

PRÉCIS DE RÈGLES

PERSONNAGE

Votre personnage, en termes de jeu, se définit principalement par sa classe et son archétype, son espèce, ses caractéristiques, ses compétences et son historique.

Classe. La classe d'un personnage représente en quelque sorte son métier, la voie dans laquelle il excelle. *Dragons* en propose 13, allant du guerrier au magicien, en passant par le prêtre, le druide et le lettré. Votre classe vous octroie toute une palette d'aptitudes dont le nombre et la puissance dépendent de votre niveau dans la classe (de 1 à 20). Vous débutez normalement au niveau 1, puis acquérez des niveaux supplémentaires au fil de vos aventures.

Archétype. Option rattachée à une classe ; voie choisie par le personnage à bas niveau (1, 2 ou 3 selon la classe) lui ouvrant des aptitudes spécifiques.

Espèce. L'espèce d'un personnage lui octroie un certain nombre de traits et d'aptitudes. *Dragons* en propose neuf différentes : humain, elfe, gnome, halfelin, nain, demi-elfe, demi-orc, drakéide et tieffelin. Certaines proposent même plusieurs cultures, appelées sous-espèces.

Caractéristiques. Toute créature du jeu affiche une valeur dans chacune des six caractéristiques suivantes : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Ces valeurs sont comprises entre 3 et 20 pour les PJ, et peuvent monter jusqu'à 30 pour certains monstres. De ces valeurs, découlent directement des modificateurs que l'on applique à de nombreux jets du jeu (jets d'attaque et jets de sauvegarde, jets de dégâts, tests de caractéristique, notamment). (cf. page 322)

Compétences. Lorsque vous cherchez à accomplir certaines tâches, vous effectuez un test d'une caractéristique adéquate, éventuellement associée à une compétence, domaine d'expertise plus précis. *Dragons* propose 18 compétences, comme l'Athlétisme, la Religion, la Survie ou la Tromperie. Vous appliquez votre bonus de maîtrise à tout test faisant intervenir une compétence dont vous avez la maîtrise. (cf. page 327)

Historique. Parcours du personnage avant de devenir un aventurier à proprement parler. L'historique évoque son passé, ses origines et une part de sa culture. Il lui octroie également des traits de caractère et un privilège.

CONCEPTS DE BASE DU JEU

Aptitude. Capacité spéciale conférée par l'espèce, la sous-espèce, la classe, l'archétype, un don ou autre élément de jeu.

Arrondis. Quand il faut prendre la moitié (ou le quart ou autre fraction) d'un nombre, on arrondit toujours à l'inférieur, sauf mention contraire.

Avantage/désavantage. Quand vous bénéficiez d'un avantage ou subissez un désavantage, vous lancez deux d20 au lieu d'un seul et ne gardez que l'un des résultats (le plus élevé dans le cas d'un avantage, le plus faible pour un désavantage). (cf. page 325)

Classe d'armure. Valeur de protection physique d'une créature, déterminée par l'armure qu'elle porte, son agilité et autres défenses naturelles. On y compare les jets d'attaque de ses adversaires pour savoir s'ils peuvent lui infliger des dégâts. (cf. pages 299, 331)

Dé de vie. Toute créature du jeu est dotée d'au moins un dé de vie (DV). Les DV permettent de déterminer les points de vie, mais aussi de se soigner dans le cadre d'un repos court, ainsi que d'activer certains effets. Il s'agit donc d'une ressource dont vous disposez dans le jeu et que vous pouvez dépenser et récupérer dans certaines conditions. Le nombre maximal de DV dont vous disposez est égal à votre niveau.

État préjudiciable. État spécial dans lequel vous pouvez vous retrouver et qui s'accompagne d'effets souvent indésirables. « Inconscient », « neutralisé », « empoisonné », « charmé », « aveuglé », « paralysé » ou « à terre » sont ainsi des états préjudiciables. (cf. page 372)

Fatigue. Lorsque vous subissez un niveau de fatigue, vous êtes pénalisé jusqu'à ce que vous l'éliminiez selon des règles précises. Plus votre niveau de fatigue est élevé (de 1 à 6), plus ces contraintes sont lourdes, voire fatales. Un repos long (8 heures) vous permet d'éliminer un niveau de fatigue. (cf. pages 362, 374)

Inspiration. Lorsque vous avez l'inspiration, vous pouvez la dépenser pour bénéficier d'un avantage à un jet de d20. Vous ne pouvez avoir qu'une seule inspiration. Votre meneur vous l'octroie quand il estime que l'interprétation que vous faites de votre personnage colle à merveille à votre historique ou contribue spécialement au bon déroulement de la campagne. (cf. page 105) *<Dans nos parties, on recourt à une autre méthode : une inspiration automatique par séance de jeu, octroyée dès le début>*

Maîtrise. Vous disposez de la maîtrise d'une compétence, d'une arme, d'une armure, d'un type d'outils ou d'un jet de sauvegarde, si vous êtes particulièrement formé en la matière. Cela vous permet dans la plupart des cas d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets de d20 correspondants. (cf. page 325)

Niveau. Ce terme peut évoquer bien des choses, mais dans *Dragons*, il fait surtout référence à deux concepts bien distincts : le niveau d'un personnage-joueur et le niveau d'un sort. Chaque PJ accumule des niveaux de classe, dont la somme détermine son niveau de personnage, mesure globale de sa puissance en tant qu'aventurier. Le niveau d'un sort correspond lui aussi à une puissance relative, celle du sort, mais les deux concepts ne doivent pas être confondus (on parle d'ailleurs de « personnage de niveau n » et de « sort du nième niveau »).

Personnage-joueur. Un PJ est un personnage interprété par un joueur autre que le meneur.

Personnage-non-joueur. Un PNJ est un personnage ou une créature interprété par le meneur (y compris les monstres).

Points de vie. Mesure de la vitalité d'une créature, de sa capacité à endurer les assauts ennemis et les dégâts physiques comme psychiques. Plus une créature a de pv, plus il sera difficile de la tuer. Une perte de pv n'est pas toujours l'équivalent d'une blessure, mais plutôt une diminution générale de la robustesse de la créature. Les pv ne peuvent être inférieurs à 0. Les objets aussi peuvent avoir des pv. (cf. pages 286, 356)

Points de vie temporaires. Lorsque vous subissez des dégâts alors que vous disposez de pv temporaires, ce sont d'abord ceux-ci qui sont touchés puis, s'il y a un excédent, il est déduit de vos pv à proprement parler. Les pv temporaires ne se cumulent pas et se perdent normalement à l'issue d'un repos long. (cf. page 359)

Repos. Période de relative inactivité durant laquelle vous pouvez vous restaurer, vous soigner et vous reposer. En termes de jeu, il existe deux types de repos : le repos court, d'une durée minimale de 1 heure, et le repos long, qui s'étend sur au moins 8 heures. Divers concepts du jeu sont régis par le rythme des repos courts et longs (utilisation des aptitudes, récupération des pv, élimination de la fatigue, préparation des sorts, etc.). (cf. page 341)

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE ET JETS DE SAUVEGARDE

Tests de caractéristique. Pour accomplir certaines tâches, notamment hors combat, le MD peut vous demander d'effectuer un test de caractéristique, éventuellement associé à une compétence. Vous cherchez à défoncer une porte ? Effectuez un test de Force ; vous fouillez une bibliothèque en quête d'un manuscrit particulier ? Effectuez un test de Sagesse (Investigation). C'est votre MD qui décide quelle caractéristique et quelle compétence associer à votre tâche. Vous lancez alors un d20, auquel vous ajoutez votre modificateur de caractéristique en question. Si une compétence est associée au test et que vous la maîtrisez, vous ajoutez également votre bonus de maîtrise. On compare alors le résultat au degré de difficulté du test (DD). (cf. page 326)

Degré de difficulté. Les jets de sauvegarde et la plupart des tests de caractéristique sont assortis d'un degré de difficulté (DD), c'est-à-dire une valeur comprise entre 5 et 30 (le plus souvent entre 10 et 20), correspondant à la difficulté de l'entreprise. Le jet est réussi si son résultat est supérieur ou égal au DD, raté dans le cas contraire. (cf. page 326)

Exemple : pour traverser un gouffre, il vous faut emprunter un pont de corde en mauvais état. Le MD vous demande d'effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) dont il fixe le DD à 12. Vous lancez le d20 et obtenez un 8 sur le dé, auquel vous ajoutez votre modificateur de Dextérité (+3) et votre bonus de maîtrise (+2) car il se trouve que vous maîtrisez la compétence Acrobaties, pour un total de 13 : le test est réussi et vous parvenez de l'autre côté. Votre compagnon guerrier nain n'a pas cette chance : malgré son 12 sur le dé, son modificateur de Dextérité (-1) fait passer son total à 11 (et il ne maîtrise pas Acrobaties) ; il perd l'équilibre au-dessus du vide...

Test opposé. Certains tests de caractéristique opposent directement plusieurs créatures (bras de fer, un personnage tente d'échapper à la vigilance d'un autre, etc.). Dans ce cas, chacune des créatures effectue un test de caractéristique adéquat (Force dans le cas d'un bras de fer, par exemple) et l'on compare les résultats, le plus élevé l'emportant. (cf. page 326)

Exemple : vous collez votre oreille contre une porte pour écouter. Le MD sait qu'une araignée géante se cache dans la salle qui suit et détermine son résultat en Dextérité (Discrétion) : il obtient 17. De votre côté, vous obtenez 18 à votre test de Sagesse (Perception), c'est juste assez pour l'emporter et donc vous permettre d'entendre des grattements et chuintements peu engageants.

Test passif. Test de caractéristique ne s'accompagnant pas d'un jet, car la créature ne tente pas activement une tâche à un instant donné. On considère alors que le dé a donné un résultat de 10, avant d'y appliquer les modificateurs adéquats. Souvent adapté aux tests de Sagesse (Perception ou Intuition) quand quelque chose se passe sans que le joueur ait orienté spécifiquement sa surveillance en ce sens. (cf. page 328)

Exemple : vous avancez dans un couloir obscur. Une dalle placée sur votre chemin cache un mécanisme activant un piège. Le MD a fixé le DD pour la détecter à 15. Comme vous ne prenez pas le soin d'inspecter le corridor, le MD compare le DD à votre valeur de Perception passive, qui est de 12 : vous avancez donc sans vous douter du danger et marchez sur la dalle : un dard empoisonné jaillit du plafond, à l'aplomb de la dalle !

Jet de sauvegarde. Un JS intervient lorsqu'une créature cherche à se soustraire à autre chose qu'un jet d'attaque (piège, maladie, poison, certains sorts, etc.). Jet de 1d20 ajusté contre un DD. (cf. page 326)

Exemple : le MD vous donne droit à un JS Dextérité pour éviter le dard. Il fixe le DD à 14. Vous obtenez un 6 sur le dé + votre modificateur de Dextérité (+3) + votre bonus de maîtrise (+2, vous maîtrisez ce type de JS) : 11, c'est insuffisant. Le dard se plante dans vos chairs. Le MD vous demande désormais d'effectuer un JS Constitution pour tenter de résister au poison qui enduit la pointe : DD 12. Votre jet de dé est un peu meilleur (9), mais vous ne maîtrisez pas ce type de JS et votre modificateur de Constitution (+2) ne vous permet pas d'atteindre le DD. Vous subissez les effets du poison !

COMBAT

Surprise. Au début d'un combat, le meneur détermine si des PJ ou PNJ sont surpris. Une créature surprise ne peut agir à son premier tour de jeu. On ne peut pas surprendre une créature déjà en train de combattre ou consciente d'un danger immédiat. (cf. page 344)

Initiative. Au début d'un combat, on détermine l'initiative. Chaque intervenant effectue un test de Dextérité dont le résultat fixe son rang d'initiative pour l'ensemble de la rencontre. Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé agit en premier s'il n'est pas surpris, puis on passe au suivant, et au suivant encore, jusqu'au combattant au rang d'initiative le plus bas, après quoi le premier round se termine ; on passe alors au deuxième round lors duquel les intervenants agissent de nouveau tour à tour, dans l'ordre d'initiative. Cette séquence se poursuit jusqu'à la fin des hostilités. (cf. page 345)

Round. Les combats et les scènes d'action se gèrent dans le jeu par une succession cyclique de rounds, unité de temps d'environ 6 secondes. Le round commence, chacun des intervenants agit tour à tour, puis on passe au round suivant, la séquence se répétant jusqu'à la fin du combat. (cf. page 344)

Tour de jeu. À chaque round de combat, chaque intervenant agit à son rang d'initiative : il prend son tour de jeu (on dit aussi tout simplement son « tour »). En conditions normales, il peut y effectuer une action et se déplacer de sa VD (en répartissant son déplacement comme il le souhaite par rapport à son action), et dans certains cas entreprendre une action bonus. (cf. page 345)

Action. En conditions normales, toute créature peut effectuer une unique action à son tour de jeu. Les actions possibles sont détaillées au chapitre Combat. (cf. page 350)

Actions possibles (1/round)

Attaquer. Porter une attaque au corps à corps ou à distance. La lutte et la bousculade sont des attaques spéciales (voir encadré Attaque, plus loin).

Anticiper. Attendre qu'une situation précise se présente pour agir en jouant votre réaction (voir plus loin).

Assister. Aider un allié pour lui conférer un avantage dans sa tâche ou son attaque.

Esquiver. Se concentrer sur sa propre défense. Les attaques adverses subissent un désavantage et vos JS Dextérité se font avec avantage.

Foncer. Vous déplacer de votre VD.
Fouiller. Consacrer son tour de jeu à chercher quelque chose, inspecter une zone.
Lancer un sort. Si le temps d'incantation du sort est de 1 action (voir Magie, plus loin).
Se cacher. Tenter de vous soustraire à l'attention de vos adversaires.
Se dégager. Pouvoir se déplacer sans provoquer d'attaque d'opportunité.
Utiliser un objet. Si le fonctionnement de l'objet n'est pas trop complexe (boire une potion, allumer une torche, etc.)
Utiliser une aptitude. Si l'aptitude s'entend au prix d'une action.

Déplacement. En temps normal, toute créature peut effectuer un déplacement à son tour de jeu. La distance ainsi parcourue est au maximum égale à sa VD, certaines conditions pouvant limiter cette valeur. (cf. page 337, 346)

Vitesse de déplacement. La VD correspond à la distance que vous pouvez parcourir à votre tour de jeu en conditions normales. (cf. page 346)

Action bonus. Certaines circonstances (aptitude, sort, don ou autre conjoncture) donnent droit à une action bonus spécifique. Dans tous les cas, vous ne pouvez entreprendre qu'une action bonus par round et uniquement à votre tour de jeu. (cf. page 345)

Réaction. Action spéciale que vous ne pouvez entreprendre que lorsque se présente une situation prédéfinie. L'attaque d'opportunité est une réaction ; de nombreux sorts et aptitudes ouvrent d'autres réactions associées à leurs déclencheurs respectifs. Quoi qu'il en soit, lorsque vous jouez votre réaction, vous ne pouvez pas en jouer d'autre avant votre tour de jeu suivant. (cf. page 346)

Attaque

(cf. page 353-357)

Jet d'attaque. Jet de 1d20 modifié que l'on compare avec la CA de la cible pour déterminer si l'attaque porte.

Attaque d'arme de corps à corps : 1d20 + modificateur de Force (Dextérité pour les armes de finesse) + bonus de maîtrise si l'arme est maîtrisée.

Attaque d'arme à distance : 1d20 + modificateur de Dextérité + bonus de maîtrise si l'arme est maîtrisée.

Attaque de sort : 1d20 + modificateur de caractéristique magique (cf. Magie) + bonus de maîtrise.

Jet de dégâts. Jet de dés dépendant de la source des dégâts (arme, sort, piège, etc.), éventuellement modifié par la caractéristique adéquate de l'attaquant. Après application éventuelle d'une résistance ou d'une vulnérabilité, ces dégâts se traduisent chez la cible par une perte de pv.

Attaque à distance. Attaque visant une cible relativement distante, avec un projectile, un sort ou autre pouvoir. Entraîne un jet d'attaque.

Attaque de corps à corps. Attaque visant une cible située à portée de votre allonge, avec une arme de corps à corps, à mains nues, avec un sort ou autre pouvoir. Entraîne un jet d'attaque.

Allonge. Portée à laquelle on peut atteindre une cible au corps à corps. Généralement 1,50 m, mais les créatures de grande taille et certaines armes augmentent cette distance.

Attaque d'opportunité. Attaque de corps à corps intervenant lorsqu'une créature sort de la portée de votre allonge. Elle vous demande de jouer votre réaction.

Lutte. Attaque spéciale visant à saisir l'adversaire pour l'empêcher de se déplacer. Action Attaquer ; test opposé de Force (Athlétisme) contre Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) de la cible ; si vous l'empêchez, la cible est agrippée (sa VD tombe à 0).

Bousculade. Attaque spéciale visant à faire tomber l'adversaire ou le repousser. Même tests que la lutte ; si vous l'empêchez, la cible se retrouve à terre ou est repoussée de 1,50 m.

Attaque de sort. Attaque effectuée par l'intermédiaire d'un sort entraînant un jet d'attaque.

MORT ET SOINS

Mourant. Quand un PJ subit des dégâts supérieurs à son total de pv actuel, il tombe à 0 pv (les pv négatifs n'existent pas) et se retrouve mourant. Sa vie ne tient qu'à un fil : si personne ne vient le soigner, il est soumis aux jets de sauvegarde contre la mort. (cf. page 370)

Jet de sauvegarde contre la mort. JS spécial intervenant quand un personnage est à 0 pv, aux portes de la mort. On lance simplement 1d20 sans modificateur, le DD est de 10. Pour stabiliser son état, il doit en réussir trois avant d'avoir essuyé trois échecs (synonyme de mort). Un résultat de 1 est un double échec, un résultat de 20 rend 1 pv. (cf. page 370)

Soins

Repos court. Vous pouvez dépenser un ou plusieurs DV dans le cadre d'un repos court pour récupérer des pv. Chaque DV dépensé vous permet de récupérer le dé lancé (dépend de votre classe) + votre modificateur de Constitution.

Repos long. Vous récupérez normalement la totalité de vos pv à l'issue d'un repos long. Vous récupérez aussi les DV dépensés, à hauteur de la moitié de votre niveau (minimum 1) et éliminez un niveau de fatigue.

Remèdes. Certaines substances peuvent vous faire récupérer des pv, ainsi que vous débarrasser d'états préjudiciables.

Magie. Certaines formes de magie rendent des pv à leurs bénéficiaires.

MAGIE

Certains personnages, notamment selon leur classe, sont capables de produire des effets magiques. Les plus aptes d'entre eux sont appelés lanceurs de sorts. Les principales classes de lanceur de sorts sont les suivantes : barde, druide, ensorceleur, magicien, prêtre et sorcier. Le paladin et le rôdeur sont aussi des lanceurs de sorts, dans une moindre mesure.

SORTS

Sort. Effet magique produit par une incantation. Outre ses effets spécifiques, chaque sort est associé à un niveau, une école de magie, un temps d'incantation, une portée, des composantes et une durée.

Incantation. Activité consistant à lancer un sort par l'intermédiaire d'une formule magique, de gestes précis ou d'ingrédients matériels (parfois les trois à la fois).

Composante de sort. Lorsque vous lancez un sort, vous devez souvent prononcer des formules compliquées, exécuter des mouvements sophistiqués ou utiliser des ingrédients spéciaux plus ou moins coûteux. On parle alors de composantes verbales, gestuelles et matérielles.

Focaliseur. De nombreux lanceurs de sorts peuvent recourir à un focaliseur qu'ils substituent à la plupart des composantes matérielles. Il s'agit d'un objet facilement manipulable, tel qu'un sceptre, un brin de gui, une amulette sacrée ou un bouclier orné d'un symbole religieux.

Niveau. Le niveau d'un sort est une indication de sa puissance relative. Les plus faibles sont appelés sorts mineurs, puis il y a les sorts du 1^{er} niveau, du 2^e, et ainsi de suite jusqu'aux plus prestigieux : les sorts du 9^e niveau.

École de magie. Chacun des sorts du jeu est associé à une école de magie spécifique. Il en existe huit : abjuration, divination, enchantement, évocation, illusion, invocation, nécromancie et transmutation.

Temps d'incantation. La grande majorité des sorts se lancent au prix de 1 action. Certains vous demandent 1 action bonus, d'autres de jouer votre réaction et d'autres encore ont des temps d'incantation plus longs (de 1 minute à plusieurs heures). Les rituels obéissent à des règles spéciales.

Durée. Un sort a toujours une durée. Les durées les plus courantes sont : instantanée, 1 round, 1 minute, 1 heure, 8 heures, 24 heures ou 1 jour, 10 jours et jusqu'à dissipation.

Concentration. Certains sorts et effets vous demandent de maintenir votre concentration, sans quoi, ils prennent subitement fin. Si vous subissez des dégâts, par exemple, votre concentration risque d'être rompue. Par ailleurs, si vous lancez un tel sort alors que vous maintenez déjà votre concentration sur un autre, les effets du plus anciennement lancé prennent fin.

Portée. La portée d'un sort indique la distance à laquelle le lanceur le sort peut définir sa cible. Dans certains cas, cette cible est simplement un point de l'espace. Certains sorts vous demandent de voir votre cible, mais cela n'est pas systématique.

Zone d'effet. Zone concernée par les effets de certains sorts ou aptitudes. Elle peut prendre bien des formes (sphère, cube, ligne, cône, etc.) déployées depuis un point d'origine.

Exemple : magicien de niveau 5, vous vous apprêtez à lancer le sort du 3^e niveau *boule de feu* qui vous demande les 3 composantes suivantes : verbale, gestuelle et matérielle. Comme vous disposez d'un focaliseur (un orbe), vous n'êtes pas tenu de fournir les composantes matérielles. L'école de magie associée est l'évocation, qui a généralement trait à la manipulation des énergies magiques. L'incantation vous demande en outre d'y consacrer votre action et de cibler un point de l'espace visible dans un rayon de 45 m. Aussitôt le sort lancé, une déflagration se produit : toutes les créatures prises dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur le point d'origine doivent réussir un JS Dextérité pour éviter une partie des flammes.

déployer. Un tel personnage dispose ainsi d'un quota journalier ; chaque fois qu'il lance un sort d'une certaine puissance, il dépense un emplacement correspondant. Quand il n'a plus d'emplacements adaptés à la puissance d'un sort donné, il ne peut plus y recourir tant qu'il n'aura pas récupéré ces emplacements (normalement après un repos long). Un emplacement de sort d'un certain niveau vous permet toujours de lancer un sort d'un niveau inférieur, parfois avec des effets accrus.

Sort mineur. Sort de faible puissance relative que le personnage peut lancer sans dépenser d'emplacement de sort.

Rituel. Sort lancé sous une forme spéciale augmentant le temps d'incantation et n'utilisant pas d'emplacement de sort. Seuls certains sorts peuvent être lancés sous cette forme et seules certaines peuvent lancer des rituels (barde, druide, magicien et prêtre).

DD de sauvegarde. Quelle que soit votre classe, le DD de sauvegarde de vos sorts est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de caractéristique magique. Quand la cible de votre sort a droit à un JS, ce DD est le résultat minimal qu'elle doit obtenir pour se soustraire à tout ou partie des effets.

Exemple : magicien de niveau 5, vous connaissez au minimum 14 sorts (6 au niveau 1, plus 2 par niveau supplémentaire ; cf. description de la classe), mais vous en avez peut-être ajouté d'autres à votre grimoire. Chaque jour, vous pouvez préparer 8 sorts (votre niveau (5) + votre modificateur d'Intelligence (+3)). Par ailleurs, vous disposez de 9 emplacements de sort (4 du 1^{er} niveau, 3 du 2^e niveau et 2 du 3^e niveau). Le DD de sauvegarde de vos sorts est égal à 14 (8+3+3) et votre modificateur aux jets d'attaque de sort est de +6 (3+3). Mais vos capacités magiques ne s'arrêtent pas là ; la classe de magicien offre de nombreuses options dès les bas niveaux (récupération arcanique et tradition, notamment).

LANCEURS DE SORTS

Caractéristique magique. Selon votre classe, cette caractéristique peut être la Sagesse (druide, prêtre et rôdeur), le Charisme (barde, ensorceleur, paladin et sorcier) ou l'Intelligence (magicien). Elle intervient notamment dans le calcul du DD de sauvegarde de vos sorts, de vos jets d'attaque de sort et du nombre de sorts que vous pouvez préparer, le cas échéant.

Sorts connus. La liste des sorts connus par un lanceur de sorts est déterminée par sa classe, son niveau et son parcours. Les lanceurs dits « divins » que sont le druide, le prêtre, le paladin et le rôdeur connaissent normalement l'ensemble des sorts associés à leur classe pour leur niveau. Le barde, l'ensorceleur et le sorcier choisissent les sorts qu'ils connaissent. Le magicien ajoute à ce répertoire les sorts qu'il retranscrit éventuellement dans son grimoire au fil de ses aventures.

Sorts préparés. En dehors du barde, de l'ensorceleur et du sorcier, tous les lanceurs de sorts doivent décider après chaque repos long les sorts qu'ils préparent (parmi ceux qu'ils connaissent) ; sauf exception (sorts mineurs et sorts de domaine, notamment), ils ne pourront pas lancer d'autres sorts pour la journée. Le nombre de sorts que vous pouvez préparer est égal à votre niveau + votre modificateur de caractéristique magique.

Emplacement de sort. La plupart des lanceurs de sorts sont limités dans la quantité d'effets magiques qu'ils peuvent