspond à l'aptitude de classe esquive surnaturelle.

esquive instinctive (+X contre les pièges) : correspond à l'aptitude de barbare et de roublard sens des pièges (+X).

esquive instinctive (bonus de Dex à la CA) : correspond à l'aptitude de classe esquive instinctive.

esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille) : correspond à esquive instinctive supérieure.

glyphe de garde divin : correspond à *glyphe de garde suprême*.

grande magie des ombres : correspond à *magie des ombres suprême*.

hache d'armes de nain : correspond à une hache de guerre naine.

hache double d'orque : correspond à une hache double orque.

kama de halfelin : correspond à un kama de taille P.

lance d'arçon légère : correspond à une lance d'arçon de taille P.

lance d'arçon lourde : correspond à une lance d'arçon de taille M.

Langage secret : compétence supprimée, voir *Bluff*.

le grand tertre : correspond à grand tertre.

Lecture sur les lèvres : compétence supprimée, voir *Détection*.

lézard géant : correspond au varan.

lion de mer : correspond au félin marin.

livre de sorts : correspond au grimoire profane.

Maniement des armes de guerre : correspond au don Maniement d'une arme de guerre.



Lidda

Maniement des armes exotiques : correspond au don Maniement d'une arme exotique.

Maniement du bouclier : correspond au don Maniement des boucliers.

marteau-piolet de gnome : correspond à un marteau-piolet gnome.

métamorphe : ce type de monstre est maintenant un sous-type.

métamorphose provoquée : sort supprimé, voir *métamorphose funeste*.

monstre primitif : correspond à un type de monstre supprimé.

morsure magique aggravée : correspond à *morsure magique suprême*.

niveau de personnage effectif (NPE) : correspond au niveau global équivalent (NGE).

nunchaku de halfelin : correspond à un nunchaku de taille P.

pénalité d'armure : correspond au malus d'armure aux tests.

perle de Sagesse : correspond à l'objet magique médaillon de Sagesse.

pièges : correspond à l'aptitude de roublard recherche des pièges.

Port de l'armure intermédiaire : correspond au don Port des armures intermédiaires.

Port de l'armure légère : correspond au don Port des armures légères.

Port de l'armure lourde : correspond au don Port des armures lourdes.

protection contre l'énergie négative : sort supprimé, voir *protection contre la mort*.

rapidité de groupe : sort supprimé, voir *rapidité*.

Science de la charge à mains nues : correspond au don Science de la bousculade.

scrutation ultime : correspond à *scrutation suprême*.

Scrutation : compétence supprimée.

Sens de l'orientation : compétence supprimée, voir *Survie*.

Sens de la nature : correspond à la compétence *Survie*.

siangham de halfelin : correspond à un siangham de taille P.

symbole : sort remplacé par ses différentes versions. Les versions *désespoir et discorde* n'ont pas d'équivalent.

symbole (aliénation mentale) : correspond à *symbole d'aliénation mentale*.

symbole (douleur) : correspond à *symbole de douleur*.

symbole (étourdissement) : correspond à *symbole d'étourdissement*.

symbole (mort) : correspond à *symbole de mort*.

symbole (persuasion) : correspond à *symbole de persuasion*.

symbole (sommeil) : correspond à *symbole de sommeil*.

symbole (terreur) : correspond à *symbole de terreur*.

téléportation sans erreur : correspond à *téléportation suprême*.

Uppercut : correspond au don Coup étourdissant.

urgrosh de nain : correspond à l'arme urgrosh nain.

Vol à la tire : correspond à la compétence *Escamotage*.

ADAPTATION DES SUPPLÉMENTS

Dans la plupart des cas, les suppléments existants ont besoin de pas ou peu d'adaptations. Tout dépend du temps que vous avez pour préparer vos aventures et de votre envie de suivre exactement les règles. Si un peu d'approximation ne vous gêne pas, les profils des PNJ et des monstres peuvent être utilisés tels quels, sans leur appliquer les modifications de la première partie de ce livret. Vous trouverez néanmoins plus loin quelques indications importantes pour les monstres.

Les éléments concernant plus directement les personnages des joueurs (c'est-à-dire les classes de prestige, les dons et les sorts) nécessitent un peu plus d'attention, mais souvent également assez peu de modifications. Il suffit d'ignorer les compétences supprimées (*Langage secret*, *Lecture sur les lèvres*, *Scrutation* et *Sens de l'orientation*) et de remplacer les autres par leur nouvel équivalent (*Alchimie* par *Artisanat* (*alchimie*), *Connaissance des sorts* par *Art de la magie*, *Empathie avec les animaux* par l'aptitude de classe *empathie sauvage*, *Sens de la nature* par *Survie* et *Vol à la tire* par *Escamotage*). De même, quelques aptitudes de classe doivent être prises en compte, notamment pour le moine : *ki* (+1) correspond à *frappe ki* (*loyale*) et *ki* (+3) correspond à *frappe ki* (*adamantium*), et, pour le druide, *forme animale* (*animaux sanguinaires*) correspond à *forme animale* (*plante*). Enfin, le MJ peut appliquer aux listes de sorts des modifications semblables à celles effectuées aux classes de base (*passer pattes d'araignée* au 2^e niveau par exemple).

LES MONSTRES, VERSION SIMPLE

Même si vous pouvez utiliser directement les monstres des ouvrages existants (comme le *Manuel des Monstres 2*), quelques données doivent être modifiées.

Type et sous-type. Les types *métamorphe* et *monstre primitif* ont été supprimés. *Métamorphe* est maintenant un sous-type. La plupart des *métamorphes* deviennent des humanoïdes (*métamorphe*). Les monstres primitifs deviennent des animaux (comme les dinosaures) ou des créatures magiques (comme les hydres).

Espace et allonge. Dans l'édition 3.5, l'espace occupé est toujours carré. Voir la Table 8-4 du *Manuel des Joueurs*.



Réduction des dégâts. Ce pouvoir spécial a été complètement transformé pour cette édition. La valeur de réduction est souvent moins élevée et elle est ignorée par un type d'attaque ou de matériau plutôt que par une valeur de bonus d'altération des armes magiques. Les tableaux suivants donnent des indications générales, à modifier selon le monstre.

FP du monstre	Valeur de réduction des dégâts
1-4	5
5-14	10
15-20	15*

* La réduction des dégâts d'un monstre de ce niveau est plus difficile à ignorer. Il faut satisfaire à deux conditions, par exemple fer froid et bonne pour un démon, ou argent et maléfique pour un guardinal.

Réduction ignorée par ... Type de monstre

Adamantium	Créature artificielle
Argent	Monstre de sous-type métamorphe, Extérieur de la Loi (diables, guardinals)
Bonne	Monstre de sous-type Mal
Chaotique	Monstre de sous-type Loi (mais Bien/Mal est prioritaire)
Contondant	Monstre anciennement immunisé aux armes tranchantes et perforantes
Épique	Monstre de FP 20 ou plus
Fer froid	Fée, Extérieur du Chaos (démons, slaads, éladrins)
Loyale	Monstre de sous-type Chaos (mais Bien/Mal est prioritaire)
Magie	Tous
Mal	Monstre de sous-type Bien
Tranchant ou perforant	Monstre anciennement immunisé aux armes contondantes



Un biérophante

LES MONSTRES, VERSION COMPLEXE

Les monstres obtiennent maintenant des compétences et des dons de la même façon que les personnages. Ils obtiennent un certain nombre de points de compétence par DV, auquel on applique le modificateur d'Intelligence et qui est quadruplé pour le premier DV (voir le Chapitre 4 du *Manuel des Monstres*). Tous les monstres intelligents obtiennent un don au niveau 1 et un don supplémentaire tous les trois DV.

Pour les MD les plus consciencieux, cela signifie qu'on peut recalculer les modificateurs de compétences et la liste des dons des monstres des livres précédents. La différence n'est cependant pas fondamentale et les données précédentes peuvent être conservées telles quelles sans que cela ne cause de problème en jeu.

Un compromis raisonnable consiste à choisir de nouveaux dons pour la créature si son nouveau total est supérieur à l'ancien et à ne pas modifier ses compétences.

DV	Nombre de dons	DV	Nombre de dons
1-2	1	18-20	7
3-5	2	21-23	8
6-8	3	24-26	9
9-11	4	27-29	10
12-13	5	+3	+1
15-17	6		



CE GUIDE
VOUS PERMETTRA DE PASSER
EN DOUCEUR DE LA 3.0 À LA 3.5.

Convertissez vos anciens personnages en 5 minutes.
Découvrez les nouveaux pouvoirs des races, des classes, les nouvelles compétences et dons.
Tous les nouveaux sorts et les modifications de la magie sont recensés.
Un glossaire exhaustif de tous les termes de l'édition 3.5.
Et une méthode rapide pour adapter tout vos anciens suppléments.

Visitez notre site : www.asmodee.com

NE PEUT ÊTRE VENDU

