



Pour ceux qui ne le savent pas encore, une 4ème Edition de D&D devrait voir le jour au mois de mai 2008.

Trois nouveaux bouquins tout neuf c'est bien joli (Guide du Maître, Guide des Joueurs, Manuel des Monstres), mais quels sont les principaux changements de cette version? Faisons le point sur les quelques informations que WoTC distille aux joueurs sur ses forums.

### Les races

- Les races les plus communes seront présentes dans le livre de base.
- On peut s'attendre à voir quelques races planaires dans le livre de base.
- Chaque race donnera droit à des capacités. De plus, en progressant en niveaux, un personnage pourra accéder à de nouveaux traits raciaux (ceci n'est pas sans rappeler Dawnforge). Certains pouvoirs de race seront liés à la classe.

### Les classes

- Les classes qui seront probablement dans le livre de base: Cleric, Paladin, Fighter, Ranger, Rogue, Warlord, Warlock, Wizard.
- Les classes qu'on aimerait voir dans le livre de base: Bard, Druid, Barbarian, Monk.
- Les niveaux seront répartis en trois catégories: Héroïque (Lvl 1 à 10), Parangon (Lvl 11 à 20) et Epique (Lvl 21 à 30).
- Les classes de prestiges sont remplacées par les Voies de Parangon à partir du niveau 11. Le système semble beaucoup plus flexible.
- Chaque niveau dans une classe donnera accès à des capacités contrairement à l'édition 3.x (au revoir les classes où on ne gagnait jamais rien comme le Cleric et le Sorcerer).
- Les points de vie au niveau 1 sont plus importants.
- Chaque classe à accès à des arbres de talents (capacités de classe qui ne sont pas gagnées automatiquement). Un personnage peut choisir librement ses talents au fur et à mesure qu'il augmente de niveau.

## **Les compétences**

- Les compétences augmentent automatiquement avec le niveau. Il n'y a plus de points à répartir.
- Plusieurs compétences ont été regroupées (par exemple: Spot & Listen, Move Silently & Hide, etc...).

## **Les dons**

- Les dons qui octroyaient des capacités supplémentaires de combat comme Power Attack ou Precise Shot sont maintenant des capacités de classe.
- Les dons peuvent être limités par la race ou le niveau mais jamais par la classe.
- Exemple 1 - Robustesse: Lorsque vous prenez ce don, vous gagnez un nombre de points de vie additionnels égal à votre niveau + 3. Vous gagnez également un point de vie supplémentaire à chaque fois que vous gagnez un niveau.
- Exemple 2 - Première réaction: Si vous êtes surpris, vous pouvez dépenser un point d'action pour agir pendant le round de surprise. (Points d'action? Qui a dit Eberron?)
- La détection des pièges est maintenant un Don accessible à tous (mais toujours automatique chez les voleurs de premier niveau).

## **Les capacités spéciales**

- Les capacités spéciales sont regroupées en trois sphères de pouvoir: Arcane, Divine et Martial.
- Chaque classe utilise une ou plusieurs sphères.
- Les capacités spéciales sont divisées en trois catégories: les capacités utilisables à volonté, celles utilisables tant de fois par rencontre et enfin celles qu'on ne peut utiliser qu'un certain nombre de fois par jour.
- Les Sorciers pourront utiliser des catalyseurs magiques pour renforcer leurs sorts (les Orbes, les Bâtons et les Baguettes).
- Les sorts à effet de mort ont été retirés.
- Les sorts peuvent infliger des coups critiques
- Les sorts qui ne servent pas directement au combat sont maintenant des rituels. Leur utilisation est liée à des composants (et donc à de l'argent plus ou moins).

## **Le combat**

- Les armes procurent maintenant des bénéfices particuliers. Seuls les meilleurs combattants pourront tirer parti de l'intégralité de ces capacités. Cette mécanique de jeu semble être au centre de la classe des Guerriers. Un guerrier maniant la hache sera très différent d'un épéiste.
- Il n'est plus nécessaire de confirmer un coup critique par un nouveau jet de dé.
- Un coup critique inflige maintenant des dégâts maximisés. Certaines capacités permettront d'augmenter ces dégâts.
- La classe d'armure de Contact et la classe d'armure Pris au dépourvu sont retirées.
- Un personnage n'a plus besoin de faire des jets de sauvegarde pour les Réflexes, la Vigueur et la Volonté. Ce sont maintenant des scores de défense au même titre que la Classe d'Armure. Par exemple, le souffle d'un dragon sera opposé au score de Réflexes.
- Le Base Attack Bonus sera identique pour chaque classe. La différence entre les combattants se fera sur les capacités spéciales.

Voilà, c'est tout pour le moment.

*A suivre...*