



ROULETTE EN PLAY

LE JEU DE RÔLE

5E

LIVRE DU JOUEUR AVANCÉ



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>7</b>	Traits généraux	19	Serpent-primal	31
		Capacités générales	19	Serpent-visage	32
<b>OPTIONS DE CRÉATION ET D'ÉVOLUTION</b>	<b>8</b>	Capacités spécifiques des peuples	20	<b>KOBOLD</b>	33
Module C1 : Déterminer ses caractéristiques, méthode aléatoire	8	Courtisan	20	Les kobolds en Alarian	33
Module C2 : Déterminer ses caractéristiques, méthode par répartition	8	Combattant	20	Les kobolds en Pangée	33
Module C3 : Plus de versatilité	9	<b>ÉLÉMENTALIEN</b>	21	Patronymes	34
Module C4 : Personnages plus résistants	9	Les élémentaliens en Alarian	21	Traits généraux	34
Module C5 : Une évolution plus régulière	9	Les élémentaliens en Pangée	21	Capacités générales	34
<b>LES ORIGINES</b>	<b>10</b>	Patronymes	22	Capacités spécifiques des peuples	34
Lecture des capacités d'origine et de peuple	10	Traits généraux	22	Frèle-dragon	34
Les types de capacités	10	Capacités générales	22	Fier-dragon	35
Décrire les capacités : les paramètres	10	Capacités spécifiques des peuples	22	<b>SIDH</b>	36
<b>CHANGELIN</b>	<b>12</b>	Élémentalien d'air	22	Les sidh en Alarian	37
Les changelins en Alarian	12	Élémentalien d'eau	23	Les sidh en Pangée	37
Les changelins en Pangée	12	Élémentalien de feu	23	Patronymes	37
Patronymes	13	Élémentalien de terre	23	Traits généraux	37
Traits généraux	13	<b>FÉLYS</b>	24	Capacités générales	37
Capacités générales	13	Les féllys en Alarian	24	Capacités spécifiques des peuples	38
Capacités spécifiques des peuples	13	Les féllys en Pangée	25	Elfes de la Faërie	38
Touché par la cour de lumière	13	Patronymes	25	Géants de la Faërie	39
Touché par la cour d'ombre	14	Traits généraux	25	Gnomes de la Faërie	39
Touché par la Faërie	14	Capacités générales	25	Gobelins de la Faërie	39
<b>DEMI-OGRE</b>	<b>15</b>	Capacités spécifiques des peuples	26	Kobolds de la Faërie	40
Les demi-ogres en Alarian	15	Bannis	26	Nains de la Faërie	40
Les demi-ogres en Pangée	15	Communs	26	Orcs de la Faërie	41
Patronymes	16	Nobles	26	<b>TAURINS</b>	42
Traits généraux	16	<b>GOBELIN</b>	27	Les taurins en Alarian	42
Capacités générales	16	Les gobelins en Alarian	27	Les taurins en Pangée	42
Capacités spécifiques des peuples	16	Les gobelins en Pangée	27	Patronymes	43
Nomade	16	Patronymes	27	Traits généraux	43
Sédentaire	17	Traits généraux	28	Capacités générales	43
Solitaires	17	Capacités générales	28	Capacités spécifiques des peuples	43
Sorcereux	17	Capacités spécifiques des peuples	28	Taurin des monts	43
<b>DIURNAMBULE</b>	<b>18</b>	Gobelins des grottes	28	Taurin des plaines	44
Les diurnambules en Alarian	18	Gobelins des forêts	28	Taurin des cieux	44
Les diurnambules en Pangée	18	Gobelins des plaines	29	<b>THÉRIAN</b>	45
Patronymes	19	Gobelins des marécages	29	Les thérians en Alarian	45
		Gobelins civilisé	29	Les thérians en Pangée	45
		<b>HOMME-SERPENT</b>	30	Patronymes	46
		Les hommes-serpents en Alarian	30	Masculins et féminins	46
		Les hommes-serpents en Pangée	31	Traits généraux	46
		Patronymes	31	Capacités générales	46
		Exemples	31	Capacités spécifiques des peuples	46
		Traits généraux	31	Corbin	46
		Capacités générales	31	Lagomites	47
		Capacités spécifiques des peuples	31	Léonins	47

Lupins	47	Variante : Assassin	59
Mustélides	48	Variante : Commerçant	59
Rapacidés	48	Militaire	59
Rodentins	48	Variante : Garde	59
Strigidéens	49	Variante : Mercenaire	60
Ursins	49	Variante : Officier	60
<b>TIEFFELIN</b>	<b>50</b>	<b>Miséreux</b>	<b>60</b>
Les tieffelins en Alarian	50	Variante : Mendiant	60
Les tieffelins en Pangée	50	Variante : Orphelin	60
Patronymes	51	Variante : Vagabond	60
Traits généraux	51	<b>Primitif</b>	<b>60</b>
Capacités générales	51	Variante : Chasseur	60
Capacités spécifiques des peuples	51	Variante : Gardien tribal	61
Infernal	51	Variante : Homme-médecine	61
Démoniaque	52	<b>Sang bleu</b>	<b>61</b>
Indépendant	52	Variante : Bâtard	61
<b>VARIANTES D'HISTORIQUES</b>	<b>53</b>	Variante : Noblesse d'épée	61
Un historique customisé ?	53	Variante : Noblesse de robe	62
Brigand	54	<b>Serviteur</b>	<b>62</b>
Variante : Bandit de grand chemin	54	Variante : Cuisinier	62
Variante : Fugitif	54	Variante : Palefrenier	62
Variante : Pirate	54	Variante : Précepteur	62
Crapule	54	<b>Solitaire</b>	<b>62</b>
Variante : Cambrioleur	54	Variante : Ermite	62
Variante : Escroc	54	Variante : Guide	63
Variante : Voleur à la tire	55	Variante : Trappeur	63
Dévot	55	<b>Villageois</b>	<b>63</b>
Variante : Initié	55	Variante : Artisan local	63
Variante : Prédicateur	55	Variante : Laboureur	63
Variante : Repenti	55	Variante : Rebouteux	63
Érudit	55	<b>LES CLASSES DE PERSONNAGES</b>	<b>64</b>
Variante : Juriste	55	Lecture des capacités de classes	64
Variante : Médecin	56	Les types de capacités	64
Variante : Naturaliste	56	Le niveau des capacités	64
Explorateur	56	Décrire les capacités : les paramètres	64
Variante : Éclaireur	56	<b>BARBARE</b>	<b>65</b>
Variante : Matelot	56	Capacités de classe	65
Variante : Pilleur de ruines	56	Voies primitives	66
Homme de loi	56	Voie des anciens	66
Variante : Inquisiteur	56	Voie du berserker	67
Variante : Limier	57	Voie du hurlement	67
Variante : Patrouilleur	57	Voie des steppes	68
Itinérant	57	Nouvelles voies primitives	68
Variante : Colporteur	57	Voie de l'acier	68
Variante : Gens du voyage	57	Voie des deux mondes	69
Variante : Saltimbanque	57	Voie des esprits	70
Manouvrier	58	Voie de la furie	71
Variante : Serveur	58	Voie du feu primordial	72
Variante : Journalier	58	Voie des profondeurs	73
Membre de guilde	59	Voie des rues	74
Variante : Artisan	59		

# TABLE DES MATIÈRES

<b>BARDE</b>	<b>75</b>	<b>ENSORCELEUR</b>	<b>113</b>
Lanceur de sorts	75	Lanceur de sorts	113
Capacités de classe	75	Capacités de classe	113
Collèges Bardiques	76	Origines magiques	114
Collège des Diplomates	76	Lignée céleste	114
Collège de la Nuit	77	Lignée draconique	115
Collège du Savoir	78	Lignée infernale	116
Collège des Taromanciens	78	Lignée originelle	116
Nouveaux collèges bardiques	78	Nouvelles origines magiques	117
Collège des Arts	78	Lignée élémentaire	117
Collège des Chroniqueurs	79	Lignée féerique	118
Collège des Faux-semblants	80	Lignée des grands anciens	119
Collège des Hérauts	81	Lignée des lycanthropes	120
Collège des Saltimbanques	82	Lignée des maudits	120
Collège des Vagabonds	84	Lignée des sorcières	122
Collège des Vigilants	85	Lignée de la Terre Mère	123
<b>CLERC</b>	<b>86</b>	<b>GUERRIER</b>	<b>124</b>
Lanceur de sorts	86	Capacités de classe	124
Capacités de classe	86	Archétypes martiaux	124
Vocations divines	87	Champion	124
Astrologue	87	Bretteur	125
Gardien des traditions	87	Défenseur	126
Prêtre	88	Officier	127
Questeur	89	Nouveaux archétypes martiaux	127
Nouvelles vocations divines	90	Chirurgien de bataille	127
Chaman	90	Justicier	128
Gardien des clés	91	Kal'Thori	129
Gardien des morts	92	Maître-chien	130
Guide spirituel	94	Sans-visage	132
Prêtre itinérant	95	Sorcelame	133
Prêtre runique	96	Tueur-né	135
Théurge	98	<b>MAGICIEN</b>	<b>136</b>
<b>DRUIDE</b>	<b>100</b>	Lanceur de sorts	136
Lanceur de sorts	100	Capacités de classe	136
Capacités de classe	100	Maîtrise des sorts	136
Cercles druidiques	101	Sorts de prédilection	136
Cercle des fées	101	Traditions arcaniques	137
Cercle de la terre	103	Académicien	137
Cercle de la Vie	103	Éminence grise	140
Cercle des profondeurs	104	Maître d'études	141
Nouveaux cercles druidiques	104	Maître du grimoire	141
Cercle des cités	104	Nouvelles traditions arcaniques	142
Cercle des châtiments	106	Arpenteur	142
Cercle du feu purificateur	107	Élémentaliste	143
Cercle du lien	108	Exécuteur	146
Cercle des mille mondes	109	Maître des dimensions	147
Cercle de la putréfaction	110	Maître des potions	148
Cercle des saisons	111	Marionnettiste	149
		Tourmenteur	150

<b>MOINE</b>	<b>151</b>	<b>Bonimenteur</b>	<b>189</b>
Capacités de classe	151	Espion	190
Traditions monacales	153	Ombrelame	190
Voie des cinq animaux	153	Voleur	191
Voie de la main ouverte	153	<b>Nouveaux archétypes de roublard</b>	<b>192</b>
Voie du métal brûlant	154	Braconnier	192
Voie du vide	154	Brute	193
Nouvelles Traditions monacales	155	Docteur des rues	194
Voie du combattant ivre	155	Empoisonneur	195
Voie de l'esprit tranquille	155	Ombre	197
Voie de l'illumination	156	Pilleur de tombes	198
Voie de la mort inattendue	158	Vengeur	199
<b>PALADIN</b>	<b>162</b>	<b>SORCIER</b>	<b>200</b>
Capacités de classe	162	Magie de pacte	200
Serments sacrés	164	Invocations occultes	201
Serment de dévotion	164	Protecteurs d'outre-monde	202
Serment d'obéissance	164	L'entité extra-dimensionnelle	202
Serment de piété	165	Le fiélon	203
Serment de la terre	165	Grand Veneur	204
Nouveaux serments sacrés	166	Seigneur des Ombres	204
Serment des esprits primordiaux	166	<b>Nouveaux protecteurs d'outre-monde</b>	<b>205</b>
Serment de la furie	167	Chasseur d'âmes	205
Serment de perfection	169	Duc des abysses	207
Serment des premiers nés	170	Faux-dieu	208
Serment de la rédemption	172	Puissance des profondeurs	209
Serment des trépassés	173	Seigneur des éléments	210
Serment de la voie	175	Seigneur/Dame faë	211
		Seigneur immortel	212
		<b>DONS D'ORIGINE</b>	<b>214</b>
<b>RÔDEUR</b>	<b>177</b>	<b>MULTICLASSAGE</b>	<b>226</b>
Capacités de classe	177	Niveau de personnage	226
Archétypes de rôdeur	179	Points d'expérience	227
Archer arcanique	179	Prérequis	227
Chasseur	180	Dés de vie et points de vie	227
Chasseur de monstres	181	Maîtrises	227
Passeur	181	Bonus de maîtrise	227
Nouveaux archétypes	182	Équipement	227
Ami des faës	182	Capacités de classe	227
Chasseur des profondeurs	182	Attaque supplémentaire	228
Éclaireur	184	Canalisation d'énergie divine	228
Exilé	184	Défense sans armure	228
Maître des bêtes	185	Lancer des sorts	228
Rôdeur des rues	186	<b>LA MAGIE</b>	<b>231</b>
Traqueur	186	Description des sorts	231
<b>ROUBLARD</b>	<b>188</b>	<b>INDEX DES SORTS PAR NIVEAU</b>	<b>278</b>
Capacités de classe	188		
Archétypes de roublard	189		

# RÔLE 'N PLAY

## LE JEU DE RÔLE



## LES PLAIES OUVERTES

### JOUEZ UNE GRANDE CAMPAGNE RÔLE'N PLAY !

Disponible sur le Black Book Shop (papier & PDF)  
et en boutiques spécialisées



## CRÉDITS

**Directeur de publication :** David Burckle

**Responsable d'édition :** Marc Sautriot

**Éditrice :** Sélène Meynier

**Responsables de gamme :** Julien Dutel et Marc Sautriot

**Direction artistique :** Marianne Bergeonneau et Marc Sautriot

**Auteurs :** Julien Dutel et Étienne Goos

**Création graphique :** Romano Garnier

**Logo Rôle'n Play, le jeu de rôle :** Coline Mergen

**Relecture et corrections :** Sélène Meynier

**Maquette :** Alame Bennacer et Laura Hoffmann

**Illustration de couverture :** Simon Labrousse

**Illustrations intérieures :** Ignacio Corva, Daniela Ivanova, Rémi Jacquot, Russel Marks et Jean-Philippe Pernot

**L'équipe de Black Book Editions :**

**Pôle administratif** • David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

**Pôle boutique** • Éric Bernard, Camille Bourgoin, Julien Collas, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Julien Gaillet et Olivier Morgan

**Pôle communication** • Anthony Bruno et Steve Luga

**Pôle édition** • Marianne Bergeonneau, Fred Lipari, Sélène, Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

**Pôle technique** • Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

**L'équipe de Rôle'n Play** : Olivier Boillot, Julien Dutel, Ryan Highley, Laura Hoffmann, Mellie Melzassard, Roxane Michelet, Sébastien Mortamet et Juliette Paire

**ISBN** : 978-2-38227-575-7

**ISBN (pdf)** : 978-2-38227-576-4

## Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet

69800 St PRIEST, FRANCE

**Dépôt légal** : Mars 2024

Imprimé en UE

Retrouvez l'émission Rôle'n Play sur youtube à l'adresse suivante [www.youtube.com/Rolenplay](https://www.youtube.com/Rolenplay),

une production Mimir Prod.

**Identité du produit (Product Identity)** : Les éléments suivants sont identifiés comme l'identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les règles (exemple : folie etc.), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD). Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a. Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

# INTRODUCTION

Le livre que vous tenez entre vos mains est le *Livre du joueur avancé*. Cet ouvrage, fruit de plusieurs mois de travail, vient compléter le *Livre du joueur*.

En effet, ce dernier permettait de commencer le cheminement de votre personnage en lui donnant l'opportunité d'évoluer jusqu'au niveau 8. Avec le *Livre du joueur avancé*, vous pourrez pousser plus loin son évolution au fil des aventures... ou créer de nouveaux personnages.

Car, que l'on ne s'y trompe pas ! Il n'a pas été décidé de faire de ce livre un simple complément, loin de là. Tout a été fait pour vous donner pléthore d'options de jeu, à vous, ainsi qu'à votre meneuse. Ainsi, vous et vos amis pourrez piocher dans pas moins de 12 nouvelles origines, deux à trois variantes pour chaque historique du *Livre du joueur*, 84 nouvelles spécialisations de classe ou encore 57 nouveaux dons. Tout a été mis en place pour vous permettre de créer des dizaines de personnages sans avoir le sentiment de vous répéter.



Maintenant armé de ce *Livre du joueur avancé*, vous possédez un jeu plus que complet, prêt à vous proposer des heures et des heures de jeu, et de multiples concepts, des plus simples aux plus originaux, depuis le magicien créateur de potions jusqu'au sorcier chevauchant sa monture fantomatique, en passant par le roubard justicier ou le druide de la putréfaction, ou encore le clerc adepte des runes et des tatouages ou le guerrier chirurgien de bataille.

Quant à vous, meneuse, équipée du *Livre du joueur* et du *Livre du joueur avancé*, puis du *Livre de la meneuse* ainsi que du *Livre de la meneuse avancé* à paraître, et bien sûr de l'indispensable écran accompagné du *Compendium de PNJ*, vous posséderez tout le nécessaire pour des heures, des mois, voire des années de jeu. Vous y trouverez de nouvelles options de création et même d'évolution des personnages que vous pourrez utiliser ou non, à votre guise. Ainsi vous pourrez utiliser les modules optionnels C1 à C6 présentés dans ce livre, décision qui vous incombe, en accord avec vos joueurs.

Ce Livre du joueur avancé est l'aboutissement d'un projet éditorial particulier. Un véritable pari, en réalité. Diviser les niveaux de jeu entre deux livres différents n'était pas un choix évident, et ce, même s'il nous semblait plus simple et moins intimidant pour les nouveaux joueurs et nouvelles meneuses de se retrouver face à un livre plus fin, plus aéré, et moins dense. C'est, nous semble-t-il, aujourd'hui, un véritable pari gagnant, et ce, grâce au soutien de la communauté de *Rôle'n Play* qui a su répondre présente dès le lancement de ce projet. Il serait injuste de ne pas vous remercier tous et toutes d'avoir permis à un nouveau jeu 5e édition de sortir en toute sérénité. Sans vous, rien de tout cela n'aurait été possible.

Ainsi, sans plus de cérémonie, il est temps de vous laisser apprécier le contenu de ce Livre du joueur avancé. Nous espérons qu'il vous inspirera de nombreuses heures de jeu, de nombreuses histoires fabuleuses, de nombreux personnages héroïques. Que les dés roulent, que les rires résonnent, et que les aventures de vos héros soient épiques, émouvantes et entraînantes.

Et n'oubliez jamais qu'en jeu de rôles plus qu'ailleurs, la limite n'est que votre imagination.

Bon jeu à toutes et à tous, au nom de toute l'équipe de Black Book Éditions et de *Rôle'n Play*.

– Julien Dutel

# OPTIONS DE CRÉATION ET D'ÉVOLUTION

Vous avez dévoré le Livre du joueur et vous avez déjà créé vos premiers personnages. Pourtant, vous n'avez pas totalement trouvé votre compte dans ce que proposait le livre, et vous aimeriez vous y prendre autrement.

Ce chapitre vous propose cinq modules optionnels qui vous permettront de changer plus ou moins drastiquement la donne pour les personnages. Si ce chapitre peut être consulté par les joueurs, il s'adresse principalement à la meneuse, car c'est elle, en accord avec le reste des joueurs, qui va décider des modules optionnels qui seront utilisés à la table.

Prenez garde, car certains modules (comme les modules C3, C4 et C5) peuvent changer l'équilibre du jeu et rendre les personnages plus résistants et puissants que dans le jeu original. N'hésitez pas à considérer, surtout avec le module C5 et à partir du niveau 10, que les personnages sont l'équivalent de personnages d'un niveau supérieur.

Ces modules optionnels sont numérotés de la même manière que les modules optionnels disponibles dans le *Livre de la meneuse*. Proposant des options de création de personnages, ils sont identifiés par la lettre C.

## MODULE C1 : DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES, MÉTHODE ALÉATOIRE

La méthode aléatoire est certainement la méthode la plus hasardeuse. Elle permet de créer des personnages pouvant posséder des caractéristiques très élevées, ou à l'inverse des personnages aux scores particulièrement bas. Si vous choisissez cette méthode, vous vous exposez à avoir, autour de la table, des personnages possiblement déséquilibrés.

Lancez six fois 4d6. Conservez chaque fois les trois meilleurs dés. Pour chaque niveau de puissance, ajustez chaque résultat selon le modificateur indiqué dans le tableau suivant. Une fois que vous avez déterminé six valeurs, associez chacune d'entre elles à l'une des caractéristiques de votre personnage.

### TABLEAU DES MODIFICATEURS POUR LA MÉTHODE ALÉATOIRE

NIVEAU DE PUISSANCE	MODIFICATEUR AU RÉSULTAT DES DÉS
Courageux	-1
Héroïque	0
Légendaire	+1

## MODULE C2 : DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES, MÉTHODE PAR RÉPARTITION

La méthode par répartition est certainement la plus équilibrée et la plus modulaire des méthodes de création. Vous pourrez, grâce à elle, obtenir des scores équilibrés et répartis selon votre volonté.

Toutes les caractéristiques du personnage commencent à 8, et vous disposez d'un certain nombre de points à dépenser. Si vous jouez au niveau de puissance Courageux, vous avez le choix de diminuer une (et une seule) caractéristique jusqu'à un minimum de 6 afin d'obtenir quelques points supplémentaires. Le maximum possible pour les caractéristiques est de 15 (16 au niveau de puissance Légendaire). Cette méthode vous laisse une grande latitude afin d'obtenir les caractéristiques que vous souhaitez.

### TABLEAU DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES

NIVEAU DE PUISSANCE	POINTS À RÉPARTIR
Courageux	19
Héroïque	27
Légendaire	36

### TABLEAU D'ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES

VALEUR	COÛT
6 (Courageux)	-2
7 (Courageux)	-1
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15	9
16 (Légendaire)	12

## MODULE C3 : PLUS DE VERSATILITÉ

Commencer avec un personnage de niveau 1 n'est pas toujours simple. Souvent, les joueurs se retrouvent rapidement frustrés par le manque de possibilités offertes, voire la fragilité des personnages de bas niveau.

Ce module très simple consiste à augmenter la versatilité des personnages dès le niveau 1. Accordez, dès le niveau 1, un don à tous les personnages, quelle que soit leur origine. Cela signifie que l'humain talentueux commence, dès le niveau, avec deux dons.

Cependant, nous vous conseillons de restreindre ce don bonus à un certain nombre de dons précis :

- Les dons généraux, sauf le don Augmentation de caractéristique.
- Interdire, dans les dons de combat, les dons Expert (en armes de jet, en armes doubles, etc.) ainsi que les dons Fantassin intermédiaire, Fantassin lourd, et Vétéran.
- Concernant les dons magiques, ne permettre que les dons Initié des arcanes, Initié de la foi, Sang de sorcier et Sang des étoiles.
- Enfin, ne pas autoriser les dons d'origines présents dans ce livre.

Avec cette option, vos personnages s'ouvriront d'emblée quelques possibilités supplémentaires.

## MODULE C4 : PERSONNAGES PLUS RÉSISTANTS

Le niveau 1 est sans doute le plus délicat à gérer en ce qui concerne les points de vie des personnages. En effet, les personnages de ce niveau s'avèrent terriblement fragiles et parfois un coup bien placé peut avoir raison d'eux.

Ce module vous propose de renforcer les personnages dès le premier niveau en leur permettant d'obtenir plus de points de vie. Bien que cet ajout rende les personnages un peu plus résistants, impactant évidemment la suite de leurs aventures ainsi que leurs montées de niveau, ce bonus devrait tout de même s'estomper au fil de leur évolution.

Avec ce module, la méthode de calcul des points de vie de départ change. À la création du personnage, ses points de vie de départ correspondent à sa valeur de Constitution (et non son modificateur), à laquelle s'ajoute la moitié de la valeur maximum de son dé de vie.

Ainsi :

- Un barbare possédant une Constitution de 16 (+3) et un dé de vie dont la valeur maximum est 12 commence avec  $16 + [12/2] = 22$  points de vie.

- Un magicien possédant une Constitution de 9 (-1) et un dé de vie dont la valeur maximum est de 6 commencera avec  $9 + [6/2] = 12$  points de vie
  - Avec le calcul habituel :
  - Le barbare aurait commencé avec  $12 + 3 = 15$  points de vie.
  - Le magicien, lui, aurait débuté avec  $6 - 1 = 5$  points de vie
- On constate que si le gain est significatif pour une classe de personnage faite pour le combat et l'encaissement de dégâts comme le barbare, il l'est d'autant plus pour une classe de personnage plus faible. Désormais, le magicien ne risque plus (ou moins) de tomber directement au premier coup... au second, peut-être.

## MODULE C5 : UNE ÉVOLUTION PLUS RÉGULIÈRE

Ce module est en réalité lié à l'évolution du personnage, mais les données sur l'évolution se trouvant dans la section création de personnages dans le *Livre du joueur*, il entre dans le cadre des modules « C ».

Certaines tables de jeu sont parfois frustrées par le manque d'évolution et de choix qu'offre le système de base de Rôle'n Play. D'autant que les valeurs de caractéristiques augmentent peu. En effet, le nombre de dons qu'un personnage peut acquérir est faible, et souvent le choix d'augmenter la valeur d'une caractéristique ne semble pas réellement pertinent. Le présent module permet d'y remédier. Cependant, ce faisant, les personnages évolueront un peu plus vite et leurs scores grimperont inexorablement, les rendant un peu plus puissants que d'autres personnages du même niveau.

Avec ce module, la vitesse d'acquisition des dons reste exactement la même et est conditionnée par la classe du personnage.

Cependant, à partir du niveau 3, puis tous les 4 niveaux ensuite (donc aux niveaux 3, 7, 11, 15 et 19), chaque personnage peut choisir entre deux options :

- Augmenter la valeur d'une de ses caractéristiques de 1.
- Acquérir la maîtrise d'une compétence (comprise dans la liste des compétences de sa classe), d'une langue, d'un véhicule ou d'un outil.

Ce module permet au personnage de faire grimper un peu plus rapidement les valeurs de ses caractéristiques, mais aussi, s'il le désire, de devenir plus compétent. Sa capacité à agir même hors combat peut alors croître en dehors de ses capacités de classe. Une classe comme le roublard, par exemple, peut rapidement devenir un véritable couteau suisse, plus encore qu'elle ne l'est.

# LES ORIGINES

Les univers de fantasy peuvent être peuplés de multiples peuples issus de multiples cultures. Dans le *Livre du Joueur*, nous vous avions proposé les cinq origines les plus classiques de la fantasy moderne, ainsi que deux origines spéciales représentées dans la série *Rôle'n Play* : le sangdragon, comme Ilzaach, et l'aasimar, comme Gabriel.

Dans le *Livre du joueur avancé*, nous avons décidé d'étendre les possibilités. Ainsi, vous trouverez dans ce chapitre douze nouvelles origines inhabituelles. Toutes les origines n'existent pas dans tous les univers de jeu, et c'est à votre meneuse de jeu de vous confirmer, ou infirmer, la possibilité de les utiliser pour votre personnage.

De plus, ces origines sont, pour beaucoup, rares. Certaines possèdent des capacités puissantes mais des faiblesses nombreuses qui vous demanderont de naviguer avec intelligence et prudence dans les aventures que traversera votre personnage.

Le tableau ci-après vous donne un aperçu de ces nouvelles origines.

## LECTURE DES CAPACITÉS D'ORIGINE ET DE PEUPLE

Les capacités de chaque origine ont été divisées en plusieurs types. Leurs descriptions sont formalisées de manière à rendre le tout lisible et simple à apprêhender.

### LES TYPES DE CAPACITÉS

On trouve trois types de capacités.

Les **capacités d'évolution** sont celles qui font simplement évoluer les caractéristiques des personnages, ou qui leur proposent de nouvelles maîtrises d'outils, de langues ou de compétences. On trouve parmi elles *Augmentation de caractéristiques*, par exemple, permettant d'augmenter le score d'une ou plusieurs caractéristiques et présente chez toutes les origines et tous les peuples.

Les **capacités actives** sont celles qui nécessitent une action volontaire afin d'être utilisées. On trouve parmi elles la capacité « Effrayant » des Demi-ogres, leur permettant de pousser un cri à même de terroriser leurs adversaires.

Les **capacités passives** sont celles qui sont toujours actives, ou qui sont actives dans certaines circonstances, sans demander l'utilisation d'une action ou sans exiger de penser à les déclencher. On trouve parmi elles la capacité « Vif » des gobelins, leur permettant d'ajouter leur bonus de maîtrise aux jets d'initiative.

Certaines capacités passives sont affublées du mot **faiblesse**. Il s'agit là d'une véritable faiblesse technique que partagent les membres de cette origine, rendant leur vie plus difficile.

### DÉCRIRE LES CAPACITÉS : LES PARAMÈTRES

Chaque capacité obéit à un certain nombre de règles variables selon la nature de ce qu'elles permettent de faire. Une capacité est donc décrite selon un certain nombre de paramètres. Toutes ne comprennent pas l'intégralité de ces paramètres, qui dépendent largement de la capacité concernée. Voici la liste des paramètres auxquels nous ferons référence dans le cadre de cet ouvrage :

- **Action** : le type d'action nécessaire pour la capacité. Parfois, certaines capacités possèdent plusieurs types d'utilisation, chaque action est détaillée avec ce qu'elle permet de déclencher.
- **Condition** : les conditions dans lesquelles la capacité est active.
- **Contrecoup** : le contrecoup négatif à l'utilisation de la capacité.
- **Déclencheur** : Les conditions qui déclenchent la capacité. Quand ce déclencheur est un test de caractéristique, cela prend en compte les tests utilisant les compétences et les outils associés, mais pas les jets de sauvegarde ou d'attaque (à distance, de corps à corps ou magique), à moins qu'il en soit stipulé autrement.
- **Durée** : la durée d'action de la capacité.
- **Effets** : la description des effets de la capacité en jeu.
- **Evolution** : la possible évolution de certains paramètres de la capacité avec les niveaux.
- **Jet de sauvegarde** : détermine le jet de sauvegarde nécessaire pour résister à la capacité.
- **Limitation** : les facteurs qui limitent l'utilisation de la capacité ou son cumul avec d'autres.
- **Nombre d'utilisations** : le nombre d'utilisations de la capacité avant de devoir appliquer le Rechargement.
- **Rechargement** : les conditions pour recharger le nombre d'utilisation de la capacité.
- **Spécial** : tout effet particulier s'ajoutant aux effets de la capacité.
- **Zone** : la taille de la zone touchée par la capacité.

## LES ORIGINES

CHANGELIN



DIURNAMBULE



DEMI-OGRE



ÉLÉMENTALIEN



FÉLYS



GOBELIN



Enfants humains enlevés par les faës, les changelins ne se souviennent pas de leur passé, mais possèdent le pouvoir de changer d'apparence.

Ces êtres maudis possèdent en eux du sang de vampire. Un atout, autant qu'une malédiction.

Ces êtres à l'apparence brutale et monstrueuse sont des forces de la nature. Mais ils cachent aussi une culture plus riche qu'il n'y paraît.

Ces humains touchés par les éléments ne font plus qu'un avec leur élément de prédilection.

Humanoïdes à tête de chat, ils naviguent entre desseins personnels et préjugés.

Petites créatures considérées, souvent à tort, comme maléfiques par beaucoup, les gobelins sont pleins de surprises.

## BONUS PRINCIPAL AUX CARACTÉRISTIQUES

Charisme

Force

Constitution

Intelligence

Dextérité

Dextérité

HOMME-SERPENT



KOBOLD



SIDH



TAURIN



THÉRIAN



TIEFFELIN



Humanoïdes mystérieux issus de contrées lointaines, ils sont capables de se transformer, soit en forme hybride de serpent au torse humanoïde, soit en humain.

Souvent méprisés par les autres peuples, les kobolds les plus aventureux et téméraires quittent leur communauté afin de se faire un nom.

Elfes, nains et autres peuples issus du plan féerique, ils sont, contrairement à leurs équivalents du plan matériel, gorgés de magie.

Ces humanoïdes ressemblent à de petits minotaures. Forts et puissants, ils sont aussi sages.

Ces êtres sont en réalité une multitude de peuples humanoïdes à l'apparence animale et aux talents variés.

Humains possédant du sang de fiélon, les tieffelins sont débrouillards et redoutables, autant qu'ils sont rejetés.

## BONUS PRINCIPAL AUX CARACTÉRISTIQUES

Sagesse

Dextérité

Selon le peuple

Force

Selon le peuple

Charisme

# CHANGELIN



Dans bien des univers de fantasy, la Faërie a une place, si ce n'est importante, au moins non négligeable. Dans la plupart des univers, on y trouve des créatures liées aux fées, voire de véritables mondes faériques, existant sur d'autres plans d'existence.

Mais ne vous fiez pas aux clichés : la Faërie, ce n'est pas uniquement de petites fées avec leurs ailes multicolores et leurs poudres magiques, loin de là. Le concept de Faërie est intimement lié au concept de merveilleux, avec tout ce que cela comporte aussi de sombre et de glauche.

Il est donc logique de trouver, dans ces univers, des êtres « normaux » ayant été touchés d'une manière ou d'une autre par les faës, et dont la nature profonde est liée à ces créatures à la fois fantastiques et sombres. Cet archétype de personnage en fait souvent un outsider, un peu hors de la société, mais capable de prouesses étranges. Un personnage qui fascine autant qu'il effraie.

## LES CHANGELINS EN ALARIAN

Les changelins ne sont pas des plus courants en Alarian. On ne sait pas réellement d'où ils viennent. Parfois, un nourrisson disparaît d'une famille et y revient des années plus tard, sans aucun souvenir de ce qu'il a fait entre les deux. Ces enfants sont alors soit accueillis, non sans une certaine méfiance, soit rejetés et abandonnés.

Les changelins sont donc des êtres souvent solitaires, à part. Ils vivent en marge de la société pour certains, ou tentent désespérément de s'y intégrer pour d'autres, cherchant alors à devenir le centre de l'attention.

## LES CHANGELINS EN PANGÉE

Les changelins sont d'une grande rareté en Pangée. En effet, les portes entre Pangée et Oneira sont rarement ouvertes et les êtres issus de ce monde-miroir ne se rendent que rarement sur les terres des mortels. Mais il arrive, parfois, qu'elles atteignent une communauté humaine (et parfois, même si rarement, d'un autre peuple) et décident d'enlever un enfant afin de le faire leur. De retour en Oneira, l'enfant est si jeune qu'il s'imprègne de l'énergie magique du monde-miroir, devenant alors partiellement faë. On appelle ces enfants les changelins, ou vaïhdakgars. Une fois à l'âge adulte, il n'est pas rare que ces derniers prennent conscience de leur nature particulière et ressentent le besoin de retrouver Pangée et le lieu où ils sont nés. Ils décident alors souvent d'y retourner. Cependant, ce faisant, ils perdent

tout souvenir de leur passage en Oneira. Il n'existe alors qu'un moyen de retrouver ces souvenirs : retourner dans le monde-miroir des faës. Mais même en l'absence de souvenirs, les changelins finissent toujours par ressentir l'Appel, un phénomène les poussant à retrouver Oneira, et retourner enfin dans le monde-miroir qui les a vu grandir.

## PATRONYMES

Les changelins portent des noms issus des communautés dans lesquelles ils sont nés et ont été élevés avant leur enlèvement. Certains se renomment parfois, une fois leur nature connue, et utilisent un nouveau nom issu des langues féériques.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Un changelin possède des traits issus de ses origines mystérieuses, les rapprochant des faës qui l'ont adopté.

**Âge.** Les changelins grandissent à une vitesse comparable à celle des humains. Ils vieillissent cependant plus lentement, pouvant vivre jusqu'à l'âge de 150 ans.

**Taille.** Les changelins sont de tailles et de corpulences comparables à celles des humains. Ils sont de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun ainsi que le sylvestre.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** Votre valeur de Charisme augmente de 2.

### ALLERGIE AU FER

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous touchez un objet en fer.

**Condition :** l'objet est maintenu en contact direct avec votre peau.

**Effet :** au début de chaque round, vous subissez 2 points de dégâts.

### CHANGEFORME

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action pour **changer de forme**, une action pour **reprendre sa forme normale**

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 h.

**Condition :** avoir été plus de dix minutes d'affilée en présence directe de la personne **imitée**, afin d'en étudier les traits, la voix et les attitudes.

**Rechargeement :** repos long

**Effet :** vous adoptez une nouvelle forme et transformez votre corps. Vous devez adopter la forme d'un humanoïde dont la différence de taille n'excède pas 30 cm avec la vôtre. Vous pouvez **imiter** les traits d'une autre personne si vous le désirez. Votre voix change pour s'approcher de celle de la forme que vous imitez.

**Spécial :** vous reprenez votre forme normale si vous arrivez à 0 PV, tombez *inconscient* ou mourrez.

**Limitation :** seul votre corps change, pas vos vêtements ou votre équipement, et vous n'adoptez pas les caractéristiques et capacités de votre nouvelle forme. De plus, si vous interagissez avec des personnes connaissant la créature que vous **imitez**, elles peuvent effectuer un test de Sagesse (Perspicacité) contre votre test de Charisme (Supercherie). Si elles réussissent, elles se rendent compte du subterfuge.

### VULNÉRABILITÉ FAËRIQUE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts issus d'une attaque avec une arme en fer froid ou en argent, ou des dégâts nécrotiques.

**Effet :** vous êtes vulnérable à ces dégâts.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### TOUCHÉ PAR LA COUR DE LUMIÈRE

On les nomme *lumineux* en Alarian, et *bean'lucha* en Pangée.

Vous avez été enlevé par une faë de la cour de lumière. Votre peau semble légèrement dorée, vos cheveux avoir une couleur claire luisante, ou vos yeux porter des reflets mordorés ou colorés.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 1.

### BROUILLARD FAËRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** une utilisation

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort *nappe de brouillard* au niveau 1.

**Spécial :** vous êtes capable de voir à travers ce brouillard comme si votre vision était normale.

**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe. Si votre classe vous permet de le lancer et que vous le lancez autrement que grâce à cette capacité, il ne bénéficie pas de l'effet **spécial**.

## LUMIÈRES DE LA FAËRIE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action**Nombre d'utilisations** : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.**Rechargement** : repos long**Effet** : vous connaissez le tour de magie *lumières dansantes*<sup>ldj</sup>.**Spécial** : si votre classe vous permet normalement de le lancer, il rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez.

## TOUCHÉ PAR LA COUR D'OMBRE

On les nomme *ombrageux* en Alarian, et *bean'sijail* en Pangée.

Vous avez été enlevé par une faë de la cour d'ombre. Votre peau semble arborer des teintes violacées ou bleues, vos cheveux noirs absorber la lumière, ou vos yeux porter des reflets sombres.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Constitution augmente de 1.

## RAILLERIE DES FAËS

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action.**Nombre d'utilisations** : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.**Rechargement** : repos long**Effet** : vous connaissez le tour de magie *moquerie cruelle*<sup>ldj</sup>.

La caractéristique utilisée pour ce sort est le Charisme.

**Spécial** : si votre classe vous permet normalement de le lancer, il rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez. La caractéristique utilisée pour ce sort devient alors celle utilisée par la classe.

## RAPIDITÉ DES FAËS

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action bonus.**Nombre d'utilisations** : une utilisation.**Rechargement** : repos long**Effet** : vous lancez le sort *repli expéditif*<sup>rdj</sup>.**Spécial** : lorsque vous utilisez l'action *Se précipiter* en action bonus grâce à ce sort, vous vous déplacez du double de votre vitesse.**Limitation** : vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe. Si votre classe vous permet de le lancer et que vous le lancez autrement que grâce à cette capacité, il ne bénéficie pas de l'effet **spécial**.

## TOUCHÉ PAR LA FAËRIE

On les nomme *sans cour* en Alarián, et *bean'aonar* en Pangée.

Vous avez été enlevé par une faë indépendante des cours d'ombre et de lumière. Votre peau semble avoir des reflets argentés, vos cheveux posséder une couleur inhabituelle, ou vos yeux habités de couleurs multiples et changeantes.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Dextérité augmente de 1.

## MAIN FAËRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action.**Nombre d'utilisations** : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.**Rechargement** : repos long**Effet** : vous connaissez le tour de magie *main du mage*<sup>ldj</sup>.**Spécial** : si votre classe vous permet normalement de le lancer, il rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez.

## SOMMEIL DE LA FAËRIE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action.**Nombre d'utilisations** : une**Rechargement** : repos long**Effet** : vous lancez le sort *sommeil*<sup>ldj</sup> au niveau 1.**Spécial** : lorsque vous lancez ce sort, il affecte même les créatures immunisées à l'état *charmé* ou au sommeil magique, à part les créatures artificielles et les morts-vivants.**Limitation** : vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe. Si votre classe vous permet de le lancer et que vous le lancez autrement que grâce à cette capacité, il ne bénéficie pas de l'effet **spécial**.**Évolution** : lorsque vous atteignez le niveau 9, vous le lancez au niveau 3.

# DEMI-OGRE

Bien que son nom semble désigner le rejeton de l'union entre une humaine et un membre d'un peuple ogre, cette origine peut en réalité recouvrir bien des concepts.

Le demi-ogre est l'archétype du personnage monstrueux : immense, puissant, effrayant, il possède une mauvaise réputation, sa rencontre réveille des peurs irrationnelles, et il est souvent considéré comme un paria. Un paria utile, cependant, car dès que l'on doit trouver une force de frappe, c'est lui que l'on appelle.

Cet archétype de personnage se trouve souvent dans des situations n'étant pas à son avantage : esclave dans une mine, gladiateur au service de la foule, homme de main stoïque et placide, tueur capable d'écraser des crânes d'une seule main. Toutes les créatures qui correspondent à ce que nous nommons ici demi-ogres sont souvent des personnages de second plan, des obstacles, parfois un peu idiots ou naïfs.

Pourtant, certains univers les approfondissent, leur donnant une dimension inattendue, une culture et une spiritualité profonde... Ou décident tout simplement d'en faire des ennemis tout désignés corrompus par leur nature même.

## LES DEMI-OGRES EN ALARIAN

Depuis leur apparition, les demi-ogres ont développé une société centrée autour de la famille. Ils les appellent matriarchies : des clans fonctionnant comme une famille étendue, menés par la Mère. Cette dernière est la seule à avoir la légitimité de mettre au monde une descendance de race pure. Les autres membres doivent attendre son approbation ou se tourner vers les membres d'autres origines (le plus souvent vers des humains). Cependant, la matriarchie est une société égalitaire : mâles et femelles sont égaux devant les tâches et les combats. Il existe deux types de matriarchies. Les matriarchies sanglantes sont les plus nombreuses et les plus connues. Elles vivent du pillage des communautés proches. Les matriarchies blanches se montrent, elles, plus civilisées et sédentaires. Leurs petits villages entourés de champs que les membres exploitent sont établis à l'écart de la civilisation.

## LES DEMI-OGRES EN PANGÉE

S'il est un peuple que l'on voit rarement dans les terres impériales, ce sont bien les demi-ogres, ou les aldsan kümé comme ils s'appellent eux-mêmes. À leurs yeux, le terme



« demi-ogre » est, au mieux, une tentative de les rabaisser à une nature bestiale qu'ils n'ont pas, au pire une simple insulte. La plupart d'entre eux vivent dans de petits villages isolés du reste du monde. Malheureusement, leur peuple n'a que trop connu la discrimination et les préjugés des autres peuples. Les demi-ogres ne détestent pas les étrangers mais se méfient toujours quand quelqu'un qu'ils ne connaissent pas, surtout s'il s'agit d'un impérial, arrive dans leur village. Et s'ils comprennent que leur stature massive puisse effrayer de prime abord, ils n'en sont pas moins désolés par l'attitude des autres peuples à leur encontre.

## PATRONYMES

Les demi-ogres se sont créés, au fil des siècles, un langage propre. Leurs noms ont toujours un sens dans leur langue.

### MASCULINS

Borkan, Crasdil, Erb, Garok, Krolkhar, Lothr, Margog, Piorg, Rolfar, Urgh.

### FÉMININS

Mama, Grama, Mamo, Myr, Grao, Tev, Maour, Drass, Irul, Borul.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Un demi-ogre possède des traits issus de ses origines mystérieuses, mais que certains rapprochent de ceux des ogres.

**Âge.** Les demi-ogres atteignent rapidement l'âge adulte, dès 10 ans. Cela étant, une fois leur maturité atteinte, ils vieillissent légèrement plus lentement que les êtres humains. Ainsi, un demi-ogre peut vivre jusqu'à 125 ans, voire plus, pour peu qu'il ait l'incroyable (et rare) chance de ne pas mourir avant cela de manière violente.

**Taille.** Les demi-ogres sont de véritables colosses. Les plus petits d'entre eux mesurent 1,8 m, mais ils atteignent généralement les 2 m de haut, voire plus. Les plus grands peuvent mesurer jusqu'à 2,4 m. Ils sont cependant toujours considérés comme étant de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun ainsi que le demi-ogre. Un exilé ne maîtrise pas le demi-ogre, mais peut à la place choisir deux autres langues.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 2.

### EFFRAYANT

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Cible :** une créature capable de vous entendre.

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous adoptez une posture agressive, hurlez ou lancez un regard noir suivi d'un grognement effrayant à une cible. Ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise].

**Échec :** la cible est terrorisée pour la durée de la capacité.

**Réussite :** la cible ne subit aucun contrecoup.

### PROBLÈME DE TAILLE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Effet :** vous êtes grand et massif... trop grand et trop massif.

Vos armures doivent être fabriquées sur mesure en raison de votre taille et de votre corpulence. Quand vous achetez une armure, vous devez payer le double de son prix. De même, lorsque vous faites ajuster une armure magique, vous devez débourser un prix égal au prix de l'armure magique concernée.

**Limitation :** si vous portez une armure qui n'a pas été spécialement ajustée à votre taille, votre CA est réduite de 1.

### VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### NOMADE

On les nomme *voyageurs* en Alarian, et *delchin* en Pangée. Vous vivez dans des communautés nomades, voyageant au fil des saisons.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Force augmente de 1.

**ARTISAN**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez un type d'outils d'artisan à choisir entre outils de charpentier, ustensiles de cuisinier, outils de menuisier, outils de tanneur, outils de tisserand ou matériel de tatoueur.

**CHASSEUR ÉMÉRITE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction

**Condition :** vous utilisez un arc ou une lance.

**Déclencheur :** une créature effectue un déplacement à votre portée (arc) ou dans votre zone d'allonge (lance).

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre la créature déclenchant la capacité.

**SÉDENTAIRE**

On les nomme *bâtisseurs* en Alarian, et *sulchin* en Pangée.

Vous vivez dans des villages et avez développé une vie sédentaire centrée autour de la spiritualité et l'artisanat.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Force augmente de 1.

**ARTISAN**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez un type d'outils d'artisan à choisir entre matériel de brasseur, outils de bricoleur, outils de charpentier, outils de cordonnier, outils de forgeron, outils de maçon, outils de potier ou matériel de tatoueur.

**CUIR ÉPAIS**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de type contondants.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

**SOLITAIRES**

On les nomme *errants* en Alarian, et *gadychin* en Pangée.  
Vous êtes né hors de votre communauté, ou simplement banni, vivant seul et survivant comme vous le pouvez dans un monde loin de vos racines.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.

**DÉBROUILLARD**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme

(Supercherie) ou de Charisme (Persuasion), et vous obtenez un score inférieur à 10 sur votre d20.

**Effet :** vous considérez que votre d20 a obtenu le score de 10.

**SURVIVANT**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez la compétence Survie.

**SORCEREUX**

On les nomme *spiritualistes* en Alarian, et *kahchin* en Pangée.

Vous êtes différent de vos congénères. Plus petit, moins massif, votre peau est pâle, presque blanche, et vos cheveux sont totalement blancs. Vous êtes peut-être doté de capacités magiques et êtes le guide de votre communauté.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme ou de Sagesse augmente de 1.

**Spécial :** Vous pouvez néanmoins décider d'inverser avec votre augmentation de valeur de Constitution (capacité générale). Si vous faites ce choix, cette dernière augmente de 1 au lieu de 2 alors que votre valeur de Sagesse ou de Charisme augmente de 2 au lieu de 1.

**ARTISAN**

ÉVOLUTION

**Effet :** Choisissez un peuple (sédentaire, nomade ou solitaire) dans lequel vous êtes né. Vous maîtrisez un type d'outils d'artisan à choisir entre ceux disponibles pour votre peuple d'origine ainsi que les outils de calligraphie.

**VOLONTÉ DE FER**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test visant à résister à une tentative de persuasion, ou un jet de sauvegarde afin de résister à un pouvoir ou un sort de charme, de domination ou d'illusion.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test ou ce jet de sauvegarde.

# DIURNAMBULE



Le vampire reste une créature emblématique de la fantasy et du fantastique, tant et si bien que de multiples univers l'intègrent dans leur écosystème. La figure du vampire fascine, mais d'elle a dérivé celle de l'humain maudit, mi-homme, mi-vampire, capable de parcourir les terres mortnelles sous le soleil, contrairement à leur parent mort-vivant.

Le diurnambule est un personnage sombre et maudit, souvent torturé par un passé terrible. Il a grandi avec la nécessité de se nourrir sur ses semblables, culpabilise parfois, et tout cela est un moteur fort le poussant à aller de l'avant, à prendre des risques, à s'aventurer là où d'autres ne s'aventureraient jamais.

## LES DIURNAMBULES EN ALARIAN

Alarian n'est pas une terre de morts-vivants. Parfois, un vampire s'unît à une humaine, ou inversement, et de cette union naît un hybride du nom de diurnambule. Le plus souvent, ces enfants sont tués par leurs parents humains, quand ils le peuvent, ou élevés par leurs parents vampiriques afin de créer des serviteurs puissants mais serviles, hommes de main idéaux grâce à leur capacité à supporter la lumière du soleil.

Les diurnambules libres de toutes chaînes sont rares, mais redoutés. En effet, ayant souvent vécu l'enfer, que cela soit en survivant à la tentative d'un parent de mettre fin à leurs jours, ou à l'esclavage d'un parent vampirique, ils sont souvent bien décidés à se venger des uns ou des autres... et parfois des deux.

## LES DIURNAMBULES EN PANGÉE

Les cas de vampirisme sont d'une extrême rareté en Pangée, à ce que le peuple sait. Les vampires tiennent plus de la légende que d'un fait avéré, et personne ou presque ne peut se targuer d'en avoir déjà rencontré. Certains pensent qu'ils évoluent en réalité proches des cercles de

pouvoir, se cachant à la vue de tous, vivant leur non-vie sans jamais se montrer. Quoi qu'il en soit, les diurnambules sont la preuve flagrante de leur existence.

Ces êtres plus que rares (rarement plus d'un toutes les deux ou trois générations) naissent différents. Souvent, les mères des diurnambules reçoivent une morsure vampirique alors que ces derniers étaient encore dans leur ventre, ou en ont été eux-mêmes victimes enfants sans pour autant s'en souvenir. Quoiqu'il en soit, les diurnambules possèdent une partie de la force et de la puissance de ces créatures, mais aussi leur soif. Souvent considérés comme des dangers, ils arrivent parfois à l'âge adulte (quand ils n'ont pas été chassés et exécutés avant, victimes de la peur qu'ils inspirent) et cherchent un moyen de se débarrasser de leur malédiction.

## PATRONYMES

Les diurnambules possèdent des noms issus des communautés dans lesquelles ils ont été élevés.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Les diurnambules possèdent des traits issus des créatures, aussi bien humaines que vampiriques, qui les ont, souvent involontairement, engendrés.

**Âge.** Les diurnambules vieillissent plus lentement que les êtres humains. Ils peuvent vivre jusqu'à un âge avancé, certains atteignant les 250 ans.

**Taille.** Les diurnambules sont de tailles et de corpulences comparables à celles des humains. Ils sont de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun ainsi que deux autres langues.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 2.

### ESTOMAC INADAPTÉ

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Effet :** vous pouvez ingérer de la nourriture, mais vous la vomissez dans l'heure qui suit. Seul le sang peut vous nourrir.

### FAIM INEXTINGUIBLE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous passez une journée ou plus sans vous nourrir alors que vous en avez besoin.

**Effet :** vous subissez l'état empoisonné.

**Limitation :** vous nourrir met immédiatement fin aux conséquences (effet et contre-coup) de cette capacité et restaure votre Sagesse à sa valeur initiale (cf. paragraphe suivant).

**Contrecoup :** chaque jour passé sans vous nourrir fait baisser votre valeur de Sagesse de 1. Une fois arrivé à une valeur de 1, vous vous attaquez à la première créature qui passe à votre portée afin de boire l'intégralité de son sang dans une rage frénétique, jusqu'à la tuer.

## PIUSSANCE DU VAMPIRE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un saut avec ou sans élan.

**Effet :** la longueur de votre saut est égale à votre vitesse, et sa hauteur à la moitié de votre vitesse.

**Spécial :** en cas de chute, vous ne subissez vos premiers dégâts qu'à partir d'une hauteur de chute égale à votre vitesse.

## RÉSISTANCE VAMPIRIQUE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts nécrotiques ou de poison.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

## SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous effectuez un test ou un jet de sauvegarde de Sagesse.

**Condition :** vous vous trouvez exposé à la lumière directe du soleil ou à un sort l'imitant (comme *lumière du jour*<sup>adj</sup>)

**Effet :** vous subissez le désavantage sur ce test ou ce jet de sauvegarde.

**Limitation :** cette capacité ne fonctionne pas si la lumière du soleil est bloquée (par d'épais nuages, par exemple).

## SUCEUR DE SANG

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action.

**Condition :** vous avez empoigné votre cible.

**Cible :** une bête (mammifère ou oiseau) ou un humanoïde.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous effectuez une attaque au corps à corps (avec Force ou Dextérité, au choix, plus votre bonus de maîtrise) contre la cible. En cas de réussite, vous la mordez et pouvez consommer son sang, permettant de vous nourrir.

**Spécial :** le nombre de rounds pendant lesquels vous maintenez l'emprise et consommez le sang de la cible correspond au nombre de jours pendant lesquels vous n'aurez pas besoin de vous nourrir. Vous pouvez boire le sang d'un humanoïde pendant un nombre de rounds égal à sa valeur

de Constitution. Pendant ce temps, la créature peut tenter de se libérer de votre emprise normalement. Chaque round passé à consommer son sang, la valeur de Constitution de la créature est réduite de 1 (repos long pour annuler). Si elle arrive à 0, elle meurt.

**Limitation :** une attaque réussie contre vous par un allié de la créature suffit à vous faire lâcher prise et à stopper votre repas.

**Limitation :** tant que vous buvez le sang d'une victime, vous ne pouvez entreprendre aucune action, réaction ou action bonus et votre vitesse est de 0.

**Limitation :** si vous vous nourrissez du sang d'une bête de taille Grande ou Moyenne, elle perd deux points de Constitution par round. Si la bête est de taille Petite ou moins, elle en perd 4.

**Contrecoup :** si vous ingérez le sang d'une créature déjà morte au moment d'utiliser la capacité, vous subissez 1d6 points de dégâts par round pendant lequel vous buvez. De plus, vous subissez l'état empoisonné jusqu'à votre prochain repos long.

## VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 36 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Spécial :** lorsque vous utilisez votre *vision dans le noir*, les êtres vivants apparaissent autrement : vous voyez leur cœur et leur système vasculaire dans des tons rouge et jaune.

**Contrecoup :** hors du réseau vasculaire des créatures, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### COURTISAN

Ils ne possèdent pas d'appellation particulière en Alarian ou en Pangée, les érudits n'ayant jamais encore réussi à trouver de consensus à cet égard.

Vous avez hérité des pouvoirs de charme surnaturels de votre parent vampirique.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.

### FASCINATION

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort *charme personnel*<sup>ldj</sup>. Votre caractéristique pour ce sort est le Charisme.

**Spécial :** si vous utilisez votre capacité *Suceur de sang* sur la cible de ce sort, cette utilisation ne compte pas comme une attaque et vous n'avez pas besoin de l'empêcher. Vous réussissez automatiquement à la mordre alors que cette dernière se laisse faire.

**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe. Si votre classe vous permet de le lancer et que vous le lancez autrement que grâce à cette capacité, il ne bénéficie pas de l'effet **spécial**.

### COMBATTANT

Ils ne possèdent pas d'appellation particulière en Alarian ou en Pangée, les érudits n'ayant jamais encore réussi à trouver de consensus à cet égard.

Vous êtes plus agressif et violent que vos cousins courtisans, et vous savez canaliser votre soif à votre avantage.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 1.

### RENFORCEMENT

CAPACITÉ ACTIVE

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Suceur de sang*.

**Effet :** chaque round pendant lequel vous vous nourrissez, vous pouvez décider, au lieu de considérer que vous êtes nourri pour un jour de plus, de regagner un dé de vie dépensé depuis le dernier repos long.

**Limitation :** vous ne pouvez regagner qu'un nombre de dés de vie maximal égal à votre bonus de maîtrise.

**Limitation :** si vous vous nourrissez du sang d'une bête de taille Moyenne, vous regagnez un dé de vie mais elle perd 3 points de Constitution par round au lieu de 2. Si la bête est de taille Petite ou moins, c'est un dé de vie pour 6 points par round au lieu de 4.

# ÉLÉMENTALIEN

Dans les univers de fantasy, notamment ceux exploitant les concepts de multivers, il n'est pas rare de voir des êtres issus des plans élémentaires : l'air, l'eau, le feu et la terre. On les nomme, à juste titre, « élémentaires ». Parmi ces êtres élémentaires, on trouve les génies. Ces derniers sont des êtres élémentaires intelligents passant de plan en plan.

Tout comme les aasimars sont des humains possédant du sang de céleste en eux, ou les tieffelins du sang de fiélons, les élémentaliens possèdent du sang de génie. Leur présence trahit l'influence de la magie des plans élémentaires dans le monde. Et s'ils ne sont pas les êtres les plus courants à travers la fantasy, on peut les relier à tous les personnages capables de maîtriser naturellement les éléments.

Ces êtres magiques peuvent être, selon les univers, pourchassés, chassés, mis en esclavage, admirés, voire même parfois former une sorte d'élite de la société dans laquelle ils vivent. On peut en trouver ayant fondé leur propre société, parfois secrète, s'épanouissant dans des lieux inconnus du commun des mortels.

## LES ÉLÉMENTALIENS EN ALARIAN

Les élémentaliens sont rares, plus encore que les aasimars et les tieffelins. Autant dire qu'on n'en trouve que très peu et de manière exceptionnelle. Cela fait des élémentaliens des personnes reconnaissables entre mille. Et cela tend parfois à rendre la vie de ces derniers compliquée. De même, il est rare pour eux de rencontrer un être possédant une lignée élémentaire, et ils se sentent souvent très seuls, isolés.

D'autant que l'on n'est pas élémentalien de génération en génération. Il n'est pas rare que la magie élémentaire qui coule dans les veines des membres d'une famille saute plusieurs générations. Alors, quand leurs pouvoirs émergent à l'adolescence, l'entourage des élémentaliens peut ne pas savoir comment réagir et les prendre à tort pour des utilisateurs de magie.

## LES ÉLÉMENTALIENS EN PANGÉE

Les élémentaliens sont quasi inexistants en Pangée. En effet, les portes menant au monde-miroir de Protogénésis sont très peu nombreuses, s'ouvrent rarement, et souvent dans des lieux où les éléments, cataclysmiques, limitent la présence de créatures pouvant être touchées par un génie sortant de ces portails.



Heureusement pour eux, les élémentaliens ne sont pas immédiatement reconnaissables, et leurs variations de couleur de peau ou de cheveux suffisamment discrètes pour ne pas attirer l'attention. Mais une observation minutieuse permet rapidement de réaliser que l'élémentalien n'est pas réellement humain. Cette rareté n'est cependant pas toujours à leur avantage, et elle motive les marchands de colliers à tenter, parfois, de piéger certains d'entre eux afin de les utiliser pour s'enrichir.

## PATRONYMES

Les élémentaliens possèdent des noms issus des communautés dans lesquelles ils ont grandi.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Un élémentalien possède des traits issus de son héritage humain, mais est soumis à quelques particularités.

**Âge.** Les élémentaliens grandissent au même rythme que les humains mais vivent moins longtemps, consumés par la puissance élémentaire qui habite leur corps. Ils vivent en général jusqu'à une soixantaine d'années, parfois moins.

**Taille.** Les élémentaliens sont de tailles et de corpulences comparables à celles des humains. Ils sont de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun ainsi que le primordial.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** Votre valeur d'Intelligence augmente de 2.

### AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous interagissez avec une créature élémentaire de l'élément de votre peuple et effectuez un test de Charisme ou un test d'Intelligence pour vous souvenir d'informations concernant une créature élémentaire de votre élément.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

### DÉGÂTS ÉLÉMENTAIRES

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à mains nues

**Effet :** vous pouvez décider de changer le type de dégâts que vous infligez en un type dépendant de votre peuple :

- Air : foudre
- Eau : froid

- Feu : feu
- Terre : acide

## RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'un élément déterminé par votre peuple.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts. Le type de dégâts concerné dépend de votre peuple :

- Air : foudre
- Eau : froid
- Feu : feu
- Terre : acide

## VULNÉRABILITÉ ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'un élément déterminé par votre peuple.

**Effet :** vous êtes vulnérable à ces dégâts. Le type de dégâts concerné dépend de votre peuple :

- Air : acide
- Eau : feu
- Feu : froid
- Terre : foudre

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### ÉLÉMENTALIEN D'AIR

On les nomme zéphiréens en Alarian et gilem'meeh en Pangée.

Vous êtes habité par la légèreté et la vivacité de l'air. Votre peau est légèrement bleutée, pâle, et vos cheveux possèdent des reflets argentés.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.

### LÉGER COMME L'AIR

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort l'évitation<sup>ldj</sup>.

**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe.

**Limitation :** vous ne pouvez lancer ce sort, via cette capacité, que sur vous-même.

**RAPIDE COMME LE VENT**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre vitesse augmente de 3 m.**ÉLÉMENTALIEN D'EAU**

On les nomme *aquéites* en Alarian et *eqam'meeh* en Pangée. Vous êtes habité par le calme et la fureur de l'eau. Votre peau est légèrement bleutée, tirant sur le violet parfois, et vos cheveux possèdent des reflets bleutés.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 1.**DÉFERLANTE D'EAU**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action**Nombre d'utilisations :** une**Cible :** une créature à portée.**Portée :** 18 m**Sauvegarde :** Force**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** une colonne d'eau jaillit de vos mains tendues pour frapper votre cible. Effectuez un jet d'attaque magique à distance (utilisez votre modificateur de Charisme et appliquez votre bonus de maîtrise). En cas de réussite vous lui infligez 3d6 points de dégâts de froid.

**Spécial :** si elle est touchée, la cible effectue un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle est repoussée de 3 m et se retrouve à terre. En cas de réussite, elle est uniquement repoussée.

**Évolution :** cette capacité inflige 4d6 dégâts au niveau 6, 5d6 au niveau 11 et 6d6 au niveau 16.

**RESPIRATION AQUATIQUE**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous vous trouvez sous l'eau.**Effet :** vous pouvez respirer comme à la surface.**ÉLÉMENTALIEN DE FEU**

On les nomme feu *ignites* en Alarian et *feghen'meeh* en Pangée.

Vous êtes habité par une magie qui nourrit votre flamme intérieure. Votre peau est légèrement dorée, et vos cheveux possèdent des reflets dorés ou rouges.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 1.**LANGUE DE FEU**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction**Déclencheur :** un ennemi réussit une attaque au corps à corps contre vous.**Cible :** la créature ayant réussi l'attaque.**Nombre d'utilisations :** une**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** une langue de feu vous entoure et frappe votre cible qui subit 2d4 points de dégâts de feu.

**Évolution :** les dégâts augmentent avec votre niveau : 3d4 au niveau 6, 4d4 au niveau 11, 5d4 au niveau 16

**VIF COMME LE FEU**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'initiative.**Effet :** vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce test.**ÉLÉMENTALIEN DE TERRE**

On les nomme *terreux* en Alarian et *genem'meeh* en Pangée. Les élémentaliens de la terre sont habités par la force et la résilience de leur élément. Leur peau est légèrement grise ou tire sur le marron terreux, et leurs cheveux possèdent des reflets marrons.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 1.**ARMURE DE TERRE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.**Nombre d'utilisations :** une**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** la terre autour de vous s'agglomère en une armure temporaire. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre bonus de maîtrise  $\times$  1d4.

**SERVITEUR DE TERRE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action**Nombre d'utilisations :** une**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort serviteur invisible<sup>adj</sup>. Cependant, ce dernier n'est pas invisible mais créé à partir de la terre et de la pierre autour de vous.

**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe.

# FÉLYS



Les felys, quel que soit le nom que l'on donne à cette origine, sont un classique du jeu de rôle fantasy, francophone ou international. On trouve ces humanoïdes à tête de chat dans bien des univers et bien des jeux.

On les trouve sous des formes multiples, avec des personnalités, des cultures et des traditions très différentes. Tantôt chats de gouttière évoluant au milieu des autres peuples, tantôt nobles créatures dirigeant des sociétés aux rites et à la culture complexes, ils ont souvent comme point commun des attitudes, qualités et défaut que l'on attribue normalement aux chats.

Ainsi, on retrouve souvent chez eux une certaine inconstance, voire une véritable versatilité. De ce fait, leur accorder sa confiance est généralement considéré comme difficile. Les felys sont alors vus comme le grain de sable dans les rouages huilés de l'univers, ou de l'histoire pour les joueurs et les meneuses de jeu.

## LES FÉLYS EN ALARIAN

La société felys est fortement hiérarchisée et suit des règles de vie strictes, aussi bien dans la façon de se tenir et de parler aux autres felys que de se nourrir et de se reproduire. Ces codes sont édictés tous les dix ans par le Haut-Felys, puis gravés sur le Mur des lois, un mur itinérant déplacé de communauté en communauté. Les préceptes sont scrupuleusement suivis et il ne viendrait pas à l'idée d'un felys d'y déroger. Ces règles ne changent guère, et certaines datent de plusieurs millénaires. Le Haut-Felys étant élu par les sages de chaque peuple, les felys sont la seule origine dont tous les membres reconnaissent la même autorité supérieure, même s'ils conservent une certaine indépendance pour ce qui ne touche pas aux codes.

Ces lois définissent aussi la place sociale de chaque felys. Au bas de l'échelle se trouvent les felys des cloaques, au poil ras et souvent uni, sans privilège particulier ni même le droit d'adresser la parole aux membres d'une autre caste. Ils vivent dans la rue de vol et de mendicité, essentiellement dans les cités importantes. Dépourvus d'avenir, ils partent souvent à la découverte du monde. La majorité des felys sont de la classe des

felys des appentis. Ils bénéficient de quelques priviléges, comme celui de posséder ce qu'ils portent sur eux. Ils habitent en général dans des

auberges à l'année ou chez leur employeur. Ils exercent des métiers d'action ou avec une dimension artistique et aiment peu les professions intellectuelles. La caste supérieure possédant tous les priviléges est celle des félys des logis. Ce sont les seuls à pouvoir posséder des biens, notamment une maison qu'ils dotent d'un confort exceptionnel. Ils sont commerçants et érudits, parfois magiciens. Mais il leur faut une sérieuse raison pour partir à l'aventure.

## LES FÉLYS EN PANGÉE

La plupart des impériaux pensent que ce peuple mystérieux n'est composé que de quelques individus dispersés en petites communautés. Ce n'est pourtant pas le cas, car ceux que l'on nomme couramment « félys » sont en réalité issus d'un peuple fier et puissant.

L'origine exacte de ces êtres étranges est inconnue, mais les habitants du Royaume du Fleuve considèrent qu'ils ont toujours existé. Les al'wali, comme ils se nomment eux-mêmes, ne possèdent pas de mythe de la création spécifique. Ils sont simplement des enfants du Fleuve Dieu, comme les humains du Royaume.

En réalité, pendant longtemps, aucun al'wali ne fut aperçu hors du Royaume du Fleuve, tant et si bien que l'on considère qu'il s'agit de leur terre natale. Selon certains érudits, les al'wali sont en réalité l'expression immédiate de leurs dieux, les Enfants du Fleuve. En effet, ces derniers possèdent tous des attributs animaux autant qu'humains reflétant parfaitement la nature même de leur société. L'immense majorité des al'wali se trouve dans le Royaume. Les rares membres de cette espèce que l'on peut croiser en dehors de leurs terres sont en général des diplomates, des marchands... ou des exilés, des parias. On les nomme feilh'hyss.

## PATRONYMES

Les félys ont toujours à la fois des noms issus des origines avec lesquelles ils cohabitent et des noms félys faits de siflements et de raclements, que les humains ont beaucoup de mal à prononcer et à comprendre. Une particule finale définit la caste : 'sshshr pour logis, 'hhssrh pour appentis et 'hrss pour cloaques.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Vos ancêtres étaient des félin. Cela vous permet de bénéficier des capacités suivantes.

**Âge.** Les félys atteignent rapidement l'âge adulte, aux alentours de 8 ans environ. Cependant, ils vivent moins longtemps qu'un être humain et il est rare de voir un félys dépasser les 50 ans.

**Tendance.** Leur nature féline en fait des êtres indépendants qui tendent souvent vers le changement.

**Taille.** Les félys sont plus petits et fins que les humains. Ils mesurent entre 1,4 et 1,7 m pour 25 à 50 kg. Ils sont de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun et une autre langue de votre choix.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 2.

### AGILITÉ FÉLINE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Force (Athlétisme) afin d'escalader.

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur ce test.

**Spécial :** vous pouvez grimper à votre vitesse de déplacement normale.

### GRIFFES DU FAUVE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à mains nues.

**Effet :** vous possédez de petites griffes rétractiles. Lorsque vous les sortez et les utilisez, les dommages de vos attaques peuvent être tranchants ou contondants, selon ce que vous préférez.

**Limitation :** vous devez choisir avant d'effectuer votre jet d'attaque.

### VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### BANNIS

On les nomme *félrys du cloaque* en Alarian, et *feilh'hyss* en Pangée.

Vous n'êtes plus reconnu par les vôtres, banni, exilé, vous survivez comme vous pouvez, et trouvez des moyens peut-être peu reluisants de vous faire un nom.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.

### TOUJOURS SUR SES PATTES

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous tombez dans le vide.

**Jet de sauvegarde :** Dextérité.

**Effet :** vous savez comment contrôler votre chute, que cela soit en vous réceptionnant sur les pieds, en roulé-boulé ou simplement en utilisant votre environnement afin de la ralentir. Vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté de  $[8 + \text{la distance de chute (en mètres)}]$ . En cas de réussite, vous ne subissez que la moitié des dégâts habituels et vous vous réceptionnez correctement, évitant ainsi de vous retrouver à terre.

### COMMUNS

On les nomme *apprentis* en Alarian, et *mushtaral'wali* en Pangée.

Vous êtes de ces félrys que l'on croise le plus, que ce soit au sein de votre communauté ou en dehors.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 1.

### MAÎTRE ARTISAN

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez un type d'outils d'artisan de votre choix.

### SENS AIGUISÉS

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Survie) afin de pister une créature.

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur ce test.

### SIXIÈME SENS

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** spécial

**Déclencheur :** vous êtes surpris.

**Effet :** vous êtes toujours sur le qui-vive. Malgré la surprise, vous pouvez tout de même effectuer, au choix, un déplacement ou une action unique (comme une unique attaque, par exemple) lors de votre premier tour.

**Limitation :** vous ne disposez pas de votre action bonus ou de votre réaction.

### NOBLES

On les nomme *félrys des logis* en Alarian, et *muqadal'wali* en Pangée.

Vous êtes fier de vos origines. Vous vivez certainement parmi les vôtres, au sein d'une société qui reconnaît votre statut, ou à la tête de votre communauté.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

### NOBLE HÉRITAGE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** selon le tour de magie.

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous connaissez le tour de magie *illusion mineure*<sup>ldj</sup>.

**Spécial :** si votre classe vous permet normalement de lancer ce tour de magie, il rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez.

# GOBELIN

Les gobelins sont l'un des peuples les plus emblématiques de la fantasy, mais rarement du bon côté de la barrière.

Dans la plupart des œuvres, on les décrit comme des nuisibles. Ils peuvent être petits et vicieux, à l'instar des gremlins, chaotiques et colériques, cruels et désordonnés... ou simplement être d'une manière ou d'une autre l'émanation même du mal.

Cependant, dans certaines œuvres ou certains jeux, c'est un peuple méconnu, victime de préjugés, et plus sage qu'il n'y paraît. Qu'ils soient au service d'un seigneur plus cruel qu'ils ne le sont, ou qu'ils vivent simplement en marge des sociétés dites civilisées, essayant de ne pas se faire remarquer, il existe bien des manières de considérer les gobelins.

Certains univers les assimilent même à un type de fées, au même titre que les elfes et les nains par exemple. Neutres, ou membres de la cour d'ombre, ils sont alors la part de chaos du monde féérique.

## LES GOBELINS EN ALARIAN

Les gobelins ne sont pas des plus appréciés en Alarian, et à raison : la plupart des membres de leur peuple sont violents et vivent de rapines et de pillages. Mais certains d'entre eux, plus intelligents, plus malins, ou simplement un peu à la marge de leur peuple, ont d'autres aspirations et quittent leur tribu pour parcourir le monde et rencontrer les membres d'autres peuples.

Rien n'est jamais simple, et ils sont souvent victimes de la réputation catastrophique de leurs semblables, mais ils essaient de s'en sortir, tant bien que mal.

## LES GOBELINS EN PANGÉE

Méconnus, sous-estimés, souvent méconsidérés, les gobelins sont vus par la plupart des habitants de l'Empire comme une nuisance. Pourtant, la vérité n'est pas aussi simple.

En effet, les gobelins ne sont pas mauvais par essence et tous ne cherchent pas à piller et brûler tout ce qui se trouve sur leur passage. Certains s'intègrent parfois, difficilement certes, à la civilisation humaine ou coexistent pacifiquement avec les autres peuples qui les entourent.

Ainsi, vous faites peut-être partie de ces tribus. Ou peut-être avez-vous simplement décidé de quitter la vôtre pour partir à l'aventure. Quoiqu'il en soit, vous êtes loin des clichés ordinaires.

## PATRONYMES

Voici quelques exemples de noms à consonance gobeline.

### MASCULINS

An, Namtar, Ashme, Humba, Damuz, Ubara, Baqqam, Ahikib, Mezi, Matishti, Kug

### FÉMININS

Nurat, Kagina, Belet, Gemeshe, Ninsheg, Bikku, Sapo, Sunu, Uttu, Nisab, Ninduk



## TRAITS GÉNÉRAUX

Les gobelins possèdent un certain nombre de traits communs à tous les peuples.

**Âge.** Les gobelins ne vivent que rarement vieux, mais cela est souvent dû à leurs vies dangereuses. En réalité, un gobelin peut vivre jusqu'à 70 à 80 ans. Il atteint l'âge adulte aux alentours des 13 ans.

**Taille et poids.** Les gobelins mesurent généralement entre 80 cm et 1,20 m. Ils sont de taille Petite. Ils pèsent en général entre 15 et 25 kg.

**Vitesse.** Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun et le gobelin.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 2.

### AGILITÉ GOBELINE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action bonus

**Effet :** vous pouvez effectuer, au choix, l'action *Esquiver* ou *Se cacher*.

### INAPERÇU

ÉVOLUTION

**Effet :** vous obtenez la maîtrise de la compétence *Discréption*.

### VIF

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'initiative

**Effet :** vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise sur ce jet.

**Spécial :** si, à quelque moment de votre progression, une autre capacité vous permet de rajouter votre bonus de maîtrise (complet ou partiel) sur un jet d'initiative, vous pouvez doubler votre bonus de maîtrise sur ce jet.

**Limitation :** vous ne pouvez tripler ou quadrupler votre bonus de maîtrise si plus de deux sources vous permettent de le rajouter sur un jet d'initiative.

### VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### GOBELIN DES GROTTES

On les nomme *gobelins des profondeurs* en Alarian, et les *tribus du dessous*, ou *zitel'Gribech* en Pangée.

Vous avez l'habitude de vivre dans des grottes, des cavernes et autres lieux humides et protégés de la lumière.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 1.

### HABITANT DES TÉNÈBRES

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous êtes dans l'incapacité de voir

(comme lorsque sous le coup du sort *ténèbres*<sup>ldj</sup> ou de l'état aveuglé).

**Effet :** vous ne subissez pas le désavantage à l'attaque, et vos adversaires ne bénéficient pas de l'avantage pour vous attaquer.

### RÉSISTANCE DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre des dégâts nécrotiques.

**Effet :** vous bénéficiez de l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

**Spécial :** vous bénéficiez aussi d'une résistance aux dégâts nécrotiques.

### GOBELIN DES FORÊTS

On les nomme *gobelins communs* en Alarian, et les *tribus feuillues*, ou *zitel'Temles* en Pangée.

Vous êtes certainement de ceux que les peuples civilisés rencontrent le plus, habitué aux rapines et au braconnage, vous vivez dans les forêts, parfois non loin des lieux civilisés.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 1.

### COMBAT EN MEUTE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action gratuite

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque d'arme au corps à corps contre une créature.

**Condition** : cette créature a déjà été attaquée par l'un de vos alliés lors de ce round.

**Nombre d'utilisation** : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage sur vos jets d'attaque.

## ENTRAÎNEMENT AUX ARMES GOBELINES

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez les arcs courts, les arbalètes légères et les armures légères.

## GOBELIN DES PLAINES

On les nomme *gobelins nomades* en Alarian, et les *tribus venteuses*, ou *zitel'Skrift* en Pangée.

Avec les gobelins des forêts, vous êtes de ceux que les autres peuples rencontrent le plus. Pourtant, vous restez un mystère, tant vous cultivez l'art de la discréption. En effet, votre peau secrète une substance étrange capable de la faire changer de couleur afin de mieux se fondre avec votre environnement.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

## CAMOUFLAGE

CAPACITÉ ACTIVE

**Déclencheur** : vous effectuez l'action *Se cacher*.

**Condition** : vous restez immobile.

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage à votre test de discréption.

**Spécial** : vous pouvez effectuer votre test même si vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Vous devez cependant alors vous allonger au sol et êtes considéré comme à terre.

## HUILEUX

CAPACITÉ ACTIVE

**Déclencheur** : vous êtes la cible d'un test d'attaque destinée à vous empoigner, ou vous tentez de vous libérer de l'état empoigné.

**Effet** : votre peau est étrangement huileuse. Votre adversaire subit le désavantage au test d'attaque. Si vous tentez de vous libérer de l'emprise d'une créature vous ayant empoigné, vous bénéficiez de l'avantage à votre test.

## GOBELIN DES MARÉCAGES

On les nomme *gobelins boueux* en Alarian, et les *tribus de la fange*, ou *zitel'Bolot* en Pangée.

Votre tribu vit au cœur des marécages putrides, loin de la civilisation. Vous avez l'habitude de vous battre dans des

terrains difficiles à traverser. De plus, chasseurs émérites, certains vous nomment à juste titre les « gobelins rétiaires ».

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Constitution augmente de 1.

## ENDURANCE DE LA FANGE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre le poison.

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

**Spécial** : vous bénéficiez aussi d'une résistance aux dégâts de poison.

## ENTRAÎNEMENT AUX ARMES GOBELINES

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez les tridents, filets et sarbacanes.

## GOBELIN CIVILISÉ

On les nomme *gobelins des villes* en Alarian, et le *peuple perdu*, ou *zitel'Izny* en Pangée.

Vous avez grandi non loin, si ce n'est au cœur d'une communauté civilisée. Vous n'avez plus rien à voir avec vos congénères et avez appris à vous adapter à la vie avec les autres peuples.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Charisme augmente de 1.

## ESPRIT D'ADAPTATION

ÉVOLUTION

**Effet** : vous obtenez la maîtrise des outils de déguisement ainsi que de la compétence Supercherie ou Persuasion (au choix).

## LANGUE SUPPLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez une langue supplémentaire de votre choix.

## VOLONTÉ D'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet vous imposant l'état *charmé* ou *terrorisé*.

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage à votre jet de sauvegarde.

# HOMME-SERPENT



Le serpent est un animal souvent considéré, au pire comme dangereux, au mieux comme mystérieux. Les hommes-serpents n'échappent pas à cette règle. Dans bien des œuvres de fantasy, ils font partie d'un peuple ancien à la civilisation oubliée mais vivace. On les voit souvent comme des adversaires étranges et difficiles à comprendre.

Même lorsque ces peuples sont jouables, ils n'en restent pas moins auréolés de mystère, et laissent peser, derrière eux, un sentiment de danger. Mais surtout, ils sont, l'immense majorité du temps, traités comme des peuples exotiques. Il n'est pas rare que les auteurs de fantasy s'inspirent, pour eux, de civilisations asiatiques ou précolombiennes. Et il semble que la jungle reste leur environnement de prédilection.

Mais si cela est courant, ce n'est pas pour autant une constante. Certaines œuvres, certains univers, cassent les codes et sortent les hommes-serpents de leurs propres clichés, ou les utilisent afin de les détourner.

On confond parfois les hommes-serpents avec les hommes-lézard. Pourtant, si ces deux peuples sont en général dépeints comme des antagonistes, ils ne sont en rien semblables.

## LES HOMMES-SERPENTS EN ALARIAN

Le peuple serpent ne communique avec les civilisations humaines, naines ou elfes, que depuis quelques siècles, mais les murs des tombes de leurs premiers rois ont été érigés il y a plusieurs dizaines de millénaires. Leurs cités se dissimulent dans des jungles impénétrables et peuplées d'animaux sauvages. Une grande partie des bâtiments sont maçonnés et courent sous la surface car seul un rez-de-chaussée est autorisé à affleurer. Les hommes serpents aiment travailler le bois pour en faire des objets de décoration, et les richesses matérielles n'ont d'importance que dans le cadre de leur religion.

Ils sont en effet pieux, adorant la Mère Serpent. Selon les cités, elle prend des formes et des couleurs diverses. Chacune de leurs villes compte plusieurs centaines de temples, la plupart très petits, bien que possédant des étages pour que Mère Serpent s'enroule autour. Leur société vit en harmonie avec la nature, n'y prélevant que ce qui est nécessaire. Ils méditent de longues heures pendant lesquelles ils se questionnent sur l'existence, ou

font des siestes oniriques qui les transportent au creux de leur déesse qui, le pensent-ils, répond à leurs questions. Ils tolèrent toutes les autres formes d'adoration et respectent les divinités étrangères. Ils font d'excellents clercs et chamans.

## LES HOMMES-SERPENTS EN PANGÉE

Une terrible malédiction frappe le peuple des hommes-serpents : une amnésie les empêchant de se souvenir de ce qu'il se passa avant le Réveil. Cet événement, récent (2050 Après l'Entente environ) vit ce peuple apparaître dans la Brisure. Tous ses individus se sont réveillés au cœur d'anciennes ruines au même moment, ou à quelques jours d'intervalle. Ils découvrirent alors qu'ils étaient capables de communiquer via l'imssugassma, la « parole des émotions » : un langage étrange et non verbal.

Les hommes-serpents ne sont pas sexués. Ni mâles ni femelles. Il n'existe pour eux qu'un unique pronom : *ku*, diminutif de *kubea*, voulant dire « peuple ». Si chaque individu possède une place précise à la naissance, lui permettant de connaître son rôle dans cette société étrange, certains d'entre eux, cependant, ne la trouvent pas. Ceux que l'on nomme les *inrezi*, les vagabonds, quittent souvent leur communauté pour voyager à travers le monde et le découvrir autant que se découvrir. Mais ils savent qu'un jour, ils ressentiront l'Appel, qui les ramènera parmi les leurs.

## PATRONYMES

Leurs noms sont impossibles à prononcer et à différencier en commun, se formant à partir de longues allitérations en « s ». Hors de leur communauté, ils utilisent des noms composés en rapport avec la nature et la jungle en particulier. Ils sont aussi porteurs d'une connotation spirituelle. Leurs noms ainsi « traduits » ne portent pas de marqueur de genre.

## EXEMPLES

Foudre-crocs, Nectar-venin, Lente-liane, Feuille-tranchante, Lune-verte, Canopée-pensive, Ombre-glisse, Longue-racine, Écorce-écaillles, Cingle-pupille.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Les hommes-serpents possèdent d'étranges facultés issues de leur héritage perdu.

**Âge.** Les hommes-serpents peuvent vivre bien plus longtemps qu'un être humain. Ils atteignent leur maturité à l'âge de 13 ans environ, mais peuvent vivre jusqu'à 150 ans. Cependant, ils peuvent prolonger leur durée de vie en se

plongeant dans de longues hibernations qui leur permettent de survivre des dizaines, parfois des centaines, d'années avant de se réveiller de nouveau. Néanmoins, seuls les plus sages des hommes-serpents sont capables d'un tel exploit.

**Taille.** Les hommes-serpents sont légèrement plus grands que des humains et mesurent de 1,7 à 2 m. Bien que filiforme, leur corps est dense. Ils pèsent rarement moins de 75 kg et peuvent aller jusqu'à 130 kilos.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun. Vous maîtrisez aussi la langue des hommes-serpents.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 2.

### LANGAGE DES ÉMOTIONS

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action gratuite

**Portée :** 36 m

**Cible :** un homme-serpent.

**Condition :** vous regardez votre cible droit dans les yeux.

**Effet :** vous pouvez communiquer avec une cible à portée.

**Limitation :** vous ne pouvez échanger de mots, uniquement des émotions et des sensations.

### REGARD DÉRANGEANT

ÉVOLUTION

**Effet :** votre corps, votre visage et vos yeux ont quelque chose de clairement froid et étrange, effrayant pour les uns, fascinant pour les autres. Vous maîtrisez, au choix, la compétence Intimidation ou la compétence Persuasion.

### SANG FROID

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de froid.

**Effet :** vous êtes vulnérable à ces dégâts.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### SERPENT-PRIMAL

On les nomme *serpents primaires* en Alarian, et *kubea ssyere* en Pangée.

Vous êtes parmi les plus massifs et les plus forts des hommes-serpents. Vous étiez destiné à être soldat au cœur de votre communauté, gardien des temples ou ouvrier capable de grimper sur toutes les surfaces.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 1.**HYPNOSE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action**Cible :** une créature à portée**Portée :** 1,5 m**Condition :** la cible peut vous regarder dans les yeux.**Rechargement :** repos long**Effet :** vous avez appris à colorer votre regard d'une étrange couleur. Vous lancez le sort *charme-personne*<sup>LdJ</sup> comme un sort de niveau 1. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ce sort est le Charisme.**MÉTAMORPHE PRIMAL**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action**Durée :** concentration**Rechargement :** repos long**Effet :** vous êtes capable de transformer votre corps afin de recouvrer momentanément votre forme primale. Vos jambes deviennent un corps de serpent, mais vous conservez votre tronc, votre tête et vos bras.**Spécial :** sous cette forme, lorsque vous escaladez une surface, votre vitesse de déplacement correspond à votre vitesse de déplacement normale.**PIUSSANCE PRIMALE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Intimidation) ou de Force (Athlétisme).**Condition :** vous êtes sous l'effet de la capacité Métamorphe.**Effet :** vous obtenez l'avantage à ce test.**SERPENT-VISAGE**On les nomme *serpents-trompeurs* en Alarian, et *kubea ghin-duk* en Pangée.

Vous êtes plus petit et plus fin que vos congénères. Votre capacité à prendre une apparence presque humaine fait de

vous un diplomate tout désigné, mais peut-être êtes-vous en réalité doué pour la magie.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.**ARTISAN ÉMÉRITE**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez deux outils d'artisans de votre choix.**MÉTAMORPHE VISAGE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action**Durée :** concentration**Rechargement :** repos long**Effet :** vous êtes capable de transformer votre corps afin de ressembler à un être humain normal. Vous pouvez utiliser une action afin de vous métamorphoser. Votre visage devient humain et votre queue disparaît.**Limitation :** un individu peut dépenser une action pour vous examiner et effectuer un test d'Intelligence (Investigation) contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]. S'il le réussit, il réalise que quelque chose ne va pas, aperçoit l'espace d'un instant vos pupilles fendues, remarque furtivement des écailles sur votre main, etc. Votre forme humaine est constante : vous ne pouvez changer de visage ou de couleur de cheveux, par exemple, et encore moins prendre l'apparence d'une autre personne.**RÉVÉLATION**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction**Déclencheur :** une créature effectue un test de caractéristique en opposition avec vous ou un jet d'attaque contre vous.**Rechargement :** repos long**Effet :** vous avez parfois des intuitions surnaturelles. Vous pouvez décider de demander au MJ de relancer son d20.

# KOBOLD

Les kobolds sont parmi les créatures ayant pris forme dans la fantasy des jeux de rôle médiévaux fantastique en s'émancipant de leur origine traditionnelle. À l'instar des elfes, inspirés souvent par *Le Seigneur des anneaux* et s'éloignant grandement des elfes des folklores nordiques et anglo-saxons, les kobolds tels qu'on les connaît ici sont différents des créatures du folklore germanique.

Les kobolds dont nous traitons ici sont donc des créatures d'apparence reptilienne et de petite taille, moins d'un mètre de haut. Dans bien des univers, ils sont maléfiques et se réclament parfois comme étant les descendants et (ou) les serviteurs des dragons chromatiques. On les considère alors comme des nuisibles, et leurs capacités limitées en font plus une nuisance qu'une menace, bien qu'en groupe, les kobolds puissent représenter un danger, au moins pour des aventuriers de bas niveau.

Cependant, cela n'est pas toujours le cas. Certains univers aiment à prendre le contrepied de tout cela, en faisant parfois des kobolds des créatures féeriques issues d'un monde lointain, ou simplement des peuples intelligents et victimes des préjugés qui les accablent.

## LES KOBOLDS EN ALARIAN

Les kobolds en Alarian ne vivent pas en paix, c'est le moins que l'on puisse dire. Ils y sont vus comme des parasites, des nuisibles, et des créatures idiotes et mauvaises. Cela est renforcé par le fait que peu d'entre eux apprennent le commun, ou même d'autres langues, et que la plupart des habitants d'Alarian ne s'intéressent pas à la langue des kobolds. Certains érudits ont bien compris qu'il s'agit d'un dialecte issu du draconique, mais ils la voient au mieux comme une forme de langage archaïque, à tort.

Cependant, il arrive parfois qu'un kobold un peu trop curieux ou aventureux décide de quitter sa communauté pour parcourir le monde.

## LES KOBOLDS EN PANGÉE

En Pangée, les kobolds sont victimes des préjugés des autres peuples. Mais ils vivent souvent



à l'écart et très peu de leurs communautés s'adonnent au pillage. En réalité, leur peuple est discret et assez pacifiste. Beaucoup d'entre eux vénèrent leur déesse, *Mang'he'thiba*, la Déesse Dragon, qui veille sur eux de son œil bienveillant et châtie leurs ennemis.

Bien que ce peuple soit généralement troglodyte et, de ce fait, considéré comme primitif par beaucoup, ils aménagent leurs grottes avec talent et y maîtrisent des habitats confortables et, aux yeux des autres peuples, étonnamment modernes. Tous leurs habitats sont bâtis dans ces grottes, ainsi que leurs zones de cultures et d'élevage, rendant leurs communautés à peine visibles de l'extérieur.

## PATRONYMES

Les kobolds utilisent des noms leur paraissant simples, mais possédant des sonorités étranges à l'oreille de tous les autres peuples, souvent composées de raclements de gorge et de sifflements. Il n'existe pas de noms masculins ou féminins, les noms n'étant pas genrés chez les kobolds.

Asskrtass, Assretrrsis, Ekrrsolt, Terrsvadssa, Skrrel, Skrritssass, Ulrrssni, Rssasssn, Grssorrnss, Sarksstir

## TRAITS GÉNÉRAUX

Un kobold possède des traits l'éloignant des dragons dont il se réclame.

**Âge.** Les kobolds grandissent plus vite que beaucoup d'autres origines, atteignant l'âge adulte lors de leur dixième anniversaire. Ils vivent aussi moins vieux et peuvent vivre jusqu'à l'âge de 50 ans, parfois un peu plus.

**Taille.** Les kobolds mesurent entre 60 et 90 cm. Certains peuvent culminer à 1 m. Ils sont de Petite taille.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 7,5 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun et le draconique.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 2.

### COMBAT EN MEUTE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action gratuite

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque d'arme au corps à corps contre une créature.

**Condition :** cette créature a déjà été attaquée par l'un de vos alliés depuis la fin de votre tour précédent.

**Nombre d'utilisation :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous bénéficiez de l'avantage sur vos jets d'attaque.

### SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Perception) ou un jet d'attaque.

**Condition :** vous ou votre cible vous trouvez exposé à la lumière directe du soleil ou à un sort l'imitant (comme *Lumière du jour*<sup>ldj</sup>).

**Effet :** vous subissez le désavantage sur ce test ou ce jet d'attaque.

**Limitation :** cette capacité ne fonctionne pas si la lumière du soleil est bloquée (par d'épais nuages, par exemple).

### VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup :** Vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### FRÈLE-DRAGON

On les nomme *avortons* en Alarian, et *phia'mang* en Pangée.

Vous faites partie des moins combattifs des kobolds. Le combat n'est pas dans votre sang, mais vous savez vous faire facilement oublier.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.

### INOFFENSIF

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** un adversaire vous cible avec une attaque mais n'a pas encore lancé le dé.

**Cible :** l'adversaire sur le point de vous attaquer.

**Nombre d'utilisation :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous savez donner l'impression d'être inoffensif. Votre adversaire doit, s'il le peut, choisir une autre cible à attaquer. Il peut se déplacer s'il le faut.

**Limitation :** s'il n'existe aucune autre cible possible pour votre adversaire, il vous attaque tout de même.

## INSIGNIFIANT

### CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discréption).

**Effet :** vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce test.

**Spécial :** si vous maîtrisez déjà la compétence, vous rajoutez une seconde fois votre bonus de maîtrise.

**Limitation :** vous ne pouvez tripler ou quadrupler votre bonus de maîtrise si plus de deux sources vous permettent de le rajouter sur les tests de l'une ou l'autre des compétences (comme la capacité *Expertise du Roublard*, par exemple).

## FIER-DRAGON

On les nomme *téméraires* en Alarian, et *kahan'mang* en Pangée.

Vous êtes parmi les plus courageux des kobolds. Vous avez appris à vous battre, et savez utiliser la grande taille de vos adversaires contre eux.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

### ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 1.

## COUP DE QUEUE

### CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action bonus.

**Déclencheur :** vous utilisez votre action Attaquer.

**Effet :** vous pouvez effectuer une unique attaque à l'aide de votre queue. Cette dernière inflige 1d4 dégâts contondants.

**Spécial :** vous pouvez ajouter le modificateur de la caractéristique que vous avez utilisée pour attaquer à vos dégâts.

## PLUS C'EST GRAND, PLUS ÇA TOMBE DE HAUT

### CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction.

**Déclencheur :** vous décidez d'utiliser votre capacité *Coup de queue*.

**Cible :** la cible de votre coup de queue.

**Condition :** votre cible est de taille Grande ou moins.

**Sauvegarde :** Dextérité

**Nombre d'utilisations :** une par créature

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous balayez le sol avant de lui porter votre attaque de queue et profitez de la force de votre adversaire pour la renvoyer contre lui. Votre cible effectue un jet de sauvegarde. Si la cible est de taille Moyenne ou Grande, elle subit le désavantage. Si elle échoue, elle est à terre.

Si la cible est de taille Moyenne ou Grande, elle subit le désavantage. Si elle échoue, elle est à terre.

**Spécial :** le balayage (et donc le jet de sauvegarde de l'adversaire) a lieu avant que l'attaque de coup de queue soit effectuée. Cette dernière bénéficie donc, si la cible échoue à son jet de sauvegarde, des avantages dus à l'état à terre.



# SIDH

La féerie est très présente dans la fantasy en général, et les univers médiévaux-fantastiques n'y font pas exception. On trouve dans la plupart des univers un ou plusieurs plans abritant les créatures féeriques. On y trouve en général satyres, dryades et autres pixies. Mais on y rencontre aussi, souvent, des fées correspondant en réalité aux archétypes des peuples habituels de la fantasy : elfes, nains, gnomes, etc.

Les sidh représentent ce genre de peuples. Qu'il s'agisse de « véritables fées », de versions féeriques des peuples du plan matériel, sorte de reflet onirique de la réalité, ou simplement des ancêtres des peuples existant désormais dans

le monde des mortels. Ils évoluent souvent dans un monde à la géographie merveilleuse et aux paysages sublimés, mais aussi de lieux terribles et sombres. Car le merveilleux n'est pas que lumière et beauté, mais aussi horreur et laideur.

La plupart du temps, on sépare les fées entre deux entités : la cour de lumière (les seelie) et la cour d'ombre (les unseelie), deux faces d'une même pièce, représentant parfois les notions de mal et de bien, mais pas toujours. Il s'agit parfois, simplement, de deux approches du monde et de la vie qui s'enroulent l'une et l'autre et se repoussent, comme le ying et le yang.



Dans ces univers, il arrive parfois que des membres de ces plans féeriques rejoignent le plan matériel, devenant ainsi de rares représentants de leur peuple. Ils le font pour des raisons qui leur sont propres, et leur apparence toujours étrange, et leur charisme souvent fascinant, les démarquent du commun des mortels, les rendant exceptionnels, dans tous les sens du mot.

Dans le cadre de cet ouvrage, on nomme leur nature « faë ». Et l'on parle de monde « faérique ».

## LES SIDH EN ALARIAN

Le monde faérique transpire dans bien des lieux sauvages d'Alarian, laissant passer, de manière régulière, des sidh. Il peut s'agir d'accidents ou de passages volontaires. En effet, Alarian est un lieu tout aussi fascinant et exotique pour les faës que leur monde l'est pour les habitants originaires d'Alarian.

Il n'est pas rare, non plus, de voir des sidh quitter leur plan d'origine pour se lancer des défis et parcourir Alarian en quête d'aventures. Ils rejoignent alors les terres des peuples mortels et vont au-devant du danger.

## LES SIDH EN PANGÉE

En Pangée, les sidh sont issus du monde-miroir d'Oneira. Elles y vivent une vie éternelle en se souciant peu des autres mondes. Mais il arrive parfois qu'elles décident de s'aventurer en Pangée. Cela peut être pour y rendre visite à quelque connaissance, ou simplement pour s'y installer et y mener une vie lui permettant d'atteindre des positions qui lui seront interdites dans le monde-miroir faérique. Elles tentent alors de rejoindre un territoire sauvage afin d'y établir un territoire, ou simplement de se mêler aux mortels en essayant de ne pas trop faire remarquer sa nature.

## PATRONYMES

Les sidh utilisent des noms ressemblant fortement à ceux de leurs congénères du plan primaire. Ils sont cependant souvent affublés de qualificatifs à rallonge (comme « qui-sort-de-terre-sans-répit » ou « qui-regarde-le-ciel-sans-nuage »). Parfois leurs noms même sont rallongés et complexifiés de manière à n'être prononçables que par eux et leurs connaissances.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Les sidh possèdent des traits dépendant du peuple auquel ils appartiennent, ainsi que quelques traits communs à tous.

**Âge.** Les membres des peuples sidh ne grandissent ni ne vieillissent vraiment. Ils sont éternels par nature et leur mort « naturelle » ne vient que lorsqu'ils sont fatigués de vivre et qu'ils considèrent que leur temps est venu.

**Taille.** Les membres du peuple sidh ne sont pas d'une taille uniforme.

- Elfe de la Faërie : ils mesurent entre 1,4 et 1,75 m environ. Ils sont de taille Moyenne.
- Géants de la Faërie : ils mesurent entre 1,8 et 2,1 m environ. Ils sont de taille Moyenne.
- Gnomes de la Faërie : ils mesurent entre 90 cm et 1,2 m environ. Ils sont de taille Petite.
- Gobelins de la Faërie : ils mesurent entre 80 cm et 1,2 m environ. Ils sont de taille Petite.
- Kobolds de la Faërie : ils mesurent entre 60 et 90 cm environ. Ils sont de taille Petite.
- Nains de la Faërie : ils mesurent entre 1,1 et 1,5 m environ. Ils sont de taille Moyenne.
- Orcs de la Faërie : ils mesurent entre 1,8 et 2 m environ. Ils sont de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base dépend de votre peuple :

- Elfe de la Faërie : 9 m
- Géants de la Faërie : 9 m
- Gnomes de la Faërie : 7,5 m
- Gobelins de la Faërie : 9 m
- Kobolds de la Faërie : 7,5 m
- Nains de la Faërie : 7,5 m
- Orcs de la Faërie : 9 m

**Langues.** Vous maîtrisez le commun et le sylvestre.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 1.

### ALLERGIE AU FER

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous touchez un objet en fer.

**Condition :** l'objet est maintenu en contact direct avec votre peau.

**Effet :** au début de chaque round, vous subissez 2 points de dégâts.

### ASCENDANCE FÉERIQUE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet charmé

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur votre jet de sauvegarde.

**Spécial** : aucun effet magique ne peut vous plonger dans le sommeil.

## GRANDE MORT

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur** : vous devriez mourir.

**Condition** : vous êtes dans le plan matériel ou vous vous trouvez dans le plan faérique et vous avez été tué par une arme en fer froid, par une créature du plan matériel, ou par une faë désirant profondément vous tuer.

**Effet** : vous mourrez définitivement et votre corps se transforme en l'élément correspondant à votre peuple :

- Elfe de la Faërie : bois
- Géants de la Faërie : air
- Gnomes de la Faërie : eau
- Gobelins de la Faërie : terre
- Kobolds de la Faërie : métal
- Nains de la Faërie : pierre
- Orcs de la Faërie : terre

**Spécial** : vous ne pouvez être réincarné ou ramené à la vie de quelque manière que ce soit.

## PETITE MORT

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous devriez mourir.

**Condition** : vous êtes dans le plan faérique, et non dans le plan matériel. Vous n'avez pas été tué par une arme en fer froid, par une créature du plan matériel, ou par une faë désirant profondément vous tuer.

**Effet** : vous disparaissez, et réapparaîtrez au même endroit 2d6 heures plus tard. Lorsque vous réapparaîtrez, vous avez regagné tous vos points de vie.

## TRANSE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous vous reposez.

**Effet** : vous ne dormez pas, mais vous passez 4 h par jour dans un état de méditation profonde tout en restant semi-conscient. On parle de « transe ». Au cours de votre transe, vous pouvez avoir ce qui ressemble à des rêves. Ce sont en réalité des exercices mentaux que vous effectuez instinctivement. Vous obtenez les mêmes bénéfices que ceux d'un sommeil de 6 h grâce à la transe. Toutefois, pour obtenir les effets d'un repos long, il faut toujours 8 h de repos.

## VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée** : 18 m

**Déclencheur** : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet** : vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup** : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## VULNÉRABILITÉ FAËRIQUE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts issus d'une attaque avec une arme ou une munition en fer froid ou en argent.

**Effet** : vous êtes vulnérable à ces dégâts.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### ELFES DE LA FAËRIE

On les nomme *elfes véritables* en Alarian et *alfeärs* en Pangée.

Vous êtes les nobles du monde faérique. Les autres peuples de la Faërie attendent de vous que vous les guidiez. C'est en tout cas ce dont vous êtes persuadé.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Dextérité augmente de 2.

## CHARISMATIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez la compétence Persuasion.

## MAÎTRISE DE L'ELFIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : vous pouvez parler, lire et écrire l'elfique.

## POUVOIR DE LA NOBLESSE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Nombre d'utilisations** : une

**Rechargement** : repos long

**Effet** : choisissez un sort entre *charme-personne*<sup>ldj</sup> ou *couleurs dansantes*<sup>ldj</sup> au moment d'acquérir cette capacité. Vous le lancez au niveau 1.

**Limitation** : vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe.

**Évolution** : au niveau 5, vous lancez le sort au niveau 2 (si une évolution à plus haut niveau est disponible pour le sort). Au

niveau 9, vous obtenez le second sort et pouvez le lancer avec le même **nombre d'utilisations** et **rechargement** que le premier. Au niveau 11, vous lancez les sorts au niveau 3.

## VULNÉRABILITÉ ELFIQUE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts de feu.

**Effet** : vous subissez l'état empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## GÉANTS DE LA FAËRIE

On les nomme *géants anciens* en Alarian et *tuathans* en Pangée.

On vous nomme « géantes » mais vous n'avez paradoxalement rien à voir avec ceux que l'on croise partout ailleurs. Vous êtes plus grande que les autres faës, mais êtes réputée faire partie d'un peuple sage, puissant et respecté autant pour ses connaissances que pour sa puissance physique.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Constitution augmente de 2.

## MAÎTRISE DU GÉANT

ÉVOLUTION

**Effet** : vous pouvez parler, lire et écrire le géant.

## PUISSEANCE DES GÉANTS

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous obtenez une réussite critique sur une attaque au corps à corps.

**Effet** : vous triplez les dés de dégâts de votre arme (ou de vos mains nues) au lieu de les doubler.

**Limitation** : vous ne triplez pas les dés de dégâts issus d'autres sources, comme l'Attaque sournoise ou la Marque du chasseur, par exemple.

## SAGESSE DES GÉANTS

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'Intelligence avec une compétence concernée par la capacité.

**Condition** : choisissez deux compétences au moment d'acquérir cette capacité entre Arcanes, Histoire, Nature ou Religion. La capacité s'applique sur elles seules.

**Effet** : vous avez l'avantage sur ce test.

**Évolution** : au niveau 6, vous choisissez une troisième compétence sur laquelle la capacité s'applique aussi. Au niveau 11, cette capacité s'applique aussi sur la dernière compétence.

## VULNÉRABILITÉ DES GÉANTS

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts de force.

**Effet** : vous subissez l'état empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## GNOMES DE LA FAËRIE

On les nomme *gnomes originels* en Alarian et *snifgars* en Pangée.

Vous êtes à l'image de vos pairs du plan matériel, discret mais ingénieux et capable.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur d'Intelligence augmente de 2.

## ARTISAN ÉMÉRITE

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez un outil d'artisan.

## DISCRÉTION GNOME

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Nombre d'utilisations** : une

**Rechargement** : repos long

**Effet** : choisissez un sort entre déguisement<sup>tdj</sup> ou lueurs féeriques<sup>tdj</sup> au moment d'acquérir cette capacité. Vous le lancez au niveau 1.

**Limitation** : vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe.

**Évolution** : au niveau 9, vous obtenez le second sort et pouvez le lancer avec le même **nombre d'utilisations** et **rechargement** que le premier.

## MAÎTRISE DU GNOME

ÉVOLUTION

**Effet** : vous pouvez parler, lire et écrire le gnome.

## VULNÉRABILITÉ GNOME

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts de froid.

**Effet** : vous subissez l'état empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## GOBELINS DE LA FAËRIE

On les nomme *premiers gobelins* en Alarian et *hissengars* en Pangée. Cependant, leur nom est le même que celui des orcs de la Faërie. Pour les différencier, on parle donc de « petits hissengars ».

On pourrait vous imaginer comme un gobelin issu du plan matériel. En réalité, votre tempérament ressemble plus à celui d'un gnome de la Faërie, à moins que vous soyez membre de la terrible cour d'ombre.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 2.

### CAMOUFLAGE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion).

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

### DIVERSION

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** à volonté

**Effet :** vous lancez le tour de magie prestidigitation<sup>ldj</sup>.

### MAÎTRISE DU GOBELIN

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire le gobelin.

### RUSE GOBELINE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** choisissez un sort entre *graisse*<sup>ldj</sup> ou *image silencieuse*<sup>ldj</sup> au moment d'acquérir cette capacité. Vous le lancez au niveau 1.

**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe.

**Évolution :** au niveau 6, vous obtenez le second sort et pouvez le lancer avec le même **nombre d'utilisations** et **rechargement** que le premier.

### VULNÉRABILITÉ GOBELINE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'acide.

**Effet :** vous subissez l'état empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### KOBOLDS DE LA FAËRIE

On les nomme *kobolds perdus* en Alarian et *drakengars* en Pangée.

Vous avez grandi dans des grottes, au cœur des montagnes de la Faërie. Les vôtres exploitent en réalité de multiples mines, minant leur minérai pour créer armes, armures et bijoux fabuleux. Vous êtes depuis toujours en compétition avec les nains de la Faërie.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 2.

### ARTISAN DU MÉTAL

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez un outil d'artisan entre outils de forgeron et outils de joaillier.

### MAÎTRISE DU DRACONIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire le draconique.

### CRACHAT DE MÉTAL

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Portée :** 18 m

**Cible :** une créature à portée

**Sauvegarde :** Constitution

**Nombre d'utilisations :** une

**Recharge :** repos court ou long

**Effet :** des échardes de métal jaillissent de votre gueule et s'élançent sur votre cible. Effectuez un jet d'attaque d'arme à distance (vous maîtrisez cette attaque). En cas de réussite, vous lui infligez 3d6 points de dégâts perforants.

**Spécial :** si elle est touchée, la cible effectue un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle est empoisonnée pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.

**Évolution :** cette capacité inflige 4d6 au niveau 6, 5d6 au niveau 11 et 6d6 au niveau 16.

### VULNÉRABILITÉ DES KOBOLDS

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de foudre.

**Effet :** vous subissez l'état empoisonné jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### NAINS DE LA FAËRIE

On les nomme *nains ancestraux* en Alarian et *devergars* en Pangée.

Vous pensez que vous et les vôtres êtes connus pour votre sagesse, mais tous les autres sidh ont une expression bien

plus représentative de la réalité. Car on dit bien partout dans la Faërie « vexé comme un nain ».

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 2.

### AUTORITAIRE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Intimidation).

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

### MAÎTRISE DU NAIN

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire le nain.

### UN AVEC LA PIERRE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action pour **fusionner**, une action pour **ressortir**.

**Condition :** vous touchez une surface en pierre ou en terre.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Durée :** concentration jusqu'à 10 min.

**Effet :** vous **fusionnez** avec la pierre ou la terre. Vous pouvez toujours voir et entendre ce qu'il se passe autour de vous mais ne pouvez pas tourner le regard.

**Spécial :** vous ne pouvez être pris directement ou indirectement pour cible. Cependant, si un sort ou une attaque touche la surface avec laquelle vous avez fusionné et qu'elle subit des dégâts, vous devez tout de même effectuer un test de concentration. En cas d'échec, la capacité prend fin et vous **ressortez** de la surface.

**Spécial :** lorsque vous fusionnez, vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à 3 fois votre bonus de maîtrise.

**Limitation :** vous ne pouvez entreprendre aucune action lorsque vous avez **fusionné**, à part pour mettre fin à cette capacité et **ressortir**.

**Limitation :** seule la *vision parfaite* permet de voir votre silhouette se dessiner dans la masse de pierre ou de terre avec laquelle vous avez fusionné.

### VULNÉRABILITÉ NAINE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'acide.

**Effet :** vous subissez l'état *empoisonné* jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### ORCS DE LA FAËRIE

On les nomme *orcs* éthérés en Alarian et *hissengars* en Pangée. Cependant, leur nom est le même que celui des gobelins de la Faërie. Pour les différencier, on parle donc de « *grands hissengars* ».

Les habitants du plan matériel vous pensent sauvage et violent. Mais en réalité, vous vivez au cœur d'épaisses forêts, en accord avec la nature.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Force augmente de 2.

### MAÎTRISE DE L'ORC

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire l'orc.

### PROCHE DE LA NATURE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** choisissez un sort entre *enchevêtrement*<sup>ldj</sup> ou *nappe de brouillard*<sup>ldj</sup> au moment d'acquérir cette capacité. Vous le lancez au niveau 1.

**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe.

**Évolution :** au niveau 5, vous lancez le sort au niveau 2 (si une évolution à plus haut niveau est disponible pour le sort). Au niveau 9, vous obtenez le second sort et pouvez le lancer avec le même **nombre d'utilisations** et **rechargement** que le premier. Au niveau 11, vous lancez les sorts au niveau 3.

### VULNÉRABILITÉ ORQUE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'acide.

**Effet :** vous subissez l'état *empoisonné* jusqu'à la fin de votre prochain tour.

# TAURINS



Le minotaure est un monstre mythologique connu de tous. Mais que cela soit dans la mythologie, ou dans un très grand nombre d'œuvres, le minotaure (ou « les » minotaures, souvent) est un monstre mauvais, sanguinaire et terrifiant. Cependant, au fil des ans et de la création de bien des univers, cela a commencé à changer.

Les taurins prennent le concept du minotaure pour en faire un véritable peuple avec une personnalité allant au-delà de l'archétype classique. Bien des univers se sont attelés à sortir de la vision manichéenne de la créature et à en proposer des versions très différentes.

On retrouve souvent, chez ces peuples, un aspect spirituel développé, semblant en contradiction avec l'aspect bestial de la créature. Il n'est pas rare que ces peuples possèdent un fort côté animiste.

## LES TAURINS EN ALARIAN

On rencontre très peu de taurins en Alarian. Ces derniers vivent en marge des royaumes, dans les contrées considérées comme sauvages et reculées. Pourtant, il n'est pas peuple plus pacifique que ces créatures. Ils vivent dans les plaines et au sommet des montagnes, et font montre de peu de curiosité pour les peuples venus d'ailleurs. Leur vie est rythmée par les saisons, leurs demeures simples mais terriblement confortables, et s'ils vivent isolés, ils accueillent toujours avec bienveillance et sympathie les étrangers.

## LES TAURINS EN PANGÉE

En Pangée, on trouve des taurins dans les territoires très à l'est, au-delà de la mer Rugissante. Rares sont ceux qui atteignent l'Empire. Mais s'ils évitent souvent les autres peuples, ils n'en vivent pas forcément en paix. En effet, ils se retrouvent souvent confrontés aux raids du Grand Host, une armée de cavaliers nomades vivant en pillant et en harcelant les autres peuples des environs.

Les taurins, qui se nomment eux-mêmes Wak'ya runak (le Peuple cornu), sont un peuple profondément pacifique. Ils savent se battre, et résistent avec vigueur aux assauts du Host, mais ne cherchent pas le conflit avec leurs autres voisins. Ils savent aussi que beaucoup de ces derniers n'ont que faire d'eux et ont depuis longtemps adopté une philosophie simple : chacun se mêle de ses affaires.

## PATRONYMES

Voici quelques exemples de noms à consonance taurine.

### MASCULINS

Mayu, Yuria, Cucuha, Michik, Rimak, Sami, Nuna, Amaru, Yrin, Oklo

### FÉMININS

Pichiú, Soska, Puma, Huenca, Maywa, Caipa, Usuy, Atiaq, Ullenta, Quri

## TRAITS GÉNÉRAUX

Les taurins possèdent des traits que beaucoup pensent issus d'un héritage lointain, alors qu'ils auraient divergé des minotaures pour devenir un peuple à part.

**Âge.** Les taurins grandissent lentement et n'atteignent l'âge adulte qu'aux alentours des 25 ans. Ils vivent cependant vieux, pouvant atteindre l'âge de 130 ans. Certains individus, dit-on, ont même atteint l'âge vénérable de 180 ans.

**Taille.** Les taurins sont grands, bien plus que les humains. Ils ne mesurent que rarement moins de 1,9 m, et culminent jusqu'à 2,2 m. Ils sont cependant toujours considérés comme étant de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun, le taurin, ainsi qu'une langue supplémentaire de votre choix.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Force augmente de 2.

### CHARGE DU TAUREAU

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous effectuez un Coup de cornes.

**Condition :** vous vous êtes déplacé d'au moins 3 m avant de donner votre coup de cornes.

**Cible :** la cible de votre attaque de coup de cornes.

**Sauvegarde :** Force

**Effet :** votre cible doit effectuer un jet de sauvegarde dont la difficulté est de [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, elle est, au choix, repoussée ou à terre.

### COUP DE CORNES

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action bonus

**Effet :** vous effectuez une attaque grâce à vos cornes. Cette attaque utilise votre Force et est considérée comme une attaque à mains nues. Elle inflige 1d6 dégâts perçants. Vous ne pouvez rajouter votre score de Force aux dégâts.

### MASSIF

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discréption) afin de ne pas être vu.

**Condition :** vous n'êtes pas en pleine nature.

**Effet :** vous avez le désavantage sur ce test.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### TAURIN DES MONTS

On les nomme *sages-cornes* en Alarian, et *umi'hyaka* en Pangée.

Vous avez grandi au cœur de communautés sédentaires dans les montagnes escarpées. On vous a appris à cultiver votre curiosité, les vôtres ayant accumulé rouleaux et livres sur l'Histoire de tous les peuples qu'ils ont croisés.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

### ESPRIT AIGUISÉ

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'initiative, de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Perspicacité).

**Effet :** vous pouvez ajouter à ce test votre modificateur d'Intelligence (minimum 1) en plus de votre modificateur de Dextérité ou de Sagesse.

### SAGESSE DES ANCÊTRES

ÉVOLUTION

**Effet :** vous maîtrisez la compétence Histoire.

## VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée** : 18 m**Déclencheur** : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.**Effet** : vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.**Contrecoup** : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## TAURIN DES PLAINES

On les nomme *longs-sabots* en Alarian, et *ur'pan runa* en Pangée. Vous avez toujours vécu dans une petite communauté nomade se déplaçant au fil des saisons. Vous vivez en harmonie avec la nature autour de vous.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Sagesse augmente de 1.

## CHASSEUR DES PLAINES

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Survie) afin de pister une créature ou de Dextérité (Discrétion).**Effet** : vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce test.**Spécial** : si vous maîtrisez déjà la compétence, vous rajoutez une seconde fois votre bonus de maîtrise.**Limitation** : vous ne pouvez tripler ou quadrupler votre bonus de maîtrise si plus de deux sources vous permettent de le rajouter sur les tests de l'une ou l'autre des compétences (comme la capacité *Expertise du Roublard*, par exemple).

## HISTOIRES CAPTIVANTES

CAPACITÉ ACTIVE

**Déclencheur** : vous et vos cibles prenez un repos long.**Cible** : jusqu'à un nombre d'individus de votre choix égal à [4 + votre bonus de maîtrise].**Conditions** : vos cibles doivent pouvoir vous comprendre et vous entendre (ou vous voir si vous utilisez un langage silencieux, comme une langue des signes).**Effet** : vous racontez une histoire ou une légende issue du passé de votre peuple autour du feu, pendant que tous vous écoutent. À la fin de ce repos long, vos cibles récupèrent un

nombre de dés de vie supplémentaires égal à la moitié de votre bonus de maîtrise (minimum 1).

## VOYAGEUR

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez la compétence Survie.

## TAURIN DES CIEUX

On les nomme *parleurs* en Alarian, et *rima'chunaq* en Pangée.

Vous avez grandi dans une communauté sédentaire ou nomade, mais les individus comme vous sont rares. Votre pelage possède des reflets colorés et des motifs naturels se dessinant en de multiples arabesques. On appelle les taurins comme vous les « Parleurs au monde », car vous communiquez avec les esprits de la nature et au-delà.

## AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Charisme augmente de 1.

## PARLEUR AU MONDE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action**Nombre d'utilisations** : une**Rechargement** : repos long**Effet** : vous lancez le sort *baies nourricières*<sup>ldj</sup>.**Spécial** : ces baies permettent à ceux qui les ingèrent d'obtenir, en plus, 1d4 points de vie temporaires pendant une heure.**Limitation** : vous ne connaissez pas ce sort. Vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sort à moins de l'avoir appris via votre classe. Si votre classe vous permet de le lancer et que vous le lancez autrement que grâce à cette capacité, il ne bénéficie pas de l'effet **spécial**.**Évolution** : au niveau 5, une baie procure 2d4 points de vie temporaires. Au niveau 11, 3d4. Au niveau 15, 4d4.**Évolution** : au niveau 5, vous pouvez aussi lancer, sous les mêmes **conditions**, **nombre d'utilisations**, **limitation** et **rechargement**, *communication avec les morts*<sup>ldj</sup>.

## PUITS DE CONNAISSANCES

ÉVOLUTION

**Effet** : vous maîtrisez la compétence Religion.

# THÉRIAN

S'il est un concept qui enthousiasme certains et qui laisse d'autres indifférents, c'est bien ce que l'on nomme couramment les « furries » : des peuples animaux aux caractéristiques humanoïdes. La fantasy en regorge et les félys en sont un exemple. Les thérians vont un cran plus loin.

Que l'on considère qu'il s'agit d'un unique peuple issu d'expériences magiques malencontreuses, ou diverses peuplades survivantes au passé glorieux désormais lointain, les thérians peuvent être des êtres rares et exceptionnels, ou simplement des peuples oubliés mais bien vivaces. On peut encore considérer qu'ils sont, à tous égards, parfaitement intégrés, ou même qu'il s'agit d'humains sujets à une malédiction proche de la lycanthropie.

Les thérians sont certainement l'une des origines les plus exotiques et remarquables. Une meneuse peut tous les utiliser, ou restreindre à certains peuples, plus à même de s'intégrer dans l'univers de jeu. Ils peuvent être interféconds ou non entre eux, selon qu'on les considère comme des ethnies, ou comme des espèces différentes (à l'instar des animaux dont ils sont issus).

## LES THÉRIANS EN ALARIAN

Les thérians sont d'une immense rareté en Alarian.

Pour beaucoup des gens du commun, ils sont au mieux une légende qu'ils assimilent aux hommes-lions du Rhagarron. Leur découverte provoquera au mieux (et rarement) la curiosité, au pire (et le plus souvent) la peur.

Cependant, il n'est pas impossible pour un thérian de se faire une place, en démontrant son utilité et son efficacité. Mais pour la plupart d'entre eux, ils vivent reclus, loin des communautés des peuples d'Alarian, évitant au mieux les problèmes.

Nul ne sait s'ils sont les derniers descendants d'un peuple oublié, les représentants d'une culture florissante mais secrète, ou simplement des humains ayant subi une malédiction les transformant en créatures mi-homme, mi-bête.

## LES THÉRIANS EN PANGÉE

En Pangée, les thérians, nommés volkesdyr, les peuples animaux, sont excessivement rares. Ils vivent dans de très rares communautés reculées, loin à l'est, par-delà les monts Silencieux et la mer Rugissante. On ne sait pas, ni eux d'ailleurs, quelles sont leurs origines. Ils évitent au maximum de rentrer en contact avec la population des autres peuples. Mais quand cela arrive, ils font leur possible pour dissimuler leurs traits animaux.

Bien que l'on parle des thérians et qu'on les considère comme faisant partie d'une seule et même espèce, les rares érudits les ayant étudiés pensent qu'il s'agit en réalité d'un agrégat de peuples et d'espèces spécifiques. L'absence d'interfécondité entre les peuples ainsi que leurs différences flagrantes appuient ce fait.

Les thérians ont un problème supplémentaire :



## CORPS D'HUMAIN, TÊTE D'ANIMAL ?

Certaines meneuses n'apprécient pas l'aspect « furies » de ce genre d'origines. Mais on peut parfaitement imaginer que les thérians sont en réalité des êtres à l'apparence humaine, ne laissant transparaître que quelques caractères animaux (pupilles fendues, yeux jaunes, canines pointues, pilosité surdéveloppée, etc.).

Si vous procédez ainsi, c'est alors au moment d'utiliser leurs capacités (comme la Rage bestiale, les Ailes du corbeau, etc.) que leur apparence change pour devenir plus animale.

Vous pouvez aussi considérer qu'il existe deux types de thérians (ainsi en est-il en Pangée) : les Descendants, à l'apparence animale assumée, et les Sang-mêlé, à l'apparence plus humaine. Les premiers sont alors considérés comme plus légitimes aux positions de commandement et de pouvoir, et les seconds comme des thérians de seconde zone, trop imprégnés de leur nature humaine.

beaucoup d'entre eux sont stériles, et ils peinent à mettre au monde une descendance. Les familles ayant cette chance sont chérées par la communauté et les enfants, comme les individus, sont farouchement protégés. On ne tue pas dans la société thériane. On enferme, on bannit, on met au ban de la société. Tuer un thérian n'est pas un acte anodin.

## PATRONYMES

Les thérians utilisent des noms décrivant un élément ou une caractéristique spécifique de leur apparence ou représentant une allégorie de leurs capacités les plus réputées.

### MASCULINS ET FÉMININS

Griffe-rouge, Bec-de-fer, Hurle-au-ciel, Feu-regard, Plume-d'or, Trois-yeux, Langue-de-velours.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Les thérians possèdent un certain nombre de traits communs à tous les peuples.

**Âge.** Un thérian peut vivre jusqu'à 100 ans environ, et atteint l'âge adulte aux alentours de ses 12 ans.

**Taille et poids.** La taille et le poids des thérians dépendent de son peuple. Mais ils possèdent les mêmes moyennes qu'un être humain.

**Vitesse.** Vitesse de base au sol de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun et une langue de votre choix.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### FAIBLESSE THÉRIANE

CAPACITÉ PASSIVE (FAIBLESSE)

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde afin d'éviter de subir des dégâts nécrotiques.

**Effet :** vous subissez le désavantage à ce jet de sauvegarde.

### RAGE BESTIALE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction pour **activer la rage**, une action bonus pour **effectuer une attaque de griffe ou de morsure**.

**Déclencheur :** vous perdez des points de vie.

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous utilisez vos attributs bestiaux pour attaquer frénétiquement. Pendant toute la durée de la rage bestiale, pendant votre tour, vous pouvez **effectuer une attaque de griffes ou une morsure**. Cette attaque inflige  $[1d4 + votre modificateur de Force]$  dégâts perforants.

**Évolution :** les dégâts de l'attaque de griffe ou de crocs passent à 1d6 au niveau 10.

**Spécial :** si une capacité (comme *Arts martiaux du moine*) permet d'augmenter le dé de dégâts infligé à mains nues, vous utilisez le dé le plus avantageux.

**Contrecoup :** durant la rage bestiale, vous devez, à chacun de vos tours, utiliser votre action bonus afin d'effectuer votre attaque supplémentaire, et ce, même si vous pouvez normalement entreprendre une autre action en action bonus. Si aucun adversaire n'est à portée, vous devez alors utiliser tout votre mouvement afin de vous rapprocher du premier ennemi en vue.

**Limitation :** en dehors de la rage bestiale, vos attaques à mains nues occasionnent uniquement 1 point de dégâts, comme la règle de base le prévoit (à moins d'une capacité, comme *Arts martiaux du moine*, n'en décide autrement).

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### CORBIN

On les nomme *corbs* en Alarian, et *ravemanden* en Pangée.

Vous possédez une tête de corvidé et des ailes puissantes vous permettant de vous envoler.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur d'Intelligence augmente de 2 et votre valeur de Dextérité de 1.

**AILES DU CORBEAU**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous possédez une paire d'ailes que vous pouvez utiliser pleinement. Vous obtenez une vitesse de vol de 9 m. Si vous portez une armure intermédiaire, votre vitesse de vol est de 6 m. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez plus voler.

**Limitation :** vous ne pouvez rester en vol stationnaire et devez vous poser à la fin de votre déplacement.

**RIRE DU CORBEAU**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous êtes capable de lancer le tour de magie moquerie cruelle<sup>ldj</sup>.

**LAGOMITES**

On les nomme *lagos* en Alarian, et *kanenmanden* en Pangée.

Vous êtes une espèce étrange à la tête rappelant celle des lapins, des lièvres et autres lagomorphes. Courageux, fier et combatif, vous êtes le contraire de ce que votre apparence pourrait laisser penser.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 2 et votre valeur d'Intelligence de 1.

**BOND PHÉNOMÉNAL**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous êtes capable de sauter jusqu'à une longueur égale à votre vitesse. Si vous sautez en hauteur, vous pouvez sauter jusqu'à une hauteur égale au tiers de votre vitesse.

**VITESSE DE POINTE**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous possédez une vitesse de 12 m au lieu de 9 m.

**VIVACITÉ DU LIÈVRE**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité afin de déterminer votre initiative.

**Effet :** vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à ce test.

**LÉONINS**

On les nomme *leos* en Alarian, et *lévèmanden* en Pangée.

Vous êtes un humanoïde à tête de félin. Beaucoup des vôtres sont des lions, mais ils peuvent aussi avoir l'apparence de tigres, de panthères, de guépards ou autres grands félin.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Charisme de 1.

**TERRIBLE RUGISSEMENT**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Cibles :** toutes les créatures à portée capables de vous entendre.

**Portée :** 12 m

**Durée :** 1 round

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous rugissez afin de paralyser de terreur vos ennemis.

Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde d'une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, elles sont paralysées pour la durée de la capacité.

**VISION DANS LE NOIR**

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

**LUPINS**

On les nomme *lupis* en Alarian, et *uluvmanden* en Pangée.

Vous êtes un humanoïde à tête de loup ou de chien. Vous êtes certainement parmi les plus courants des thérians, ou en tout cas de ceux qui voyagent le plus hors de leurs communautés.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Dextérité augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.

**VIVACITÉ DU LOUP**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action bonus.

**Effet :** vous pouvez entreprendre l'action Se précipiter ou Aider.

**VISION DANS LE NOIR**

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.**MUSTÉLIDES**

On les nomme *mustés* en Alarian, et *garavmanden* en Pangée. Vous possédez une tête de furet, de fouine, de blaireaux... vous faites partie d'une espèce étrange et secrète appréciant le confort de leurs habitats troglodytes souterrains.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 2 et votre valeur de Sagesse de 1.**ATTAQUE SURPRISE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action bonus**Condition :** vous vous déplacez en utilisant votre vitesse de fousissement afin de vous rapprocher d'une cible.**Cible :** une créature que vous pouvez atteindre au corps à corps**Nombre d'utilisations :** une fois par cible**Rechargement :** repos court**Effet :** vous pouvez effectuer un test de Dextérité (Discrétion) afin de tenter de surprendre la cible. En cas de réussite, vous obtenez l'avantage sur votre attaque.**Limitation :** vous ne pouvez utiliser cette capacité si, au début de votre déplacement, vous vous trouvez au contact avec votre cible.**FOUISSEUR**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous obtenez une vitesse de fousissement de 6 m.**VISION DANS LE NOIR**

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.**RAPACIDÉS**On les nomme *rapaces* en Alarian, et *rofugmanden* en Pangée.

Vous possédez l'apparence d'un aigle, d'un faucon, d'une buse ou d'un autre rapace... vous êtes une fière créature, capable de vous envoler et de fondre sur vos proies.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 2 et votre valeur Force de 1.**AILES DU RAPACE**

ÉVOLUTION

**Effet :** vous possédez une paire d'ailes que vous pouvez utiliser pleinement. Vous obtenez une vitesse de vol de 12 m. Si vous portez une armure intermédiaire, votre vitesse de vol est de 6 m. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez plus voler.**Limitation :** vous ne pouvez rester en vol stationnaire et devez vous poser à la fin de votre déplacement.**PIQUÉ MORTEL**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous réussissez à toucher un adversaire au corps à corps.**Condition :** vous vous êtes déplacé d'au moins 3 m grâce à votre vitesse de vol avant l'attaque.**Effet :** vous rajoutez la moitié de votre bonus de maîtrise aux dégâts de votre arme.**REGARD PERÇANT**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Perception) basé sur la vue.**Effet :** vous obtenez l'avantage sur ce test.**RODENTINS**On les nomme *rodins* en Alarian, et *gnavelmanden* en Pangée.

Vous ressemblez à une souris, un castor ou un autre rongeur. Réputés comme prudents et peureux, les vôtres sont connus pour leur discrétion.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur d'Intelligence augmente de 2 et votre valeur de Dextérité de 1.

**ESQUIVE DE LA PROIE**

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une réaction**Déclencheur** : une créature réussit un jet d'attaque contre vous.**Effet** : vous ajoutez votre bonus de maîtrise à votre Classe d'Armure contre l'attaque à l'origine du déclenchement uniquement. Si le résultat du jet d'attaque est inférieur à celui de votre nouvelle Classe d'Armure, l'attaque échoue.**ODORAT DÉVELOPPÉ**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Perception) basé sur l'odorat.**Effet** : vous obtenez l'avantage sur ce test.**STRIGIDÉENS**

On les nomme *strigéens* en Alarian, et *natelmanden* en Pangée.

Vous semblez descendre des oiseaux de proie nocturnes tels les chouettes, hiboux, grands ducs et autres harfangs. On trouve cependant aussi parmi les vôtres des individus descendant des effraies et des phodiles. Vous avez pour particularité la capacité de tourner votre tête à 270 degrés, mais vos pupilles, elles, sont fixes.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Sagesse augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.**AILES DE LA CHOUETTE**

ÉVOLUTION

**Effet** : vous possédez une paire d'ailes que vous pouvez utiliser pleinement. Vous obtenez une vitesse de vol de 9 m. Si vous portez une armure intermédiaire, votre vitesse de vol est de 6 m. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez plus voler.**Limitation** : vous ne pouvez rester en vol stationnaire et devez vous poser à la fin de votre déplacement.**REGARD PERÇANT**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Perception) basé sur la vue.**Effet** : vous obtenez l'avantage sur ce test.**REGARD DÉSTABILISANT**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Charisme (Persuasion) ou (Intimidation).**Effet** : vous obtenez l'avantage sur ce test.**VISION DANS LE NOIR**

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée** : 24 m**Déclencheur** : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.**Effet** : vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.**Contrecoup** : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.**URSINS**

On les nomme *ursides* en Alarian, et *borenmanden* en Pangée. Massif, tacite et puissant, on vous pense souvent colérique. Vous êtes une force de la nature. Considérés comme brutaux, les vôtres sont aussi réputés pour être d'excellents artisans.

**AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE**

ÉVOLUTION

**Effet** : votre valeur de Force augmente de 2 et votre valeur de Constitution de 1.**ARTISANS ACCOMPLIS**

ÉVOLUTION

**Effet** : vous obtenez la maîtrise d'un outil d'artisanat au choix.**FORCE DE L'OURS**

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous réussissez une attaque en utilisant votre Force contre une créature.**Effet** : vous rajoutez la moitié de votre bonus de maîtrise aux dégâts normaux de votre attaque.**VISION DANS LE NOIR**

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée** : 18 m**Déclencheur** : vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.**Effet** : vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.**Contrecoup** : vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

# TIEFFELIN

Les fiélons, ce que l'on nomme diables et démons, font partie intégrante de la culture des jeux de rôle médiévaux fantastiques. Leurs inspirations sont multiples, même si l'on y trouve souvent un savant mélange entre christianisme, visions faustienne et cosmogonie sumérienne ou babylonienne.

Nombre d'histoires parlent d'unions impies entre des créatures démoniaques et des humains avides de pouvoir, ou simplement si désespérés qu'ils sont prêts à vendre leur âme. De ce

concept sont nés les tieffelins : des êtres, souvent humains, dont le sang contient un peu de sang fiélon, ou simplement dont les ancêtres ont été maudis ou ont passé un pacte impie.

Ce n'est en général pas forcément les parents directs du tieffelin qui ont fauté. Cela peut sauter plusieurs générations et remonter loin, dans le passé du personnage. Car le sang de fiélon ainsi que les malédictions sont tenaces.

Même si les tieffelins sont souvent utilisés afin de créer des personnages maudits, des anti-héros faisant le bien malgré eux, tous les univers ne les traitent pas de la sorte. On peut parfaitement imaginer un univers où une civilisation tieffeline s'est élevée et où naître tieffelin apporte le rang de noble. Ou encore un univers où, révoltés par leur condition, les tieffelins sont en réalité devenus les parangons du bien, volant la vedette aux célestes aasimars.

Ou alors, enfin, peut-être sont-ils des êtres isolés, tentant de survivre comme ils le peuvent.

## LES TIEFFELINS EN ALARIAN

Errant dans un monde qui les refuse, les tieffelins évoluent dans les ombres des cités humaines. Il n'existe pas de réelle communauté tieffeline. Dans ces villes qu'ils choisissent démesurées, ils exercent des métiers où leur apparence constitue un atout. Ils deviennent des voleurs rusés et sans scrupule s'ils optent pour la voie du mal, ou des chefs de guerre et des mercenaires redoutables au service d'autorités locales pour prouver que leur apparence n'est qu'une façade trompeuse. Leur héritage leur confère une affinité avec les arts magiques, et les plus doués se font engager comme ensorceleurs par des notables. Mais, quelle que soit la carrière qu'ils suivent, ils savent qu'ils ne peuvent faire confiance qu'à eux-mêmes.

## LES TIEFFELINS EN PANGÉE

Contrairement aux aasimars, il est difficile pour les tieffelins de dissimuler leur nature. Cela rend leur vie souvent compliquée et précaire. Regards en coin, quolibets et invectives sont choses courantes dans la vie d'un tieffelin. Pourtant, rapidement, ces derniers comprennent qu'ils possèdent aussi de véritables atouts leur permettant de s'imposer face au commun des mortels.

Il n'est pas rare de voir un tieffelin arriver à des positions de pouvoir, au moins dans les cercles les plus interlopes. Mais on en connaît aussi qui ont su naviguer dans les cercles politiques et même atteindre la position de patricien. Rien n'est impossible,



mais le manque de confiance naturel auquel les tieffelins sont exposés rend, dans l'Empire, leur situation toujours précaire.

## PATRONYMES

Les tieffelins portent majoritairement des noms empruntés à la société où ils évoluent. Il n'existe pas de règles pour le choix à la naissance. Les plus épris de spiritualité donnent à leur enfant un nom en rapport avec leur ascendance infernale ou à l'inverse rejetant celle-là. On retrouve alors parfois des noms similaires aux aasimars. À l'adolescence, ils choisissent souvent d'utiliser un nouveau nom ou un surnom, plus en rapport avec leur personnalité actuelle.

### MASCULINS

Ezaekiel, Zarkaos, Melchiat, Alternon, Demeterias, Asmodex, Juste, Zebuth, Adonis, Abbaris.

### FÉMININS

Céleste, Myrtreia, Iraltrée, Axaphat, Chax, Dianus, Lilith, Lisabo, Okiri, Proserpine.

## TRAITS GÉNÉRAUX

Votre parenté fiélonne vous a octroyé certains pouvoirs innés.

**Âge.** Les tieffelins vieillissent à une vitesse comparable à celle des humains, mais ils vivent quelques années supplémentaires.

**Taille.** Les tieffelins sont de tailles et de corpulences comparables à celles des humains. Ils sont de taille Moyenne.

**Vitesse.** Votre vitesse au sol de base est de 9 m.

**Langues.** Vous maîtrisez le commun.

## CAPACITÉS GÉNÉRALES

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Charisme augmente de 2.

### VISION DANS LE NOIR

CAPACITÉ PASSIVE

**Portée :** 18 m

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuance de gris.

## CAPACITÉS SPÉCIFIQUES DES PEUPLES

### INFERNAL

On les nomme *tieffelins des contrats* en Alarian, et *gel'absu* en Pangée.

Vous possédez en vous le sang d'un diable, issu des enfers.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

### CONTRÔLE DU FEU

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** selon le tour de magie

**Utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise par tour de magie.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous connaissez les tours de magie *produire une flamme*<sup>ldj</sup> et *trait de feu*<sup>ldj</sup>. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est le Charisme.

**Spécial :** si votre classe vous permet normalement de lancer l'un, l'autre ou les deux tours de magie, le ou les tours concernés rejoignent votre liste de sorts et ne comptent pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez. La caractéristique d'incantation de ces sorts devient alors celle de votre classe.

### MAÎTRISE DE L'INFERNAL

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire l'inférial.

### RÉSISTANCE INFERNALE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de feu.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

### RETOUR DE FLAMME

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** une attaque d'arme au corps à corps vous touche.

**Portée :** 1,5 m

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous faites jaillir autour de vous une aura de flammes qui touche toutes les créatures à portée. Elles subissent automatiquement 1d4 points de dégâts.

**Évolution :** 1d6 au niveau 5, 1d8 au niveau 9, 1d10 au niveau 13 et 2d6 au niveau 17.

## DÉMONIAQUE

On les nomme *tieffelins de l'abîme* en Alarian, et *na'saqwu* en Pangée.

Vous possédez en vous le sang d'un démon, issu des abysses.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Constitution augmente de 1.

## CONNAÎTRE L'ÂME

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action bonus

**Durée :** concentration jusqu'à 5 rounds

**Cible :** un humanoïde que vous pouvez voir.

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous êtes capable de percevoir les auras qui entourent les êtres vivants intelligents. Vous pouvez tenter de lire l'âme de votre cible. Plus vous vous concentrez longtemps, plus la lecture est précise : un round vous permet de déterminer son humeur générale, trois rounds de déterminer plus précisément son état d'esprit et cinq rounds de découvrir une peur ou un désir caché(e). Si vous poursuivez votre lecture jusqu'à cinq rounds, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Charisme].

## CORPS ET ÂME

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** selon le tour de magie

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise par tour de magie.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous connaissez les tours de magie *bouffée de poison*<sup>ldj</sup> et *illusion mineure*<sup>ldj</sup>. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est le Charisme.

**Spécial :** si votre classe vous permet normalement de lancer l'un, l'autre ou les deux tours de magie, le ou les tours concernés rejoignent votre liste de sorts et ne comptent pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous maîtrisez. La caractéristique d'incantation de ces sorts devient alors celle de votre classe.

## MAÎTRISE DE L'ABYSSAL

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire l'abyssal.

## RÉSISTANCE ABYSSALE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de poison.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

## INDÉPENDANT

On les nomme *tieffelins sans maître* en Alarian, et *uttuk'emu* en Pangée.

Vous possédez en vous le sang d'un fiélon neutre, n'appartenant ni aux diables ni aux démons.

### AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre valeur de Sagesse augmente de 1.

## MAÎTRISE DE L'INFERNAL ET DE L'ABYSSAL

ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire l'inféral et l'abyssal

## NEUTRE COMME LA MORT

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise pour chaque tour de magie concerné par cette capacité.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous pouvez lancer les tours de magie *moquerie cruelle*<sup>ldj</sup> et *thaumaturgie*<sup>ldj</sup>. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est le Charisme.

**Spécial :** si vous choisissez une classe de lanceur de sorts incluant l'un de ces tours de magie (ou les deux) dans sa liste, ils intègrent votre liste de sorts et ne comptent pas dans le nombre maximal de tours de magie que vous pouvez connaître. La caractéristique d'incantation de ces sorts devient alors celle de votre classe.

## RÉSISTANCE FIÉLONNE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts nécrotiques.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

## TOUJOURS AVENANT

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous êtes capable de lancer le sort *charme-personne*<sup>ldj</sup> dans une forme un peu moins puissante que la normale. La difficulté pour résister à ce sort est uniquement de [8 + modificateur de Charisme].

**Limitation :** si vous obtenez le sort *charme-personne* par votre classe, il n'influe en rien sur cette capacité et vous ne pouvez, via son utilisation, le lancer avec un emplacement de sort de niveau 2 ou plus. Cette capacité innée est indépendante de tout apprentissage ultérieur.

# VARIANTES D'HISTORIQUES

Le *Livre du Joueur* proposait 16 historiques pour votre personnage. Le présent chapitre utilise ces historiques mais vous propose désormais plusieurs variantes pour chacun d'entre eux.

Une variante remplace certaines données de l'historique sur lequel il est basé. Il peut remplacer les maîtrises de compétences, d'outils ou de véhicules, l'équipement, ou même l'aptitude d'historique.

Si un élément n'est pas présent dans la variante (comme l'aptitude), alors cette variante utilise l'élément en question issu de l'historique de base. Par exemple, les variantes du brigand « bandit de grand chemin » et « fugitif » présentes

dans ce livre ne possèdent pas d'aptitude spécifique, contrairement à la variante « pirate ». Elles utilisent donc toutes deux l'aptitude de base du brigand issu du *Livre du joueur*.

## UN HISTORIQUE CUSTOMISÉ ?

Les variantes présentes ici constituent autant d'inspirations vous permettant de personnaliser votre propre historique à votre goût. N'hésitez pas à laisser jouer votre créativité afin de créer sur mesure l'historique qui vous conviendra et aura du sens pour votre personnage, en accord avec votre meneuse évidemment.

HISTORIQUE DU LIVRE DU JOUEUR	VARIANTES DE L'HISTORIQUE
Brigand	Bandit de grand chemin
	Fugitif
	Pirate
Crapule	Cambrioleur
	Escroc
	Voleur à la tire
Dévot	Initié
	Prédicateur
	Repenti
Érudit	Juriste
	Médecin
	Naturaliste
Explorateur	Éclaireur
	Matelot
	Pilleur de ruines
Homme de loi	Inquisiteur
	Limier
	Patrouilleur
Itinérant	Colporteur
	Gens du voyage
	Saltimbanque
Manouvrier	Serveur
	Journalier

HISTORIQUE DU LIVRE DU JOUEUR	VARIANTES DE L'HISTORIQUE
Membre de guilde	Artisan
	Assassin
	Commerçant
Militaire	Garde
	Mercenaire
	Officier
Miséreux	Mendiant
	Orphelin
	Vagabond
Primitif	Chasseur
	Gardien tribal
	Homme-médecine
Sang bleu	Bâtarde
	Noblesse d'épée
	Noblesse de robe
Serviteur	Cuisinier
	Palefrenier
	Précepteur
Solitaire	Ermite
	Guide
	Trappeur
Villageois	Artisan local
	Laboureur
	Rebouteux

## BRIGAND

### VARIANTE : BANDIT DE GRAND CHEMIN

Les bandits vivent en marge des principaux axes de communication et s'en prennent en bande aux voyageurs et aux commerçants, qu'ils détroussent en un tournemain avant de se réfugier dans des repaires isolés et difficiles d'accès.

**Compétences** : Intimidation, Survie.

**Outils maîtrisés** : Véhicules (terrestres).

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : couverture, tenue de voyageur, quelques chausse-trappes, boîte à amadou, outre d'eau, bourse contenant 10 po.



### VARIANTE : FUGITIF

Prisonniers évadés, braconniers ou paysans privés de leurs terres, les fugitifs se regroupent et se réfugient loin de ceux qui les pourchassent, en essayant de recréer dans la nature un semblant de leur vie passée.

**Compétences** : Supercherie, Survie.

**Outils maîtrisés** : un type de jeu au choix, un ensemble d'outils d'artisan au choix, vestiges de sa vie passée.

**Équipement** : sac contenant une tente pour une personne et une couverture, tenue de voyageur, outils d'artisan, boîte à amadou, outre d'eau, bourse contenant 10 po.

### VARIANTE : PIRATE

Vieux loups de mer, aventuriers, idéalistes et crapules de la pire espèce se retrouvent sur toutes les mers et voies navigables au sein d'une confrérie étrange faite de violence, de sens de l'honneur et d'un goût prononcé pour la liberté.

#### Aptitude : Confrérie

Vous appartenez à une confrérie universelle qui possède ses propres usages et codes. Quel que soit le port dans lequel vous vous trouvez, vous êtes capable de dénicher une auberge ou une taverne fréquentée par les vôtres, qui, en cas de besoin, peut servir de refuge ou d'endroit idéal pour vous procurer des informations.

**Compétences** : Athlétisme, Supercherie.

**Outils maîtrisés** : instruments de navigation, véhicules (marins).

**Équipement** : couverture, tenue de voyageur, longue-vue, instruments de navigation, matériel de pêche, bouteille d'alcool fort, bourse contenant 10 po.

## CRAPULE

### VARIANTE : CAMBRIOLEUR

Il y a toujours des gens un peu trop riches. Des années durant, vous avez fait votre gagne-pain de les délester un peu de leurs richesses pour les revendre, empochant au passage une jolie commission.

**Compétences** : Acrobaties ou Athlétisme, Discrétion.

**Outils maîtrisés** : outils de voleur, accessoires de déguisement.

**Équipement** : vêtements discrets équipés d'une capuche, pied-de-biche, corde en soie (15 m), grappin, bourse contenant 10 po.

### VARIANTE : ESCROC

Vous avez très vite compris que les gens étaient crédules. Et quel mal y a-t-il à délester un benêt de ses précieuses pièces ? Vous avez vécu en arnaquant les gens. Vous avez

toujours su comment les manipuler pour obtenir ce que vous vouliez. Peut-être étiez-vous un faussaire talentueux, un arnaqueur, un tricheur aux jeux, ou encore peut-être pratiquiez-vous une forme de bonneterie.

### Aptitude : Fausse identité

Vous disposez d'une seconde identité afin d'éviter que l'on puisse vous retrouver. Vous possédez tous les documents et les objets nécessaires à l'entretenir et vous y recourez quand le besoin se fait sentir.

**Compétences :** Persuasion, Supercherie.

**Outils maîtrisés :** deux au choix parmi : type de jeu, accessoires de faussaire, accessoires de déguisement.

**Équipement :** accessoires de faussaire ou jeu, deux ensembles d'habits courants, bourse contenant 10 po.

### VARIANTE : VOLEUR À LA TIRE

Vous avez des doigts de fée. Vous faisez vos premiers tours de passe-passe avant même de marcher. C'est tout naturellement que, afin de survivre (ou sous la contrainte d'un parent ou d'un tuteur), vous avez appris à utiliser vos dons pour délester les autres de leurs bourses trop bien remplies.

**Compétences :** Escamotage, Supercherie.

**Outils maîtrisés :** accessoires de déguisement.

**Langues maîtrisées :** argot des voleurs.

**Équipement :** vêtements discrets équipés d'une capuche, objet brillant mais de peu de valeur volé il y a longtemps à une personne importante, bourse contenant 10 po.

## DÉVOT

### VARIANTE : INITIÉ

Que vous viviez ou non au temple, vous faites partie de la hiérarchie de votre clergé. Vous avez été initié et êtes ainsi devenu un agent de votre dieu. Peut-être était-ce une démarche sincère, ou simplement une obligation familiale. Mais vous avez appris les rituels et les croyances de votre clergé. Vous avez assisté les prêtres, aiguillé les croyants, accompli toutes les missions que l'on vous a demandé d'accomplir.

**Compétences :** Investigation, Religion.

**Outils maîtrisés :** un instrument de musique (utilisé dans les cérémonies de votre religion) ou un ensemble d'outils d'artisan.

**Langues maîtrisées :** une langue au choix.

**Équipement :** symbole sacré (qui vous a été remis quand vous êtes entré dans les ordres), instrument de musique ou outils d'artisan, tenue de cérémonie, habits courants, bourse contenant 10 po.

### VARIANTE : PRÉDICATEUR

La parole de votre dieu doit être portée et répandue. C'est votre devoir. Vous transmettez sa parole et voyagez loin des temples. Vous parlez au nom de votre clergé et assurez le lien avec la population.

**Compétences :** Religion, Représentation.

**Outils maîtrisés :** véhicules (terrestres) ou véhicules (marins).

**Langues maîtrisées :** une langue au choix.

**Équipement :** symbole sacré, livre de prières ou moulin à prières, 5 bâtons d'encens, tenue de cérémonie, fiole d'eau bénite, tenue de voyageur, bourse contenant 10 po.

### VARIANTE : REPENTI

Vous avez eu une autre vie, avant. Mais vous avez trouvé le salut dans un temple. Vous fuyez les horreurs de votre passé et tentez de vous racheter, ou simplement de changer de vie. Vous n'êtes plus le même et préféreriez que l'on ne sache rien de ce que vous étiez.

### Aptitude : Ancienne vie

Vous étiez autre chose, avant. En plus de l'aptitude de dévot, choisissez l'aptitude d'un historique approprié pour refléter votre passé. Quand vous le désirez, vous pouvez reprendre momentanément votre ancienne vie et votre ancienne identité afin de pouvoir l'utiliser en plus de l'aptitude de base de dévot. Mais si votre nouvelle vie devait être découverte par l'un de vos ennemis, ou si le temple qui vous a accueilli devait se rendre compte de votre rechute, vous ne pourriez plus utiliser cette aptitude. De plus, vous ne pourrez plus non plus utiliser votre aptitude de dévot tant que vous n'aurez pas fait sincère pénitence aux yeux de ceux qui ont accepté de vous accueillir pour que vous changiez de vie.

**Compétences :** Religion, Supercherie.

**Outils maîtrisés :** accessoires de déguisement, véhicules (terrestres).

**Équipement :** symbole sacré (qui vous a été remis quand vous êtes entré dans les ordres), livre de prières ou moulin à prières, habits courants, bourse contenant 10 po.

## ÉRUDIT

### VARIANTE : JURISTE

Avocats, glossateurs, légistes et autres étudiants en droit sont des rouages essentiels de la justice et de la société civile médiévale. L'art du juriste mêle la rhétorique, la logique, la connaissance des textes anciens aussi bien que la théologie.

### Aptitude : Rouages de la justice

Vous connaissez les rouages de la justice telle qu'elle est pratiquée dans votre région d'origine. Vous savez exploiter

ces connaissances et votre propre influence pour garantir une peine réduite si jamais vous ou l'un de vos compagnons êtes la cible des foudres judiciaires.

**Compétences** : Histoire ou Religion, Persuasion

**Langues maîtrisées** : deux langues au choix.

**Équipement** : habits de bonne qualité, symbole ou emblème attestant de votre charge ou vos compétences, étui à parchemins avec 10 feuilles, plume et encre, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : MÉDECIN

Vos études se sont concentrées sur l'anatomie, les mécanismes de la vie et la guérison des blessures et maladies. Certaines parties de vos recherches vous ont amené sur des pistes sombres et terribles, mais cela vous a permis d'en apprendre plus et de mettre ces connaissances au service du bien commun.

**Compétences** : Médecine, Nature.

**Outils maîtrisés** : matériel d'herboriste, matériel d'empoisonneur.

**Équipement** : habits de bonne qualité, deux bougies, matériel d'herboriste, trousse de soins, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : NATURALISTE

Au lieu des bibliothèques et des grimoires poussiéreux, vous avez choisi de faire de la nature votre principal domaine d'expertise, et des forêts ou des montagnes votre salle d'étude. Vous avez passé de longues heures sur les chemins, et plantes et animaux n'ont plus de secrets pour vous.

**Compétences** : Nature, Survie.

**Outils maîtrisés** : Véhicules (terrestres), matériel d'herboriste.

**Équipement** : tenue de voyageur, sac contenant tente et couverture, matériel d'herboriste, boîte à amadou, bourse contenant 20 po.

## EXPLORATEUR

### VARIANTE : ÉCLAIREUR

Vous avez employé vos dons dans un contexte militaire ou guerrier. Sans être un soldat à part entière, vous étiez employé afin d'explorer (et d'espionner) des contrées ennemis ou inconnues et de fournir des informations à une armée d'invasion.

**Compétences** : Discrétion, Survie.

**Outils maîtrisés** : accessoires de déguisement.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : tenue de voyageur, sac contenant couverture et tente, outre d'eau, accessoires de déguisement, bourse contenant 15 po.

## VARIANTE : MATELOT

Vous avez fait partie d'un équipage, voguant sur les mers et les océans à la recherche de denrées rares et précieuses, ou de continents inexplorés. Vous avez affronté les dangers si particuliers de la navigation, et en êtes ressorti plus humble et plus sage.

**Compétences** : Acrobaties, Athlétisme.

**Outils maîtrisés** : véhicules (marins), ensemble d'outils au choix parmi : outils de charpentier, outils de menuisier, instruments de navigation.

**Équipement** : tenue de voyageur, un ensemble d'outils parmi ceux maîtrisés, bouteille d'alcool fort, bourse contenant 15 po.

## VARIANTE : PILLEUR DE RUINES

Vous erriez à la recherche des trésors, des cités perdues et de secrets enfouis des temps anciens. Aventurier sans foi ni loi, pilleur de tombes, archéologue, vous avez été tout cela à la fois, et plus encore !

### Aptitude : Estimation

Vous êtes capable d'évaluer en quelques secondes la valeur approximative d'un trésor, d'un artefact ancien ou de pierres précieuses. Vous ne disposez pas d'une évaluation précise, et il vous arrive exceptionnellement de vous tromper, mais vous avez assez l'habitude de ce genre de choses pour distinguer en très peu de temps les objets qui ont une réelle valeur, et séparer le bon grain de l'ivraie.

**Compétences** : Histoire, Investigation.

**Outils maîtrisés** : outils de voleur.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : tenue de voyageur, outre d'eau, pelle, pied-de-biche, bourse contenant 15 po.

## HOMME DE LOI

### VARIANTE : INQUISITEUR

Vous représentez l'autorité de votre clergé. Parfois enquêteur, parfois juge, parfois les deux, vous avez pour mission de débusquer et de punir les ennemis de votre foi et de garantir l'intégrité de votre culte et de ses croyants. Il existe toutes sortes d'inquisiteurs, depuis le traqueur de morts-vivants au service d'un dieu bon jusqu'au chasseur de sorcières et de pécheurs.

**Compétences** : Intimidation, Religion.

**Outils maîtrisés** : matériel de calligraphie.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : insigne représentant votre religion et votre fonction, habits de bonne qualité, épais journal vierge

pour consigner vos investigations, matériel de calligraphie, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : LIMIER

Quand on veut retrouver la trace d'un homme ou élucider une affaire particulière, c'est vous que l'on dépêche. Vous savez évoluer entre deux mondes, connaissez les codes des bas-fonds, et avez appris à vous faire discret.

### Aptitude : Entre deux mondes

Vous évoluez autant au sein des cercles officiels qu'en dehors. Cela fait que les autorités de la ville vous voient comme un atout que l'on peut sacrifier. Vous avez accès aux locaux de votre organisation et on vous laisse tranquille quand on connaît votre véritable identité. Dans tout autre cas, vous êtes traité comme tout un chacun. Cependant, vous disposez d'un contact dans le monde de la pègre ou dans les bas-fonds capable de vous obtenir des renseignements et des services auxquels les autres n'ont pas accès. Et s'il ne peut vous aider, peut-être connaissez-vous l'un de ses amis, prêt à louer ses talents.

**Compétences** : Investigation ou Perspicacité, Supercherie.

**Outils maîtrisés** : accessoires de déguisement, outils de voleur.

**Équipement** : accessoires de déguisement, outils de voleur, vêtements discrets, insigne officiel, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : PATROUILLEUR

Toujours sur les routes, vous êtes dépêché afin de venir en aide aux communautés locales. Vous êtes investi de l'autorité de votre hiérarchie et jouissez d'une certaine indépendance dans l'exécution de votre mission.

**Compétences** : Perspicacité, Survie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres).

**Langue** : une langue au choix.

**Équipement** : monture, tenue de voyageur, tente, boîte à amadou, insigne officiel, bourse contenant 20 po.

## ITINÉRANT

## VARIANTE : COLPORTEUR

Vous avez fait votre vie en voyageant de communauté en communauté et en vendant des biens. Vous avez toujours servi de lien entre les communautés et, au-delà de votre métier, vous avez rapidement compris que c'était aussi par vous que l'information voyageait à travers le royaume.

**Compétences** : Persuasion, Survie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres) ou véhicules (marins).

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : tenue de voyageur équipée d'une capuche, panier, tente pour une personne et couverture, bourse contenant 10 po.

## VARIANTE : GENS DU VOYAGE

On vous a toujours regardé de travers. Vous avez vécu toute votre vie au sein d'un clan soudé, allant de communauté en communauté, vous installant aux abords des villes. Toute votre vie, on vous a pris pour des voleurs de poule et des sorcières. Mais peu importe, ils n'ont finalement peut-être pas totalement tort... et puis, ce qui compte vraiment, ce sont les vôtres.

**Compétences** : deux au choix parmi Intimidation, Représentation ou Supercherie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), instrument de musique au choix.

**Équipement** : tenue de voyageur, instrument de musique, chien ou petit animal de compagnie, sac de voyage, bourse contenant 10 po.

## VARIANTE : SALTIMBANQUE

Le spectacle est votre vie. Que vous ayez fait partie d'une troupe ou que vous ayez décidé de parcourir les routes seul, vous êtes un artiste. Vous vous produisez devant les seigneurs tout autant que le petit peuple, il faut bien vivre.

### Spécialité

Vous maîtrisez un art en particulier, avec lequel vous avez appris à gagner votre vie. Ce dernier vous ouvre l'accès à la maîtrise d'une compétence spécifique. Tirez votre spécialité au hasard ou choisissez-en une dans le tableau suivant.

D6	SPÉCIALITÉ
1	Musicien/Conteur (Histoire ou Religion)
2	Acteur (Persuasion ou Supercherie)
3	Acrobate (Acrobaties)
4	Jongleur (Escamotage)
5	Montreur d'animaux (Dressage)
6	Diseuse de bonne aventure (Perspicacité)

### Aptitude : Spectacle ambulant

Votre art vous apporte bien des inconvénients, mais il a aussi ses bénéfices. Vous trouvez toujours un lieu où l'on vous offre le gîte et le couvert en échange d'une représentation pour égayer l'ambiance. Tant que vous prenez la peine de vous produire au moins une fois par jour (quand les clients sont nombreux), on vous fournit un logement et une nourriture aussi décente que possible. De plus, vous

vous attirez les bonnes grâces de la foule, qui vous perçoit avec un excellent a priori. Cependant, vous ne passez jamais vraiment inaperçu, et plus vous restez dans une ville, plus on vous reconnaît.

**Compétences** : une compétence dépendant de la spécialité, Représentation.

**Outils maîtrisés** : un instrument de musique au choix, véhicules (terrestres).

**Langues maîtrisées** : vous pouvez remplacer l'instrument de musique par une langue au choix.

**Équipement** : tenue de voyageur, costume ou vêtements tape-à-l'œil, outils nécessaires à votre art (instrument, animal dressé, outils pour vos jongleries, etc.), sac de voyage, bourse contenant 15 po.



## MANOUVRIER

### VARIANTE : SERVEUR

Aucune cité digne de ce nom ne peut fonctionner sans au moins quelques bonnes tavernes où artisans, ouvriers et autres bourgeois se rencontrent autour d'une chope et d'une assiette bien remplie. Vous avez longtemps travaillé dans ce type d'établissements, servant à boire et nettoyant les tables en écoutant les multiples histoires des clients.

### Aptitude : Histoires de terres lointaines

Vous ne comptez plus le nombre d'histoires de terres inconnues et lointaines que vous avez entendues alors que vous alliez et veniez entre les tables. Même si vous n'avez jamais vu aucune de ces régions mystérieuses, vous avez l'impression d'en connaître certaines intimement. Lorsque vous voyagez vers une contrée inconnue, vous pouvez demander au MJ de vous fournir des informations de base sur votre destination. De plus, lorsque vous et vos compagnons vous trouvez dans une taverne ou une auberge, vous pouvez vous attirer les faveurs du tenancier et de quelques clients en racontant vos histoires ou en profitant de votre expérience. Cela peut vous permettre de glaner quelques informations ou une aide ponctuelle.

**Compétences** : Athlétisme, Représentation.

**Outils maîtrisés** : ustensiles de cuisinier ou un type de jeu au choix.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : habits courants, dés ou paquet de cartes ou ustensiles de cuisinier, bouteille d'alcool fort, bourse contenant 10 po.

### VARIANTE : JOURNALIER

Les journaliers proposent leurs services dans les villages et les campagnes. Ils y sont coutumiers des travaux agricoles, d'un petit artisanat d'appoint dans les villages, et du transport de quelques biens indispensables entre les différentes communautés. Les plus chanceux trouvent des travaux saisonniers pendant lesquels ils sont nourris et logés à la ferme, et n'ont pas à se demander — au moins pendant quelques semaines — de quoi le lendemain sera fait.

**Compétences** : Athlétisme, Survie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), un ensemble d'outils au choix parmi : outils de charpentier, outils de cordonnier, outils de tanneur, outils de maçon, matériel de peintre, outils de potier, outils de forgeron, outils de menuisier.

**Équipement** : habits courants, outre de vin, ensemble d'outils dépendant de son métier, couverture, bourse contenant 10 po.

# MEMBRE DE GUILDE

## VARIANTE : ARTISAN

Les artisans sont le cœur et l'âme de la plupart des guildes. Ils sont souvent les premiers à s'être organisés, la plupart du temps par corps de métier, afin de faire vivre et progresser leur savoir-faire. La guilde est alors un lieu d'apprentissage en même temps qu'un réseau efficace pour contrôler la concurrence et la qualité des produits. Tirez le type d'artisanat dans lequel vous êtes spécialisé au hasard ou choisissez-en une dans le tableau suivant.

### D8 ARTISANAT

- 1 Travail du bois (charpentier, menuisier, tonnelier, etc.)
- 2 Travail de la pierre (maçon, tailleur de pierre, etc.)
- 3 Travail du cuir (maroquinier, tanneur, cordonnier, etc.)
- 4 Travail du tissu (tisserand, teinturier, etc.)
- 5 Travail du métal (armurier, forgeron, rétameur, etc.)
- 6 Travail du verre (vitrier, verrier, etc.)
- 7 Travail de précision (orfèvre, joaillier, enlumineur, etc.)
- 8 Autre (potier, peintre, boulanger, apothicaire, etc.)

**Compétences** : Athlétisme, Perspicacité.

**Outils maîtrisés** : deux ensembles d'outils d'artisan au choix.

**Équipement** : habits de bonne qualité, un insigne, emblème ou une lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, deux ensembles d'outils d'artisan correspondant à votre métier, sceau de la guilde, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : ASSASSIN

Tous les royaumes, tous les États abritent en leur sein la lie de la civilisation. Des êtres abjects qui n'hésitent pas à éliminer une vie humaine pour quelques pièces d'or. Cependant, c'est une carrière dangereuse, et il n'est pas rare que les employeurs d'hier soient les ennemis de demain. L'existence d'une guilde d'assassins, même informelle, est une garantie de relative sécurité pour ses membres, et d'efficacité pour les clients potentiels.

### Aptitude : Marque de la mort

Par le truchement de votre guilde, vous savez avec qui prendre contact dans la plupart des villes de votre région d'origine, au cas où vous voudriez vous débarrasser d'un indésirable pour une somme modique, ou bien si vous souhaitez vous procurer du poison. Votre guilde entretient en outre une aura de mystère et de menace par une subtile manipulation de l'information, qui vous permet de vous prévaloir, grâce à quelques menaces voilées, d'aide ou d'information auprès de la population des cités où la guilde opère.

**Compétences** : Discrétion, Investigation ou Perspicacité.

**Outils maîtrisés** : matériel d'empoisonneur.

**Langues maîtrisées** : ne langue au choix.

**Équipement** : vêtements discrets, cape ou manteau équipé d'une capuche, un insigne, emblème ou une lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, matériel d'empoisonneur, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : COMMERÇANT

Les commerçants forment la colonne vertébrale de la vie urbaine médiévale, en achetant et en vendant des denrées, provenant parfois de contrées lointaines. Ils ont su rendre leur présence indispensable et accroître leur pouvoir. En accord avec votre MJ, sélectionnez ou déterminez au hasard une des catégories suivantes pour déterminer le négoce principal de votre guilde.

### D8 NÉGOCE

- 1 Matériaux de construction (bois, pierres, fer, marbre, etc.)
- 2 Aliments de première nécessité (céréales, viande, sel, etc.)
- 3 Vin, bière et autres alcools
- 4 Cuir, peaux et tissus (laine, coton, soie, étoffes, etc.)
- 5 Métaux précieux et joaillerie (or, gemmes, bijoux, etc.)
- 6 Curiosités (porcelaine, fourrures, œuvres d'art, etc.)
- 7 Aliments exotiques (cacao, thé, poivre, sucre, épices, etc.)
- 8 Esclaves, contrebande, recel, produits interdits

**Compétences** : Perspicacité, Persuasion.

**Langues maîtrisées** : deux langues au choix.

**Équipement** : habits de bonne qualité, insigne, emblème ou lettre de marque prouvant votre appartenance à votre guilde, sceau de la guilde, balance de marchand, livre de comptes, plume et encre, bourse contenant 20 po.

# MILITAIRE

## VARIANTE : GARDE

Vous avez été membre de la garde d'une ville ou d'une cité. Votre quotidien n'était pas fait de grandes batailles et d'actes héroïques, mais bien plus souvent de citoyens avinés, de mendians, de voleurs, de marchands mécontents et autres charlatans en tous genres.

**Compétences** : Intimidation, Perspicacité.

**Outils maîtrisés** : un type de jeu au choix.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : vêtements courants, paquet de cartes ou dés, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, pierre à affûter, outre de vin, bourse contenant 15 po.

**VARIANTE : MERCENAIRE**

Vous avez fait partie d'une compagnie de mercenaires vendant ses services au plus offrant. Vous avez combattu avec et contre la plupart des seigneurs locaux, au gré des fortunes des uns et des autres. Pour vous, la guerre était avant tout une source de profit.

**Compétences** : Athlétisme, Supercherie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

**Équipement** : habits courants, paquet de cartes ou dés, objet de valeur récupéré sur un champ de bataille ou lors d'un siège, pierre à affûter, outre de vin, bourse contenant 15 po.

**VARIANTE : OFFICIER**

Par votre courage ou un hasard des événements, à force de ténacité aussi, vous avez gravé quelques échelons dans la hiérarchie militaire, devenant sergent, enseigne, lieutenant ou même capitaine d'une compagnie. Vos hommes vous respectaient d'autant plus que votre statut n'avait rien à voir avec votre naissance.

**Aptitude : Position d'autorité**

Les soldats « amis » reconnaissent votre autorité et votre expérience, et ont tendance à accepter tout naturellement vos ordres et vos directives. En cas de nécessité, dans une ville de votre région d'origine, vous êtes capable de réunir rapidement un petit groupe d'anciens soldats prêts à vous rendre service.

**Compétences** : Athlétisme ou Dressage, Persuasion.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres).

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : monture, habits de bonne qualité, insigne ou emblème de votre unité et de votre rang, bourse contenant 15 po.

**MISÉREUX****VARIANTE : MENDIANT**

Vous avez vécu de la maigre charité des citadins et, pour accroître vos chances, vous avez appris à les amuser, les tromper ou parfois les voler, lorsque tout le reste ne suffisait pas.

**Compétences** : Escamotage, Supercherie.

**Outils maîtrisés** : un instrument de musique (parmi tambours, flûte, chalumeau), un type de jeu au choix.

**Équipement** : couverture rapiécée, habits courants, instrument de musique maîtrisé, bourse contenant 5 po.

**VARIANTE : ORPHELIN**

Votre jeunesse s'est déroulée dans un orphelinat pauvre, ou parmi une bande de gamins des rues. À l'âge où d'autres aident

leurs parents tout en apprenant les bases de leur futur métier, font leurs premières armes ou vont à l'école, vous traînez dans les rues en tentant de rassembler quelques piécettes pour vous acheter une maigre pitance. Vous avez toujours su que le monde n'était pas beau, que les forts régnent sur les faibles, et qu'il fallait savoir se salir les mains pour survivre.

**Aptitude : Mouches des rues**

Vous avez une connexion particulière avec les gamins des rues qui traînent dans toutes les cités et villes du monde. Vous savez comment vous adresser à eux et les récompenser de quelques pièces pour obtenir de l'aide ou des informations. Ils ne risqueront pas leur peau pour vous, mais ils peuvent rendre de précieux services à qui sait utiliser leurs talents avec discernement.

**Compétences** : Acrobaties ou Discrétion, Escamotage.

**Outils maîtrisés** : un type de jeu au choix, accessoires de déguisement.

**Équipement** : habits courants, paquet de cartes ou dés, quelques chausse-trappes, colifichet vous rappelant votre enfance et – si vous les avez connus – vos parents, bourse contenant 5 po.

**VARIANTE : VAGABOND**

Vous avez choisi de quitter les villes et de vivre votre errance dans la nature, en quêtant votre pain quotidien de village en village, ou en vous abritant dans les ruines de fermes abandonnées.

**Compétences** : Escamotage, Survie.

**Outils maîtrisés** : matériel d'herboriste.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : couverture, habits courants, matériel d'herboriste, bourse contenant 5 po.

**PRIMITIF****VARIANTE : CHASSEUR**

Les vôtres ont toujours compté sur vous. Vous avez toujours été doué pour la chasse et c'est ainsi que vous avez fait partie des chasseurs. Vous ramenez la nourriture au péril de votre vie. Vous connaissez la valeur d'une vie animale et la respectez. Mais vous savez que la mort est le prix de votre survie, et de celle des vôtres.

**Compétences** : Discrétion, Survie.

**Outils maîtrisés** : un type de jeu au choix, véhicules (terrestres).

**Équipement** : couverture, tenue de voyageur, quelques pièges, peau tannée d'un animal que vous avez tué de vos mains, sacoche contenant des pierres précieuses ou des morceaux d'ivoire pour une valeur de 10 po.

## VARIANTE : GARDIEN TRIBAL

Personne n'est plus étrange que le gardien tribal, à cheval entre deux mondes. Vous connaissez le monde des esprits et préservez la tribu ou le clan des dangers physiques et spirituels. Certains pensent que vous comprenez les animaux ou que vous entendez la voix de la terre. Mais vous n'êtes que le garant des traditions, et le gardien de l'équilibre, ainsi que le défenseur de votre peuple.

### Aptitude : Esprit protecteur

Un gardien spirituel vous suit, invisible, et vous aide parfois. Il incarne la puissance naturelle et animale. Les animaux vous sont rarement hostiles, à moins que vous les menaciez. Au pire, ils préfèrent vous éviter. Quand un animal sauvage se présente, il ne prend que rarement la peine de s'enfuir et ne vous agresse que dans des cas extrêmes. De plus, vous êtes toujours capable de retrouver votre chemin en pleine nature.

**Compétences** : Perspicacité, Survie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), un instrument de musique au choix.

**Équipement** : sac contenant une tente et une couverture, bâton de marche, tenue de voyage grossière, instrument de musique de votre tribu, amulette à l'effigie de votre gardien spirituel, sacoche contenant des pierres précieuses ou des fragments d'ivoire pour une valeur de 10 po.

## VARIANTE : HOMME-MÉDECINE

Vous avez appris auprès de l'homme-médecine de votre clan, ou d'un ermite isolé, à reconnaître les plantes et leurs propriétés parfois miraculeuses. Vous avez vite compris la valeur de votre savoir. Vous avez toujours tenu un rôle-clef dans la vie du clan, à la fois médical et spirituel.

**Compétences** : Médecine, Nature.

**Outils maîtrisés** : matériel d'herboriste.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : sac contenant une tente et une couverture, bâton de marche, tenue de voyageur, matériel d'herboriste, bourse contenant des bijoux et des morceaux d'ivoire pour une valeur de 10 po.

## SANG BLEU

### VARIANTE : BÂTARD

Vous n'êtes pas vraiment un noble, ou pas complètement. Vous ne possédez pas le nom de votre parent noble, vous n'hériterez, à coup sûr, jamais de son titre et n'avez jamais été habitué aux fastes de sa maisonnée. Vous avez tout de même reçu une éducation privilégiée, malgré le fait que l'on vous prenne pour un simple homme du peuple.

**Compétences** : Histoire, Supercherie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), un ensemble d'outils d'artisan au choix.

**Équipement** : habits de bonne qualité, outils d'artisan, objet ou symbole appartenant à la famille de votre parent noble, bourse contenant 20 po.

### Aptitude : Ni noble ni homme du peuple

Vous êtes à l'aise auprès des gens du peuple, et savez comment vous faire passer pour l'un d'entre eux. Mais vous pouvez aussi vous faire passer pour un homme de noble lignage si nécessaire. Les gardes, soldats, miliciens et sous-officiers vous considèrent toujours comme un noble si vous le désirez. Mais vous savez aussi toujours où trouver une personne à qui parler parmi les serviteurs afin de découvrir l'information de votre choix (avec l'aval de la meneuse).

## VARIANTE : NOBLESSE D'ÉPÉE

Vous êtes membre d'une ancienne lignée issue des familles qui fondèrent le royaume, ou peut-être avez-vous simplement gagné votre position à la force de votre épée, comme récompense de vos exploits ou de ceux d'un parent. Vous êtes noble, et cela a un sens. On vous a



apris la guerre, le courage, et la valeur de l'honneur avant celle de l'argent.

**Compétences** : Athlétisme ou Dressage, Histoire.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres).

**Langue** : une langue au choix.

**Équipement** : vêtements de qualité, monture, chevalière portant le sceau familial, pierre à affûter, bourse contenant 20 po.

## VARIANTE : NOBLESSE DE ROBE

Votre famille n'a pas toujours été noble. L'un de vos ancêtres a acquis ce statut en l'achetant, en pièces sonnantes et trébuchantes. On vous considère souvent, vous et votre famille, comme des parvenus. Après tout, votre lignée a acheté sa place. Mais vous le savez, l'argent donne le pouvoir.

**Compétences** : Histoire, Perspicacité ou Persuasion.

**Outils maîtrisés** : un instrument de musique au choix, un ensemble d'outils d'artisan au choix parmi matériel d'alchimiste, outils de cartographe, matériel de peintre et outils de tisserand.

**Langues maîtrisées** : chaque outil peut être remplacé par une langue au choix.

**Équipement** : habits de bonne qualité, instrument de musique ou ensemble d'outils d'artisan, emblème ou symbole familial, bourse contenant 20 po.

## SERVITEUR

### VARIANTE : CUISINIER

Vous avez trimé pendant de longues années en cuisine. D'abord simple commis, vous avez gravi les échelons jusqu'à diriger la cuisine de votre seigneur et obtenir sa pleine confiance pour gérer à la fois sa nourriture et celle de ses nombreux invités.

#### Aptitude : Réconfort du foyer

À partir du moment où vous disposez d'un feu et de quelques aliments et ustensiles de base, vous êtes capable de préparer un repas revigorant qui saura contenir les estomacs vides et faire oublier les rigueurs d'un long voyage. Vous avez toujours sur vous les quelques épices indispensables pour ce faire.

**Compétences** : Discrétion, Perspicacité.

**Outils maîtrisés** : ustensiles de cuisinier.

**Langues maîtrisées** : une langue au choix.

**Équipement** : habits courants, ustensiles de cuisinier, colifichet offert par votre employeur en signe de l'affection qu'il vous portait, outre de bon vin, bourse contenant 15 po.

## VARIANTE : PALEFRENIER

Dans une maisonnée, un palefrenier est le petit seigneur des écuries. Il se charge de soigner et nourrir les chevaux, et de nettoyer les écuries. Aucun chevalier digne de ce nom ne peut se passer d'un palefrenier compétent, car de bons chevaux signifient puissance et prestige.

**Compétences** : Dressage, Perspicacité.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), outils de tanneur.

**Équipement** : habits courants, outils de tanneur, colifichet offert par votre employeur en signe de l'affection qu'il vous portait, bourse contenant 15 po.

## VARIANTE : PRÉCEPTEUR

Vous aviez été engagé pour veiller à l'éducation des enfants de la maisonnée. Votre principale relation s'est nouée pendant l'enfance et l'adolescence des jeunes seigneurs. Devenus adultes, ils se souviennent souvent avec émotion des professeurs qui ont guidé leur apprentissage.

**Compétences** : Histoire, Perspicacité.

**Langues maîtrisées** : deux langues au choix.

**Équipement** : habits de bonne qualité, 2 bougies, livre d'histoire ou de langue ancienne, plume et encre, étui avec 10 feuilles de parchemin, bourse contenant 15 po.

## SOLITAIRE

### VARIANTE : ERMITE

Quelle qu'en soit la raison, vous avez décidé de vous retirer du monde. Vous vivez seul, loin de tous, et c'est un choix. Vous ne revenez dans les communautés civilisées que lorsque vous en avez réellement besoin et préférez la compagnie des animaux, le murmure de la nature et le chant du vent dans les arbres. Une vie sans les fioritures de la ville, vous contentant de peu afin de méditer. Votre isolement est une quête spirituelle avant tout.

#### Aptitude : Révélation

Vous avez eu une révélation. Votre vie solitaire et votre méditation vous ont donné les clés d'un secret dont vous ne comprenez pas encore tous les tenants et les aboutissants. Mais c'est elle qui vous a encouragé à sortir de votre réclusion volontaire. Déterminez un secret ou une révélation avec votre meneuse. Il doit être assez flou pour vous pousser à l'aventure afin d'en savoir plus et, qui sait, de le contrer ou de le réaliser.

**Compétences** : Perspicacité ou Survie, Religion.

**Outils maîtrisés** : deux ensembles d'outils d'artisan au choix entre ustensiles de cuisinier, outils de tanneur, de potier, de forgeron, de tisserand ou de menuisier. Vous pouvez

remplacer l'un de ces outils par un instrument de musique rituel ou du matériel d'herboriste.

**Équipement** : habits courants, ensemble d'outils ou instrument de musique parmi ceux maîtrisés, 5 bâtons d'encens, bourse contenant 10 po.

## VARIANTE : GUIDE

Votre vie n'est que voyage et isolement. Vous passez de communauté en communauté, guidant les caravanes à bon port. Cela ne vous empêche pas de savoir comment socialiser, mais vous portez sur vos épaules, à chaque voyage, la responsabilité de toute une caravane.

**Compétences** : Athlétisme, Survie.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), un type de jeu au choix.

**Équipement** : tenue de voyageur, sac contenant tente et couverture, boîte à amadou, bourse contenant 15 po.

## VARIANTE : TRAPPEUR

Vous vivez de la chasse. La plupart du temps vous êtes seul, dans votre cabane au milieu de la nature sauvage. Mais vous revenez régulièrement dans un village non loin, afin de vendre le produit de votre chasse. Malgré votre isolement, vous faites tout de même partie de la communauté que vous rejoignez parfois.

**Compétences** : Discrétion, Survie.

**Outils maîtrisés** : un type de jeu, un ensemble d'outils d'artisans au choix entre ustensiles de cuisinier, outils de tanneur, de potier, de forgeron, de tisserand ou de menuisier.

**Équipement** : tenue de voyageur, couverture, boîte à amadou, fourrure d'un animal que vous avez tué et qui vous sert de couverture, piège à mâchoires, bourse contenant 10 po.

# VILLAGEOIS

## VARIANTE : ARTISAN LOCAL

Contrairement aux artisans des cités, vous ne vous êtes jamais réellement spécialisé. À la campagne, il faut savoir s'adapter à toutes les situations. Dans le village, c'est à vous qu'on s'en remettait pour tenir les maisons, les granges, les socs de charrue ou les moulins en bon état.

**Compétences** : Athlétisme, Nature.

**Outils maîtrisés** : deux ensembles d'outils d'artisan au choix parmi les outils de forgeron, de menuisier, de maçon, de bricoleur, ou de charpentier.

**Équipement** : habits courants, deux ensembles d'outils d'artisan que vous maîtrisez, bourse contenant 10 po.

## VARIANTE : LABOUREUR

Le laboureur travaille dur. Il exploite des terres qui sont peut-être à lui, surtout s'il est un homme libre, ou qui lui sont louées par un seigneur ou un nanti. Il se lève tôt pour travailler aux champs et rentre quand tombe la nuit.

**Compétences** : Athlétisme, Dressage.

**Outils maîtrisés** : véhicules (terrestres), un ensemble d'outils d'artisan au choix entre des outils de forgeron, de cordonnier, de tanneur, de menuisier, de maçon, de potier, de bricoleur, de brasseur ou de charpentier.

**Équipement** : ensemble d'outils d'artisan maîtrisé, habits courants, objet hérité de l'un de vos parents dont la valeur est sentimentale, pelle, bourse contenant 10 po.

## VARIANTE : REBOUTEUX

Dans tous les villages ou presque vit un guérisseur ou une rebouteuse. Quelqu'un dont tout le monde se méfie, mais qu'on consulte lorsque quelque chose va mal. Vous êtes de ces gens que l'on redoute et que l'on adore en même temps. Vous avez appris très tôt à soigner, à guérir, et à soulager les autres grâce à de petits rituels obscurs et autres remèdes de grands-mères.

### Aptitude : Aimé et détesté

Vous exercez à la fois fascination et répulsion sur les gens du commun. Lorsque vous êtes en leur présence, vous avez la capacité d'attirer leur regard. Quand vous choisissez de le faire, vous êtes alors, l'espace d'un instant, le centre de l'attention. Les personnes réagissent en fonction de leurs personnalités respectives, pouvant ainsi vous rejeter, voire se montrer grossières ou violentes, mais, pendant un court moment, elles ne se préoccupent plus de ce qui les entoure, à moins qu'on les agresse ou leur porte ouvertement préjudice.

**Compétences** : Médecine, Nature ou Religion.

**Outils maîtrisés** : deux au choix parmi matériel d'herboriste, d'empoisonneur et d'alchimiste.

**Équipement** : habits courants, bâton, des gris-gris ou des fioles contenant d'étranges décocations, bourse contenant 10 po.



# LES CLASSES DE PERSONNAGES

Dans le *Livre du joueur*, nous vous présentons les classes de personnage disponibles du niveau 1 au niveau 8. Si vous avez acquis ce livre, c'est que vous êtes prêt à passer à l'étape supérieure.

Dans ce chapitre, vous trouverez donc :

- Les capacités des douze classes de base, du niveau 9 au niveau 20. Par souci de commodité, nous vous proposerons cependant les tableaux de capacités du niveau 1 au niveau 20, et la liste de ces dernières du niveau 1 au niveau 8, avec un renvoi au *Livre du joueur* pour leurs descriptions.
- Les capacités du niveau 9 au niveau 10 de toutes les spécialisations de classes présentes dans le *Livre du joueur*.
- De nouvelles spécialisations de classes pour toutes les classes présentes.
- Une version alternative des classes du rôdeur, du paladin et du barde, sans utilisation de sorts.

## LECTURE DES CAPACITÉS DE CLASSES

Les capacités de chaque classe ont été, à l'instar des capacités d'origine et de peuple, divisées en plusieurs types.

### LES TYPES DE CAPACITÉS

On trouve trois types de capacités et des évolutions.

Les **capacités actives** nécessitent une action volontaire afin d'être utilisées. On trouve par exemple parmi elles le *Second souffle* du guerrier, la *Rage* du barbare ou le *Lancement de sorts* du magicien.

Les **capacités passives**, quant à elles, sont toujours actives, ou s'activent dans certaines circonstances, sans nécessiter l'utilisation d'une action ou sans exiger de penser à les déclencher. On trouve parmi elles la *Défense sans armure* du moine, la *Critique amélioré* du champion ou l'*Expertise du roublard*.

Les **capacités spéciales** sont des capacités particulières demandant un développement plus important que les capacités normales, ou proposant plusieurs options ou choix de capacités spécifiques.

Les **évolutions** sont des choix permettant de diversifier ou de renforcer votre personnage dans ses capacités, qui permettront d'acquérir de nouvelles capacités.

### LE NIVEAU DES CAPACITÉS

Chaque capacité est associée à un niveau. Il s'agit du niveau de classe auquel la capacité est acquise. Quand une

capacité peut être acquise à plusieurs niveaux différents, ils sont indiqués dans le titre de la capacité.

### DÉCRIRE LES CAPACITÉS : LES PARAMÈTRES

Chaque capacité obéit à un certain nombre de règles variables selon la nature de ce qu'elles permettent de faire. Une capacité est donc décrite selon un certain nombre de paramètres. Toutes ne comprennent pas l'intégralité de ces paramètres, qui dépendent largement de la capacité concernée. Voici la liste des paramètres auxquels nous ferons référence dans le cadre de cet ouvrage :

- **Action** : le type d'action nécessaire pour la capacité. Parfois, certaines capacités possèdent plusieurs types d'utilisation, chaque action est détaillée avec ce qu'elle permet de déclencher.
- **Condition** : les conditions dans lesquelles la capacité est active.
- **Contrecoup** : le contrecoup négatif à l'utilisation de la capacité.
- **Déclencheur** : les conditions qui déclenchent la capacité. Quand ce déclencheur est un test de caractéristique, cela prend en compte les tests utilisant les compétences et les outils associés, mais pas les jets de sauvegarde ou d'attaque (à distance, au corps à corps ou magique), à moins qu'il en soit stipulé autrement.
- **Durée** : la durée d'action de la capacité.
- **Effet** : la description des effets de la capacité en jeu.
- **Évolution** : la possible évolution de certains paramètres de la capacité avec les niveaux.
- **Jet de sauvegarde** : détermine le jet de sauvegarde nécessaire pour résister à la capacité.
- **Limitation** : les facteurs qui limitent l'utilisation de la capacité ou son cumul avec d'autres.
- **Nombre d'utilisations** : le nombre d'utilisations de la capacité avant de devoir appliquer le Rechargement.
- **Portée** : la portée jusqu'à laquelle fonctionne la capacité, ou la portée à laquelle doivent se trouver les cibles de la capacité.
- **Rechargement** : les conditions pour recharger le nombre d'utilisations de la capacité.
- **Spécial** : tout effet particulier s'ajoutant aux effets de la capacité.
- **Zone** : la taille de la zone touchée par la capacité.

# BARBARE

Vous trouverez ici les capacités de la classe de barbare du niveau 9 au niveau 20. Les niveaux inférieurs sont évoqués, chacun accompagné de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouvelles voies primitives.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### RAGE - *LdJ* p. 82

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

### DÉFENSE SANS ARMURE - *LdJ* p. 82

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

### TÉMÉRITÉ - *LdJ* p. 82

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

### SENS DU DANGER - *LdJ* p. 82

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

### VOIE PRIMITIVE - *LdJ* p. 82

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 3

### ACQUISITION DE DON - *LdJ* p. 82

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

### ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE - *LdJ* p. 83

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

### DÉPLACEMENT RAPIDE - *LdJ* p. 83

CAPACITÉ PASSIVE - NIV. 5

### INSTINCT SAUVAGE - *LdJ* p. 83

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

### CRITIQUE BRUTAL

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque au corps à corps et obtenez un coup critique.

**Effet :** vous rajoutez un dé de dégâts d'arme aux dégâts que vous effectuez. Par exemple, 1d12 avec une hache à deux mains, ou 1d6 avec une épée à deux mains. Un coup critique avec une hache à deux mains occasionne donc 3d12 dégâts, et non 2d12.

## MULTICLASSAGE

### Prérequis : Force 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe barbare comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de barbare, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : boucliers, armes courantes et armes de guerre.

### RAGE IMPPLACABLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous tombez à 0 point de vie mais ne mourrez pas sur-le-champ.

**Condition :** vous êtes en Rage.

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Rechargement :** repos court ou long pour ramener le DD à 10 (cf. Spécial)

**Effet :** effectuez un jet de sauvegarde DD 10. Si vous réussissez, vous conservez 1 point de vie.



NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	RAGES	DÉGÂTS DE RAGE
1	+2	Rage, Défense sans armure	2	+2
2	+2	Témérité, Sens du danger	2	+2
3	+2	Voie primitive	3	+2
4	+2	Acquisition de don	3	+2
5	+3	Attaque supplémentaire, Déplacement rapide	3	+2
6	+3	Capacité de voie	4	+2
7	+3	Instinct sauvage	4	+2
8	+3	Acquisition de don	4	+2
9	+4	Critique brutal (1 dé)	4	+2
10	+4	Capacité de voie	4	+2
11	+4	Rage implacable	4	+3
12	+4	Acquisition de don	5	+3
13	+5	Critique brutal (2 dés)	5	+3
14	+5	Capacité de voie	5	+3
15	+5	Rage ininterrompue	5	+3
16	+5	Acquisition de don	5	+4
17	+6	Critique brutal (3 dés)	6	+4
18	+6	Puissance indomptable	6	+4
19	+6	Acquisition de don	6	+4
20	+6	Champion primitif	Illimité	+4

**Spécial** : chaque fois que vous utilisez cette capacité après la première fois, le DD augmente de 5.

### RAGE ININTERROMPUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur** : votre Rage devrait prendre fin prématurément (cf. Rage).

**Condition** : vous êtes en Rage.

**Effet** : votre Rage ne prend fin prématurément que si vous tombez *inconscient*.

### PUISSEANCE INDOMPTABLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Force et obtenez un résultat inférieur à votre valeur de Force.

**Effet** : vous utilisez votre valeur en Force en lieu et place de votre résultat du test.

### CHAMPION PRIMITIF

ÉVOLUTION – NIVEAU 20

**Effet** : vos valeurs de Force et de Constitution augmentent de 4.

**Spécial** : le maximum que vous pouvez atteindre dans ces deux caractéristiques est désormais de 24.

## VOIES PRIMITIVES

### VOIE DES ANCIENS

#### LE BRAS DE MES ANCÊTRES – *LdJ* p. 83

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

#### VERSATILITÉ DES ANCIENS – *LdJ* p. 83

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

#### LA VOIX DES MORTS – *LdJ* p. 83

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

#### LA PROTECTION DES ANCIENS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde de Sagesse, d'Intelligence ou de Charisme contre un effet magique ou un sort.

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur ce test.

### LA MORT N'EST QU'UN PASSAGE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort.

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

### VITALITÉ DES ANCIENS

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous êtes à 0 point de vie et vous êtes stabilisé.

**Condition :** vous dépensez une utilisation de votre Rage.

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

**Rechargement :** repos long

**Effet :** au moment où vous êtes stabilisé, que cela soit en réussissant les jets de sauvegarde ou en étant stabilisé par une source extérieure (sort de soin, épargner les mourants, jet de Sagesse [Médecine]...), vous pouvez immédiatement dépenser un nombre maximal de dés de vie égal à votre bonus de maîtrise et les lancer afin de regagner des points de vie.

### VOIE DU BERSERKER

#### FRÉNÉSIE - *LdJ* p. 83

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

#### RAGE AVEUGLE - *LdJ* p. 84

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

#### PRÉSENCE INTIMIDANTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action :** une action pour **activer**, une action pour **maintenir**

**Conditions :** la créature doit pouvoir vous voir et vous entendre.

**Portée :** 9 m

**Durée :** jusqu'à la fin de votre prochain tour

**Cible :** une créature dans votre champ de vision et à portée

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous terrorisez quelqu'un grâce à votre présence menaçante. Lorsque vous activez cette capacité, votre cible doit réussir un jet de sauvegarde

DD [8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme] ou être terrorisée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Spécial :** au début de chaque tour suivant, vous pouvez **maintenir** cet effet sur la même créature pendant un tour supplémentaire.

**Limitation :** cet effet prend fin si la créature termine son tour hors de votre champ de vision ou qu'elle se trouve à plus de 18 m de vous. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité sur elle pendant les prochaines 24 h.

### REPRÉSAILLES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de la part d'une créature qui se trouve à portée.

**Portée :** 1,5 m

**Effet :** vous effectuez une attaque au corps à corps visant cette créature en représailles.

### VOIE DU HURLEMENT

#### INTIMIDANT - *LdJ* p. 84

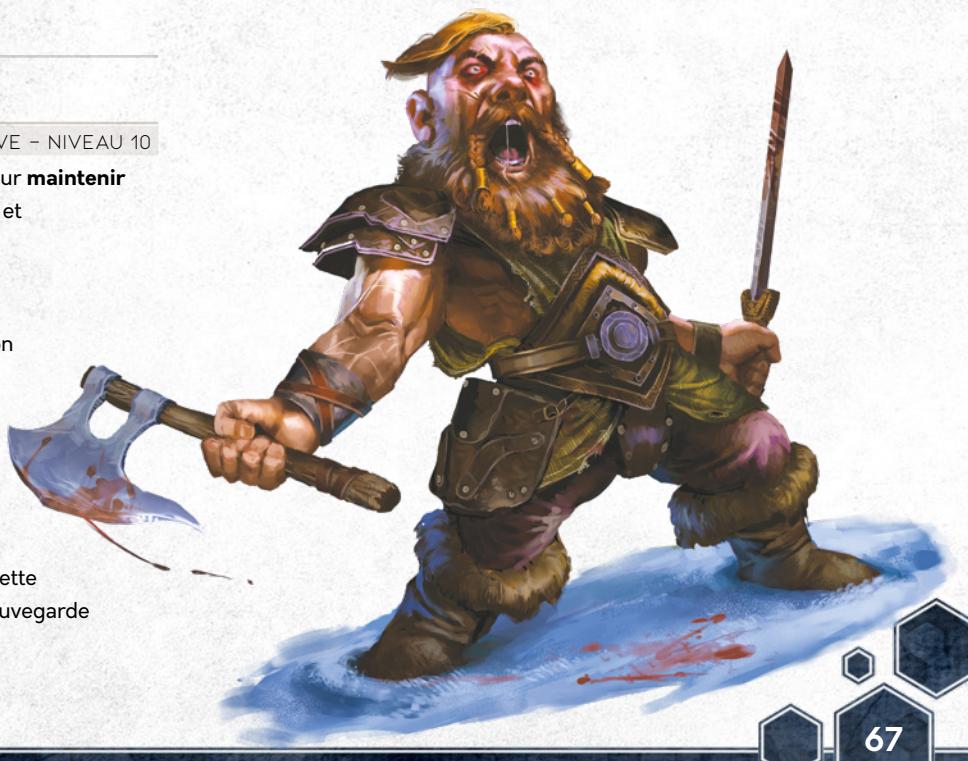
CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

#### SCARIFICATION RITUELLE - *LdJ* p. 84

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

#### HURLEMENT DU TONNERRE - *LdJ* p. 84

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6



**CRÍ SAUVAGE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action bonus**Condition** : vous utilisez votre capacité Témérité.**Effet** : vous poussez un cri sauvage. Vous obtenez un bonus de 1d6 aux dégâts infligés par une unique attaque au corps à corps durant le tour où vous avez utilisé cette capacité.**Spécial** : si vous êtes à ce moment-là en Rage, vous ajoutez 1d8 aux dégâts de l'attaque au lieu de 1d6.**HURLEMENT TERRIFIANT**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action.**Zone** : sphère de 9 m de rayon centré sur vous**Cibles** : toutes les créatures dans la zone**Jet de sauvegarde** : Sagesse ou Force (au choix de la cible)**Recharge** : repos court ou long**Effet** : les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise] ou être terrorisées pendant 1 min.**Spécial** : si vous êtes en Rage, les cibles subissent le désavantage à leur jet de sauvegarde.**VOIE DES STEPES****ANIMAL TOTEM** – *LdJ* p. 85

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**RAGE TOTÉMIQUE** – *LdJ* p. 85

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**L'ESPRIT DE LA BÊTE** – *LdJ* p. 85

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**FUREUR DE LA BÊTE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action bonus.**Condition** : vous dépensez une utilisation de votre Rage.**Zone** : cercle de 9 m de rayon centré sur vous.**Durée** : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.**Cibles** : toutes les créatures dans la zone.**Jet de sauvegarde** : Charisme**Nombre d'utilisations** : votre bonus de maîtrise.**Recharge** : repos long.**Effet** : vous êtes habité par l'esprit de votre animal totem. Vous déployez votre aura bestiale afin de terrifier vos adversaires. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise].**Échec** : la cible est neutralisée pour la durée de la capacité. Tous les tests d'attaque la visant bénéficient désormais de l'avantage et sa vitesse devient 0.**Réussite** : la cible est terrorisée pour un round.**Spécial** : vous pouvez désigner un nombre de créatures dans la zone égal à votre bonus de maîtrise qui ne seront pas touchées par l'effet.**Limitation** : les créatures neutralisées peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours. En cas de réussite, elles ne sont plus affectées et l'effet de la capacité prend fin.**Limitation** : les créatures immunisées à l'état charmé sont immunisées contre cette capacité.**LA PUISSANCE DE LA BÊTE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Condition** : vous entrez en Rage.**Effet** : vous êtes entouré d'une aura de puissance ayant l'apparence fantomatique de votre animal totem. Lorsque vous attaquez, vous obtenez désormais une réussite critique sur un score de 18, 19 ou 20 sur le d20.**NOUVELLES VOIES PRIMITIVES****VOIE DE L'ACIER**

La magie est l'arme des faibles, des corrompus et des traîtres. Vous savez qu'on ne peut faire confiance qu'à une seule chose en ce bas monde : l'acier ! Attention, si vous choisissez cette voie, vous n'aimez pas porter ou utiliser des objets magiques, et certaines de vos aptitudes ne fonctionnent pas si vous utilisez une arme ou une armure magique. Vous refusez systématiquement les sorts de magie profane dont vos alliés pourraient vous faire profiter, mais vous faites preuve d'un peu plus de tolérance en ce qui concerne la magie divine, en particulier pour les sorts de soins. La magie druídique ne vous pose généralement pas de problème, sauf si elle s'avère corrompue. En effet, si sorciers et magiciens sont des êtres vils qui vivent dans les cités, les tribus barbares accueillent souvent des chamans et des guérisseurs en leur sein.

**SENS DE LA MAGIE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous êtes sur le point d'entrer dans une zone imprégnée de magie ou sous l'influence d'un sort (comme un piège magique), ou vous vous préparez à toucher un objet ou une surface enchantée**Effet** : vous avez des sueurs froides et les poils de votre nuque se hérissent. La meneuse doit vous demander un test de Sagesse (Perception) DD 10 ou réaliser ce test

secrètement. En cas de succès, vous ressentez la présence de la magie juste avant d'y pénétrer.

### LE SECRET DE L'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous utilisez une arme de corps à corps non magique en acier.

**Effet :** votre arme ne peut pas être brisée.

### LA FORCE DE L'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque et obtenez un résultat de 19 ou 20 à votre d20.

**Effet :** vous obtenez un coup critique.

### LA PUISSANCE DE L'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous réussissez un jet d'attaque contre une créature immunisée ou résistante aux dégâts contondants, perforants ou tranchants non magiques

**Effet :** vous ignorez cette résistance ou cette immunité comme si votre arme était magique.

### BRISEUR DE SORT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action bonus

**Déclencheur :** vous attaquez votre cible avec une arme.

**Condition :** cette arme est en acier et n'est pas enchantée.

**Cible :** une créature à portée de votre allonge

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous obtenez les effets du sort *dissipation de la magie* (portée contact, lancé au niveau 3) sur votre cible. Cet effet s'ajoute aux dégâts habituels de votre attaque. Vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour un éventuel test de caractéristique.

**Spécial :** vous pouvez utiliser cette capacité sur un allié consentant. Vous ne provoquez alors pas de dégâts.

### RAGE FROIDE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet d'un sort ou d'une capacité magique d'une créature.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

### RÉSISTANCE DE L'ACIER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts issus d'un sort.

**Effet :** vous avez une résistance contre ces dégâts.

### VOIE DES DEUX MONDES

La rage des barbares représente le cœur de leur puissance. Mais certains d'entre eux entretiennent un lien tout particulier avec la nature, et surtout avec les êtres féeriques. Qu'ils aient passé un pacte avec ces derniers, ou qu'ils possèdent simplement une ascendance féerique proche ou lointaine, ils vivent entre deux mondes : celui de la féerie et le monde des mortels.

### TOUCHÉ PAR LA FÉERIE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous êtes visé par un effet magique de sommeil ou un effet de charme.

**Effet :** vous êtes immunisé contre cet effet.

### FASCINATION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus.

**Condition :** vous êtes en Rage.

**Portée :** 18 m

**Durée :** 1 min (10 rounds)

**Cible :** une créature à portée capable de vous voir.

**Rechargement :** repos court ou long.

**Effet :** vos yeux brillent d'une lueur verte dorée qui fascine votre cible qui peine à se défendre. Vous vissez votre cible et déclenchez cette capacité. Chaque attaque réussie contre la cible de cette capacité pendant la durée de cette dernière inflige 1d6 dégâts psychiques supplémentaires.

**Limitation :** vous ne pouvez changer de cible une fois cette capacité utilisée avant d'avoir effectué le **Rechargement**.

**Évolution :** les dégâts deviennent 1d8 au niveau 6 et 1d10 au niveau 10.

### MAÎTRISE DU SYLVESTRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous pouvez parler, lire et écrire le sylvestre.

### PAS ENTRE LES MONDES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action bonus

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous lancez le sort *pas brumeux*.

**Spécial :** vous pouvez utiliser cette capacité même lorsque vous êtes en Rage.

### ATTAQUE RÉFLEXE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Pas entre les mondes*.

**Effet** : vous pouvez effectuer une unique attaque au corps à corps.

**Spécial** : si vous réapparaîsez dans le dos de la cible de votre attaque grâce à la capacité *Pas entre les mondes*, vous obtenez l'avantage sur cette attaque.

### FEU FÉERIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : action bonus.

**Condition** : vous êtes en *Rage*.

**Portée** : 9 m

**Cible** : une créature invisible à portée.

**Effet** : votre cible est entourée d'un feu mordoré délimitant sa silhouette. Elle ne bénéficie plus de l'avantage à ses attaques ou n'impose plus le désavantage aux attaques de ses adversaires.

### ALLIÉ FÉERIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : cf. sort

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous lancez le sort *invoquer une fée*.

### VOIE DES ESPRITS

Plaine ou savane, forêt ou montagne, vous êtes né dans une nature vierge et sauvage, parfois dure et hostile. Pour survivre, votre peuple a appris à communier avec la nature et à tisser des liens étroits avec les animaux par l'intermédiaire d'esprits magiques.

### ANIMAL TOTEM

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : choisissez un animal totem : ours, taureau (ou bison), loup, chouette, aigle, renard, corbeau, lion (ou tout autre félin puissant), lynx (ou tout autre félin agile), vautour, hyène, serpent. Vous pouvez choisir un autre animal en le rapprochant d'un des animaux totems précités.

**Spécial** : chaque animal totem est lié à une caractéristique : ours (Force), taureau (Constitution), loup (Sagesse), chouette (Intelligence), aigle (Charisme), renard (Sagesse), corbeau (Intelligence), lion (Force), lynx (Dextérité), vautour (Constitution), hyène (Charisme), serpent (Dextérité).

### LIEN SPIRITUEL

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous obtenez une valeur de lien spirituel égale à votre bonus de maîtrise (deux points au niveau 3).

Tous les sorts lancés grâce à l'utilisation de ces points le sont à leur niveau minimum, et la caractéristique utilisée pour lancer des sorts est la Sagesse (difficulté des jets de

sauvegarde égale à [8 + bonus de maîtrise + modificateur de Sagesse]).

**Évolution** : au niveau 10, vous ajoutez la moitié de votre modificateur de Sagesse (minimum 1) à votre valeur de *Lien spirituel*.

**Spécial** : si votre animal totem (cf. capacité *Animal totem*) est lié à l'Intelligence, à la Sagesse ou au Charisme, votre valeur de *Lien spirituel* est augmentée de 1.

### NÉ DANS LA NATURE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Survie) en milieu naturel.

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage à ces tests.

**Spécial** : en milieu naturel, votre Perception passive augmente de +5.

### ESPRIT TOTEM

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous interagissez avec un animal correspondant à l'espèce de votre animal totem (cf. capacité *Animal totem*), ou vous essayez de le pister, de le repérer, de le dresser ou de l'influencer.

**Effet** : à la suite d'une cérémonie, vous entrez en communion avec un esprit animal correspondant à votre animal totem. Ce dernier ne vous est jamais hostile et vous bénéficiez de l'avantage aux tests déclencheurs vis-à-vis de l'animal.

### INITIATION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : cf. sort lancé.

**Condition** : dépenser un point de *Lien spirituel*.

**Effet** : vous pouvez utiliser sur vous-même le sort *amélioration de caractéristique*, mais uniquement dans la version qui correspond à l'esprit auquel vous êtes lié (cf. *Esprit totem*).

**Spécial** : vous êtes capable de maintenir une concentration lorsque vous êtes sous les effets de la *Rage* ; toutefois, cela ne concerne que les sorts obtenus par la voie des esprits.

### INCARNATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Charisme (Intimidation).

**Condition** : vous portez une coiffe sacrée, un trophée qui symbolise l'esprit auquel vous êtes lié : une peau de bête, comme celle d'un loup avec la gueule en guise de capuche, celle d'un bison avec ses cornes ou encore une coiffe de plumes pour un oiseau, etc.

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage aux tests déclencheurs.

## RAGE PRIMAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque.

**Condition :** vous êtes en Rage.

**Effet :** vous pouvez réaliser une attaque de griffes ou de morsure au lieu d'utiliser une arme. Vous infligez 1d6 dégâts plus tous les modificateurs habituels.

**Spécial :** l'attaque est considérée comme magique pour ce qui concerne les résistances.

## INITIATION AVANCÉE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** cf. sort lancé.

**Condition :** vous dépensez un point de *Lien spirituel*.

**Effet :** vous pouvez utiliser un sort de votre choix parmi : *apaisement des animaux<sup>ldj</sup>*, *baies nourricières<sup>ldj</sup>*, *communication avec les animaux<sup>ldj</sup>*, *druidisme<sup>ldj</sup>*, *grande foulée<sup>ldj</sup>*, *localiser des animaux ou des plantes<sup>ldj</sup>*, *passage sans trace<sup>ldj</sup>*.

## VERSATILITÉ TOTÉMIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'une compétence dépendant de l'esprit auquel vous êtes lié.

- Aigle : Charisme (Persuasion).
- Chouette : Sagesse (Perspicacité).
- Corbeau : Dextérité (Escamotage).
- Hyène : Intelligence (Investigation).
- Lion : Charisme (Intimidation).
- Loup : Dextérité (Discrétion).
- Lynx : Dextérité (Acrobaties).
- Ours : Force (Athlétisme).
- Renard : Charisme (Supercherie).
- Serpent : Sagesse (Médecine).
- Taureau : Intelligence (Nature).
- Vautour : Sagesse (Perception).

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur ce test.

## COMMUNION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** cf. sort lancé.

**Condition :** vous dépensez un point de *Lien spirituel*.

**Effet :** vous pouvez utiliser un sort de votre choix parmi : *compagnon animal<sup>ldj</sup>*, *messager animal<sup>ldj</sup>*, *poison naturel<sup>ldj</sup>*, *protection contre le poison<sup>ldj</sup>*, *restauration inférieure<sup>ldj</sup>*, *vision dans le noir<sup>ldj</sup>*.

## RAGE TOTÉMIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous êtes en Rage.

**Effet :** vous exécutez une attaque de griffe ou de morsure, issue de la capacité *Rage primaire*.

## ÉLÉVATION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** cf. sort lancé.

**Condition :** vous dépensez deux points de *Lien spirituel*.

**Effet :** vous pouvez utiliser un sort de votre choix parmi : *esprits gardiens<sup>ldj</sup>*, *invoquer des animaux<sup>ldj</sup>*, *liberté de mouvement<sup>ldj</sup>*, *mauvais œil*, *protection contre les énergies<sup>ldj</sup>*, *respiration aquatique<sup>ldj</sup>*.

## RÉCUPÉRATION SPIRITUELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous terminez un repos court.

**Effet :** vous récupérez un point de *Lien spirituel*.

## VOIE DE LA FURIE

Nul n'est plus effrayant qu'un barbare laissant libre cours à sa colère et à sa rage. Ceux qui suivent la voie de la furie représentent l'apogée de ces combattants bestiaux, dont la résistance et la violence sont sans égal. Mais ils sont aussi connus pour perdre tout contrôle sur leur rage, pouvant alors devenir un danger, parfois, pour leurs alliés mêmes.

## RAGE FURIEUSE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts d'arme.

**Condition :** vous êtes en Rage.

**Effet :** vous doublez les dégâts de *Rage* que vous infligez.

**Évolution :** à partir du niveau 10, lorsque vous obtenez un critique, vous doublez une seconde fois ces dégâts.

## RAGE AVEUGLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous entrez en Rage.

**Effet :** vous obtenez un nombre de points de vie temporaires égal à [votre niveau de barbare + votre modificateur de Constitution].

## RAGE CONTINUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction.

**Déclencheur :** votre *Rage* devrait prendre fin pour quelque raison que ce soit.

**Rechargement :** repos court ou long.

**Effet :** votre *Rage* ne prend pas fin et vous n'en perdez pas les bénéfices.

**Contrecoup :** vous devez, dès votre prochain tour, attaquer la créature la plus proche de vous, même s'il s'agit d'un

allié. Vous devez vous déplacer si elle n'est pas directement au contact avec vous. Si aucune créature n'est à portée, vous ne pouvez attaquer ce tour.

**Limitation :** vous ne pouvez utiliser cette capacité pour prolonger votre Rage au-delà de sa durée maximale (10 rounds).

### HURLEMENT BESTIAL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action bonus.

**Portée :** 18 m

**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour

**Cible :** un humanoïde à portée dans votre champ de vision et capable de vous entendre.

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Nombre d'utilisations :** deux

**Rechargement :** repos court ou long.

**Effet :** vous poussez un hurlement bestial qui secoue votre cible. Cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Constitution + votre bonus de maîtrise].

**Échec :** la cible est étourdie jusqu'à la fin de la durée de la capacité.

**Réussite :** aucun effet.

**Évolution :** au niveau 14, le nombre d'utilisations devient 3.

### RETOUR AU COMBAT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous tombez à 0 point de vie pour la première fois du combat.

**Effet :** vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à deux fois votre niveau de barbare.

### VOIE DU FEU PRIMORDIAL

Les adeptes de la voie du feu primordial sont terriblement rares, tant et si bien que leur existence n'est, pour beaucoup, qu'une légende : celle de combattants dont la colère est capable d'enflammer leurs armes et leurs corps. Leur rage, touchant presque à la transe spirituelle, leur permet en effet de puiser dans le feu primordial du plan élémentaire du feu, les rendant redoutables et, pour ceux qui les contemplent dans la fureur du combat, effrayants.

### RAGE ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous entrez en Rage.

**Durée :** tant que vous êtes en Rage.

**Effet :** votre lame s'enflamme. Elle inflige désormais 1d8 dégâts de feu en plus de ses dégâts d'arme.

**Évolution :** au niveau 10, les dégâts deviennent 1d10.

### VOIR LA CHALEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Portée :** 18 m

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Spécial :** si vous possédez déjà la capacité vision dans le noir, la portée de la présente capacité devient 36 m.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez les sources de chaleur. Ces dernières vous apparaissent dans des nuances jaunes, oranges ou rouge, et les zones plus froides dans des tons de bleu et de gris.

### VIVACITÉ DU FEU

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'initiative.

**Effet :** vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce jet.

### EXPLOSION ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction.

**Déclencheur :** vous réussissez à toucher une créature avec une attaque au corps à corps.

**Condition :** vous dépensez une utilisation de votre Rage.

**Portée :** 3 m

**Jet de sauvegarde :** Dextérité

**Rechargement :** repos court ou long.

**Effet :** vous provoquez une explosion élémentaire autour de vous alors que votre coup frappe votre adversaire. Toutes les créatures à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise].

**Échec :** les cibles subissent 8d6 dégâts de feu.

**Réussite :** les cibles ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial :** la cible de l'attaque ayant déclenché cette capacité échoue automatiquement à son jet de sauvegarde.

**Évolution :** au niveau 14, les dégâts deviennent 10d6.

### RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de feu ou de froid.

**Condition :** vous êtes en Rage.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

### SAUT DE FEU

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action bonus.

**Portée :** 24 m



**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** votre corps se transforme momentanément en flammes et se transporte instantanément à un point à portée que vous êtes capable de voir.

**Spécial :** vous vous déplacez en une ligne droite, même si des obstacles se trouvent sur le chemin.

**Limitation :** vous ne pouvez utiliser cette capacité sous l'eau.

### APPARITION EXPLOSIVE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une réaction.

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Saut de feu*.

**Effet :** une fois réapparu, vous pouvez effectuer une unique attaque au corps à corps. Si vous la réussissez, vous pouvez utiliser immédiatement votre capacité *Explosion élémentaire* sans dépenser de réaction. Vous devez cependant toujours respecter son **Rechargement**.

### FEU VENGEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une réaction.

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de feu.

**Effet :** vous retournez le feu contre la créature ayant occasionné les dégâts et lui infligez le même nombre de dégâts de feu.

**Spécial :** ces dégâts ignorent les immunités et résistances de la créature.

### VOIE DES PROFONDEURS

Il y a un monstre en chaque être, et ceux qui suivent la voie des profondeurs le savent. Élevé ou formé au cœur des lieux les plus sombres et les plus terribles du monde, le barbare de la voie des profondeurs a appris à comprendre et à maîtriser la bête qui l'habite. Mais quand sa rage s'exprime, il sait déchaîner le monstre qui sommeille en son cœur.

### RAGE DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous êtes en *Rage*.

**Effet :** vous avez appris à percevoir les dangers dans les profondeurs. Vous obtenez la *vision parfaite*.

### VISION NOCTURNE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Portée :** 18 m

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Spécial :** si vous possédez déjà la capacité *vision nocturne*, la portée de votre vision nocturne est doublée.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez en nuances de gris.

### ATTAQUE EMPOISONNÉE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action bonus.

**Condition :** vous êtes en *Rage*.

**Durée :** 1 min (10 rounds)

**Cibles :** l'arme, ou les armes, que vous tenez en main.

**Effet :** vos mains suintent d'un épais poison qui recouvre vos lames. Vos attaques infligent 1d6 dégâts de poison supplémentaires.

**Évolution :** les dégâts deviennent 1d8 au niveau 10.

**MORSURE BESTIALE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une réaction.**Déclencheur** : vous réussissez une attaque au corps à corps.**Cible** : la cible de votre attaque.**Effet** : vous pouvez effectuer une attaque de morsure infligeant 1d4 points de dégâts perforants. Vous pouvez y ajouter vos dégâts d'Attaque empoisonnée si cette capacité est active.**Évolution** : les dégâts de morsure deviennent 1d6 au niveau 14.**SANG CORROMPU**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts.**Condition** : vous êtes en *Rage*.**Portée** : 1,5 m**Cible** : la créature vous infligeant des dégâts.**Effet** : votre cible, si elle est à portée, est aspergée de votre sang. Elle subit 1d8 dégâts d'acide.**voie des rues**

La rage et la colère ne sont pas l'apanage des seuls habitants des terres sauvages. Quand un barbare suit la voie des rues, il a appris à se fondre dans les communautés civilisées et à ne pas laisser sa rage se déchaîner sans son contrôle. Mais il fait tout de même partie de ceux que l'on craint dans les quartiers de sa cité.

**POINGS DE FER**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous effectuez une attaque à mains nues.**Effet** : vos coups occasionnent 1d4 dégâts contondants.**Évolution** : les dégâts passent à 1d6 au niveau 6 et 1d8 au niveau 10.**COUP BAS**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action bonus.**Déclencheur** : vous utilisez l'action *Attaquer*.**Effet** : vous pouvez effectuer une unique attaque à mains nues.**HABITUÉ À LA RUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/10

**Effet** : vous obtenez la maîtrise d'une compétence entre *Discrétion*, *Escamotage*, *Perception* et *Supercherie*, ainsi que d'un outil entre outils de voleur et kit de déguisement.**Évolution** : vous obtenez la maîtrise d'une seconde compétence ou un second outil au niveau 10.**COUP VIEUX**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une réaction.**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Coup bas* et vous réussissez à toucher votre cible.**Durée** : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise.**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Rechargement** : repos court ou long.**Effet** : vous pouvez tenter d'aveugler votre cible. Cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise] ou subir l'état pour la durée de cette capacité.**Limitation** : la cible peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, tant que cette capacité est active, afin de se débarrasser de l'état aveuglé.**EXPERT**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Condition** : choisissez une compétence que vous maîtrisez au moment d'acquérir cette capacité.**Déclencheur** : vous effectuez un test de caractéristique utilisant cette compétence.**Effet** : vous doublez votre bonus de maîtrise lors de ce test.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.**Évolution** : au niveau 14, vous appliquez cette capacité à une seconde compétence que vous maîtrisez.**RÉFLEXES RAPIDES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action bonus.**Condition** : vous vous trouvez dans un environnement urbain.**Effet** : vous savez tirer parti du terrain et la rue est votre terrain de prédilection. Vous utilisez une action entre *Se précipiter*, *Esquiver*, *Se désengager* et *Se cacher*.**CONNAISSANCE DU TERRAIN**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous entrez en *Rage*.**Condition** : vous vous trouvez dans un environnement urbain.**Portée** : 9 m**Durée** : le temps de votre *Rage*.**Effet** : vous savez comment guider vos alliés, même sous l'effet de votre *Rage*. Tous vos alliés à portée peuvent utiliser leur action bonus afin de *Se précipiter* ou *Se désengager*. De plus, leur vitesse est augmentée de 3 m.

# BARDE

Vous trouverez ici les capacités de la classe de barde du niveau 9 au niveau 20. Les capacités des niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouveaux collèges Bardiques.

## LANCEUR DE SORTS

Cf. *Livre du joueur* p. 87

## CAPACITÉS DE CLASSE

**LANCER DES SORTS** - *LdJ* p. 87

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**INCANTATION RITUELLE** - *LdJ* p. 88

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**FOCALISEUR D'INCANTATION** - *LdJ* p. 88

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**INSPIRATION BARDIQUE** - *LdJ* p. 88

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**TOUCHE-À-TOUT** - *LdJ* p. 88

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

**CHANT REPOSANT** - *LdJ* p. 88

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**COLLÈGE BARDIQUE** - *LdJ* p. 89

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**EXPERTISE** - *LdJ* p. 89

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

**ACQUISITION DE DON** - *LdJ* p. 89

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

**SOURCE D'INSPIRATION** - *LdJ* p. 89

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

**CONTRE-CHARME** - *LdJ* p. 90

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

## MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Charisme 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe *barde* comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de barde, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères, une compétence au choix et un instrument de musique au choix. Vous ne pouvez cependant pas choisir une compétence que vous maîtrisez déjà.



NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lancer des sorts, Incantation rituelle, Focaliseur d'incantation, Inspiration bardique (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Touche-à-tout, Chant reposant (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Collège Bardique, Expertise	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Acquisition de don	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiration bardique (d8), Source d'inspiration	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contre-charme, Aptitude de Collège Bardique	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Acquisition de don	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Chant reposant (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiration bardique (d10), Expertise, Secrets magiques	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Acquisition de don	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Chants reposants (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Secrets magiques, Aptitude de Collège Bardique	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiration bardique (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Acquisition de don	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Chants reposants (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secrets magiques	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Acquisition de don	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiration supérieure	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

### SECRETS MAGIQUES

ÉVOLUTION – NIVEAU 10/14/18

**Effet :** choisissez deux sorts de n'importe quelle classe – y compris celle de barde – d'un niveau de sort que vous pouvez déjà utiliser, comme indiqué dans le tableau d'évolution du barde. Ils fonctionnent pour vous comme des sorts de barde. De plus, ils sont comptabilisés dans le nombre de sorts connus indiqué dans la colonne du même nom dans le tableau d'évolution du barde.

**Évolution :** vous pouvez apprendre deux sorts supplémentaires de la classe de votre choix au niveau 14 et deux autres au niveau 18.

### INSPIRATION SUPÉRIEURE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 20

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'initiative.

**Condition :** vous n'avez plus aucune inspiration bardique disponible.

**Effet :** vous regagnez une inspiration bardique.

### COLLÈGES BARDIQUES

#### COLLÈGE DES DIPLOMATES

**ARSENAL DIPLOMATIQUE** – *LdJ* p. 90

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 3/6/14

**ORATEUR EXCEPTIONNEL** – *LdJ* p. 90

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**MANIPULATEUR REDOUTABLE** – *LdJ* p. 90

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

## LISTE DE SORTS DE BARDE

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0) - *LdJ* p. 89NIVEAU 1 - *LdJ* p. 89NIVEAU 2 - *LdJ* p. 89NIVEAU 3 - *LdJ* p. 89NIVEAU 4 - *LdJ* p. 89

NIVEAU 5

- *animation des objets*
- *apparence trompeuse*
- *cercle de téléportation*
- *coercition mystique*
- *dominer un humanoïde*
- *entrave planaire*
- *éveil*
- *immobiliser un monstre*
- *légende*
- *modification de mémoire*
- *rappel à la vie*
- *restauration supérieure*
- *rêve*
- *scrutation*
- *soin des blessures de groupe*
- *tromperie*

NIVEAU 6

- *danse irrésistible*
- *illusion programmée*

- *mauvais œil*
- *protections et sceaux*
- *suggestion de groupe*
- *trouver un chemin*
- *vision suprême*

NIVEAU 7

- *cage de force*
- *épée magique*
- *forme éthérée*
- *image projetée*
- *manoir somptueux*
- *mirage*
- *régénération*
- *résurrection*
- *symbole*
- *téléportation*

NIVEAU 8

- *bagou*
- *dominer un monstre*
- *esprit faible*
- *esprit impénétrable*
- *mot de pouvoir étourdissant*

NIVEAU 9

- *harmonique miraculeuse*
- *métamorphose suprême*
- *mot de pouvoir mortel*
- *prémonition*

## MANIPULATEUR SUBTIL

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Déclencheur :** un de vos sorts de l'école d'enchantement cesse de faire effet.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** la ou les cibles du sort ne se rappellent pas avoir été sous l'effet de votre magie et leur attitude à votre égard n'est pas altérée.

## COLLÈGE DE LA NUIT

LE VISAGE DE LA NUIT - *LdJ* p. 90

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

DÉPLACEMENT NOCTURNE - *LdJ* p. 90

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

UN AVEC L'OMBRE - *LdJ* p. 91

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

## SORT DISCRET

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** selon le sort.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** vous ignorez les composantes verbales et somatiques d'un sort que vous lancez.

**SAUT D'OMBRE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : Une action bonus.**Condition** : vous vous trouvez dans une zone d'ombre et le lieu se trouve au moins dans la pénombre.**Portée** : 18 m**Nombre d'utilisations** : une**Rechargeement** : repos court ou long.**Effet** : lorsque vous vous trouvez dans une zone d'ombre, vous pouvez sauter dans une autre zone d'ombre que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez le faire lorsque vous êtes fondu dans les ombres, dans le cadre de la capacité *Un avec les ombres*.**COLLÈGE DU SAVOIR****MAÎTRISES SUPPLÉMENTAIRES** – *LdJ* p. 91

CHOIX DÉVOLUTION – NIVEAU 3

**MOTS CINGLANTS** – *LdJ* p. 91

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**SECRETS MAGIQUES SUPPLÉMENTAIRES** – *LdJ* p. 91

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**COMPÉTENCE HORS PAIR**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous effectuez un test de caractéristique.**Effet** : vous utilisez la capacité *Inspiration bardique*. Lancez un dé d'inspiration bardique et ajoutez le résultat à votre test de caractéristique.**Spécial** : vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que la meneuse annonce si le test est un succès ou un échec.**COLLÈGE DES TAROMANIENS****LE POUVOIR DES LAMES** – *LdJ* p. 91

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**MAÎTRE DES CARTES** – *LdJ* p. 91

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**LAMES EXPLOSIVES** – *LdJ* p. 91

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**CONTENEURS DE SORTS** – *LdJ* p. 91

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**BOUCLIER DE LAMES** – *LdJ* p. 91

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**LAMES PUISSANTES**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous venez de terminer un repos long.**Condition** : votre tarot a disparu ou vous avez utilisé toutes ses lames.**Effet** : votre tarot réapparaît.**NOUVEAUX COLLÈGES BARDIQUES****COLLÈGE DES ARTS**

Certains bardes se désintéressent de la musique et de la poésie afin de se concentrer sur les arts visuels, qu'il s'agisse de la peinture ou de la sculpture. Ces derniers apprennent alors à canaliser la puissance de leur art afin de créer de puissantes illusions à même de dérouter leurs adversaires les plus farouches.

**ARTISTE ÉMÉRITE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : vous maîtrisez les outils de peintre ou de sculpteur.**COLÈRE DE L'ARTISTE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action.**Condition** : vous utilisez un pinceau ou un maillet de sculpteur comme focaliseur pour lancer cette capacité.**Portée** : 18 m**Cible** : une créature à portée.**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Effet** : vous canalisez votre puissance magique et matérialisez une gerbe de peinture ou un nuage de poussière de pierre qui se précipite vers votre cible. Effectuez un jet d'attaque magique. En cas de réussite, la cible subit [1d4 + votre modificateur de Charisme] dégâts psychiques. De plus, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou être aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.**FOCALISEUR ARTISTIQUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : vous pouvez utiliser un pinceau ou un maillet de sculpteur comme focaliseur pour vos sorts.**ÉVOCATEUR ILLUSOIRE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : lorsque vous choisissez un nouveau sort connu, vous pouvez choisir l'un des sorts de la liste suivante :

NIVEAU	SORT
1	geyser d'énergie, mains brûlantes
2	bourrasque, flèche acide
3	boule de feu, éclair
4	mur de feu, tempête de grêle
5	colonne de flamme, cône de froid

**Spécial :** ces sorts sont en réalité des illusions affectant l'esprit de vos adversaires. Leurs dégâts sont psychiques.

## IMAGE DE L'ARTISTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** selon le sort.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** vous pouvez lancer l'un des sorts suivants : *image majeure*<sup>ldj</sup>, *modifier son apparence*<sup>ldj</sup> ou *motif hypnotique*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** Si l'un de ces sorts fait partie de vos sorts connus, vous jetez votre dé d'inspiration bardique et en ajoutez le résultat à la difficulté du jet de sauvegarde de ce dernier. Si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous pouvez tout de même le lancer en dépensant une inspiration bardique.

**Limitation :** si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous n'ajoutez pas le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde de ce dernier.

## SCULPTER LA RÉALITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** selon le sort.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** vous pouvez lancer l'un des sorts suivants : *image projetée*, *main magique* ou *passage dimensionnel* sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** si l'un de ces sorts fait partie de vos sorts connus, vous jetez votre dé d'inspiration bardique et en ajoutez le résultat à la difficulté du jet de sauvegarde de ce dernier. Si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous pouvez tout de même le lancer en dépensant une inspiration bardique.

**Limitation :** si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous n'ajoutez pas le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde de ce dernier.

## COLLÈGE DES CHRONIQUEURS

Les chroniqueurs sont plus des historiens et des érudits que des artistes. Ils étudient le passé autant que le présent et s'intéressent à tous les aspects du monde, des cultures qui le composent et des légendes qui le remplissent. Ils consignent souvent les événements dans un journal qui

leur sert à se rappeler de tout ce qu'ils ont vécu, le laissant ensuite comme héritage à leurs pairs afin que ces derniers puissent reprendre leur travail là où ils l'ont arrêté. Ils ont toujours une histoire, une légende ou une anecdote sur les situations qu'ils vivent. Et ils savent l'utiliser afin de prendre l'avantage sur leurs adversaires.

## CONNAISSANCES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Effet :** vous obtenez la maîtrise d'une compétence entre Arcane, Nature, Religion et Histoire.

**Évolution :** vous obtenez la maîtrise d'une seconde compétence au niveau 6, et d'une troisième au niveau 14.

## CONNAISSEUR DE TOUTES CHOSES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus.

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'Arcane, de Nature, de Religion ou d'Histoire.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** lancez votre dé d'inspiration bardique. Vous ajoutez son résultat à ce test.

**Spécial :** vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que la meneuse annonce si le test est un succès ou un échec.

## LES DÉTAILS DE L'HISTOIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** un round complet (6 secondes).

**Condition :** vous voyez votre cible et vous dépensez un dé d'inspiration bardique.

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise pour le **jet d'attaque**, votre bonus de maîtrise multiplié par 10 min pour vos **tests de Charisme, Intelligence et Sagesse**

**Cible :** une créature dans votre champ de vision.

**Effet :** vous étudiez votre cible afin de vous souvenir d'un détail sur elle qui vous permettra de prendre l'avantage. Vous obtenez l'avantage sur les **tests de Charisme, d'Intelligence et de Sagesse** contre elle ou à propos d'elle, ainsi qu'aux **jets d'attaque** contre elle.

## CONNAISSANCES SUPÉRIEURES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'Arcane, de Nature, de Religion ou d'Histoire.

**Effet :** si le résultat de votre d20 est de 9 ou moins, vous considérez que le résultat du dé est de 10.

**POINT FAIBLE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une réaction.**Déclencheur** : vous ou un allié réussissez un jet d'attaque contre la cible de votre capacité. Les détails de l'Histoire et cette dernière est active.**Condition** : vous dépensez un dé d'inspiration bardique.**Effet** : la cible de votre capacité. Les détails de l'Histoire est vulnérable aux dégâts de cette attaque.**Spécial** : si la cible est normalement vulnérable aux dégâts de l'attaque, vous ou l'allié considérez votre attaque comme critique. Si l'attaque est critique et que la cible est déjà vulnérable à vos dégâts ou à ceux de votre allié, vous ajoutez un dé de dégâts d'arme ou de sort à vos dégâts.**Limitation** : cette capacité ne fonctionne pas si la cible est immunisée aux dégâts infligés par l'attaque concernée. Si la cible est résistante aux dégâts concernés, elle subit simplement les dégâts normaux, sans appliquer sa résistance, ni de vulnérabilité.**CONNAISSANCES LÉGENDAIRES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : voir le sort.**Recharge** : repos long.**Effet** : vous lancez le sort légende sans dépenser d'emplacement de sort.**Spécial** : il rejoint votre liste de sorts connus.**COLLÈGE DES FAUX-SEMBLANTS**

Les bardes du collège des Faux-semblants sont de ceux que l'on ne remarque pas. Assassins et espions émérites, ils sont capables de se fondre dans la foule et de lancer avec une discréction étonnante leurs sorts. Ils se déplacent rapidement, discrètement, ayant depuis longtemps appris à se passer de l'usage d'une armure. Craints de tous, ils sont l'ombre qui attend le bon moment pour frapper, avant de s'enfuir en désorientant leurs ennemis.

**FOCALISEUR DISCRET**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous lancez un sort en voulant bénéficier de votre focaliseur arcanique.**Effet** : vous n'avez pas besoin de tenir votre focaliseur à la main ni de l'utiliser. Il vous suffit de l'avoir sur vous (dans le dos ou à la ceinture, par exemple).**Limitation** : cette capacité ne fonctionne pas si votre focaliseur se trouve dans votre sac.**SANS TRACES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : selon le sort.**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.**Effet** : vous pouvez lancer l'un des sorts suivants : déguisement<sup>ldj</sup>, invisibilité<sup>ldj</sup> ou silence<sup>ldj</sup>, sans dépenser d'emplacement de sort.**Spécial** : si le sort que vous lancez grâce à cette capacité fait partie de vos sorts connus, vous ajoutez, lorsque vous le lancez grâce à cette capacité, votre dé d'inspiration bardique à la difficulté du jet de sauvegarde de ce dernier. Si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous pouvez tout de même le lancer en dépensant une inspiration bardique.**Limitation** : si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous n'ajoutez pas, lorsque vous le lancez grâce à cette capacité, le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde de ce dernier.**DÉFENSE SANS ARMURE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Condition** : vous ne portez pas d'armure.**Effet** : votre Classe d'Armure est égale à [10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Charisme]. Vous pouvez utiliser un bouclier et bénéficier de cette capacité.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier de la capacité Défense sans armure issue de deux sources différentes (comme lors d'un multiclassage entre barde et moine, par exemple), et devez choisir l'une ou l'autre. Cette capacité ne se combine pas avec toute capacité ou tout sort fournissant une nouvelle manière de calculer la CA (CA = 13 + modificateur de caractéristique ou CA = 16 + modificateur de caractéristique, par exemple), seulement avec ceux proposant un bonus à la CA (+1, +2, etc.).**MAGIE DISCRÈTE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : selon le sort.**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.**Effet** : vous ignorez la composante verbale et la composante somatique de ce sort.**ASSASSIN ÉMÉRITE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : selon le sort.**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.**Effet** : vous pouvez lancer l'un des sorts suivants : apparence trompeuse, invisibilité supérieure ou modification de mémoire sans dépenser d'emplacement de sort.**Spécial** : si l'un de ces sorts fait partie de vos sorts connus, vous ajoutez votre dé d'inspiration bardique à la difficulté du jet de sauvegarde de ce dernier. Si l'un de ces sorts ne

fait pas partie de vos sorts connus, vous pouvez tout de même le lancer en dépensant une inspiration bardique.

**Limitation :** si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous n'ajoutez pas le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde de ce dernier.

## COLLÈGE DES HÉRAUTS

Le héraut est à la fois un lettré, un spécialiste de l'héraldique et un combattant capable de survivre aux dangers d'un champ de bataille. Il ne manque jamais d'emploi : tantôt il sillonne le domaine d'un seigneur comme messager ou pour proclamer les déclarations officielles, tantôt il annonce titres et rangs, lors des joutes et des tournois. Mais c'est en temps de guerre que son rôle devient le plus excitant. Présent aux côtés d'un seigneur sur le champ de bataille, il décode pour lui les armoiries et la réputation de ses adversaires. Il n'est pas lié à un mécène en particulier et mène une vie d'errance. Témoin privilégié des hauts faits de la noblesse, il chante ses louanges, contribuant ainsi au renom des chevaliers, dont il relate les faits d'armes partout où il se rend. Parfois, certains hérauts choisissent la vie d'aventurier et s'associent à de jeunes va-t'en-guerre, espérant ainsi assister à des exploits dignes d'être narrés et de nature à les rendre célèbres.

## HÉRALDIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) concernant l'héraldique ou la noblesse.

**Effet :** jetez votre dé d'inspiration bardique. Vous en ajoutez le résultat à votre test.

**Spécial :** vous ne dépensez pas d'inspiration bardique pour ce faire.

## PAR MONT ET PAR VAUX

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test Sagesse (Survie).

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** jetez votre dé d'inspiration bardique. Vous en ajoutez le résultat à votre test.

## COMBATTANT DES ROUTES

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous avez l'habitude en tant que messager de sil- lonner le pays, de survivre aux rigueurs du climat et de vous défendre contre les dangers rencontrés sur les routes. Vous choisissez un style de combat parmi : combat à deux armes et duel.

**Limitation :** vous ne pouvez choisir deux fois le même style de combat, quand bien même vous pourriez en choisir un second grâce à une capacité.

## COMBAT À DEUX ARMES

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous combattez avec une arme dans chaque main. Vous utilisez les règles de combat à deux armes (cf. LdJ, p. 235) et dépensez votre **action bonus** afin d'effectuer une attaque supplémentaire avec votre arme en seconde main.

**Effet :** vous avez la possibilité d'ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.



**DUEL**

## CAPACITÉ PASSIVE

**Condition :** vous vous battez avec uniquement une arme de corps à corps à une main (un bouclier est en revanche autorisé).

**Effet :** vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts infligés avec votre arme.

**SUR UN CHAMP DE BATAILLE**

## CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous entrepenez l'action Attaquer.

**Effet :** vous pouvez désormais effectuer 2 attaques et non plus une seule.

**Limitation :** cette capacité ne fonctionne pas sur les attaques effectuées en **action bonus**, en **réaction**, ou avec toute autre action que l'action Attaquer (dans le cadre d'une capacité

de classe, d'un sort ou d'un don vous octroyant une attaque, mais pas l'action Attaquer).

**EN ARMURE !**

## ÉVOLUTION - NIVEAU 6

**Effet :** vous obtenez la maîtrise des armures intermédiaires et de toutes les armes de corps à corps ne possédant pas le trait deux mains.

**INSPIRER LA BRAVOURE**

## CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une action bonus.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Portée :** 18 m

**Cibles :** tous vos alliés à portée.

**Effet :** vos cibles peuvent lancer un dé d'inspiration bardique et ajouter le résultat à l'un de leurs jets d'attaque effectué avant le début votre prochain tour.

**Spécial :** ils peuvent aussi ajouter ce résultat à tous les jets de sauvegarde contre l'effet terrorisé pour la même durée.

**COLLÈGE DES SALTIMBANQUES**

Saltimbanques, artistes de cirque, les enfants de la balle se déplacent par monts et par vaux pour distraire, de leurs prouesses physiques, les puissants tout autant que les manants. Ils forment une troupe qui regroupe différentes spécialités complémentaires afin de présenter un spectacle varié. La solidarité entre les individus n'y est pas un vain mot. Quelles que soient les raisons qui vous ont poussé à ne pas intégrer une troupe ou à quitter la vôtre, vos nouveaux compagnons remplacent cette famille et vous agissez avec eux dans le même esprit de solidarité.

**PREMIER RÔLE**

## ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**Effet :** choisissez une spécialité emblématique des troupes de spectacle itinérantes entre : bouffon, force de la nature, jongleur et spiritiste. Vous obtenez une capacité dépendant de votre spécialité.

**Évolution :** vous obtenez de nouvelles capacités au niveau 6 et 14. Elles concernent la même spécialité.

**MENTEUR ÉHONTÉ**

## CAPACITÉ PASSIVE - BOUFFON

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Supercherie) ou un test impliquant les accessoires de déguisement.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

**FORCE HORS NORME**

CAPACITÉ PASSIVE – FORCE DE LA NATURE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Force (Athlétisme).**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.**Spécial :** vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Force.**AGILE**

CAPACITÉ PASSIVE – JONGLEUR

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Acrobatie) ou de Dextérité (Escamotage).**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.**SAGESSE INCARNÉE**

CAPACITÉ PASSIVE – SPIRITISTE

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Perspicacité).**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.**Spécial :** vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse.**MAIN DANS LA MAIN**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de groupe (cf. Livre du joueur p. 211)**Effet :** si vous réussissez votre test de caractéristique, vous comptez comme si deux personnages avaient réussi ce test.**INSTINCT DE SURVIE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous avez appris à gérer attaques et traquenards. Vous obtenez une capacité en fonction de votre spécialité (cf. Premier rôle)**MORT !**

CAPACITÉ ACTIVE – BOUFFON

**Action :** une réaction.**Rechargement :** repos court ou long.**Effet :** vous lancez le sort catalepsie sans dépenser d'emplacement de sort.**Limitation :** vous ne connaissez pas ce sort, il ne rejoint pas votre liste de sorts et ne peut être lancé avec un emplacement de sort.**DUR AU MAL**

CAPACITÉ PASSIVE – FORCE DE LA NATURE

**Action :** une réaction.**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour.**Effet :** vous obtenez la résistance aux dégâts contondants, perforants ou de feu.**ESQUIVE ACROBATIQUE**

CAPACITÉ PASSIVE – JONGLEUR

**Action :** une réaction.**Déclencheur :** vous subissez une attaque.**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour.**Effet :** jetez votre dé d'inspiration bardique. Vous ajoutez son résultat à votre CA pour la durée de la capacité.**PRÉMONITION DE LA VOYANTE**

CAPACITÉ PASSIVE – SPIRITISTE

**Action :** une réaction**Déclencheur :** vous subissez une attaque.**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour.**Effet :** les attaques contre vous subissent le désavantage.**ESPRIT D'ÉQUIPE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action bonus.**Déclencheur :** vous utilisez l'action Aider.**Effet :** vous pouvez, au choix, effectuer une unique attaque au corps à corps, ou utiliser l'action Esquiver ou Se désengager.**Spécial :** si votre spécialité est bouffon, vous pouvez utiliser cette action bonus pour lancer un tour de magie.**Limitation :** si votre spécialité est spiritiste, vous ne pouvez, avec cette action bonus, effectuer une unique attaque. Vous pouvez cependant lancer un tour de magie ou un sort.**PROUESSE DE CIRQUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 14

**Effet :** vous êtes un professionnel accompli. Vous obtenez une ou plusieurs capacités en fonction de votre spécialité (cf. Premier rôle).**SIMAGRÉES**

CAPACITÉ ACTIVE – BOUFFON

**Action :** une action bonus.**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.**Cible :** une créature dans votre champ de vision en train de maintenir un sort.**Jet de sauvegarde :** Charisme**Effet :** vous tentez de déconcentrer votre cible, qui doit réussir un jet de sauvegarde d'une difficulté égale à [8 + bonus de

maîtrise + modificateur de Charisme]. Si elle échoue, elle perd sa concentration.

### MOQUERIE MORTELLE

CAPACITÉ PASSIVE – BOUFFON

**Déclencheur :** vous utilisez le tour de magie *moquerie cruelle*<sup>ldj</sup>.

**Effet :** lancez votre dé d'inspiration bardique et ajoutez son résultat aux dégâts du tour de magie.

### MUSCLEUX

CAPACITÉ PASSIVE – FORCE DE LA NATURE

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour.

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Effet :** vous pouvez ajouter le résultat du dé d'inspiration bardique à tous vos tests de Force du round et aux dégâts d'une attaque à votre tour.

**Spécial :** si vous utilisez une arme de corps à corps contondante pour attaquer, le résultat de votre dé d'inspiration bardique est doublé quand vous l'ajoutez aux dégâts.

### LANCEUR DE COUTEAUX

CAPACITÉ PASSIVE – JONGLEUR

**Action :** une action bonus.

**Effet :** vous pouvez faire une unique attaque à distance avec une dague.

### PRÉCISION MORTELLE

CAPACITÉ PASSIVE – JONGLEUR

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Lanceur de couteaux*.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** lancez votre dé d'inspiration bardique et ajoutez-le à votre score d'attaque, ou remplacez votre dé de dégâts par votre dé d'inspiration bardique.

### POUVOIRS DES ESPRITS

ÉVOLUTION – SPIRITISTE

**Effet :** choisissez deux sorts parmi *appel de familiers*<sup>ldj</sup>, *augure*<sup>ldj</sup>, *clairvoyance*<sup>ldj</sup>, *communication avec les morts*<sup>ldj</sup>, *communion*, *détection des pensées*<sup>ldj</sup>, *divination*<sup>ldj</sup>, *légende*, *scrutation*, *trouver un chemin*, *voir l'invisible*<sup>ldj</sup>, *vision suprême*. Ces sorts sont considérés comme des sorts de barde mais ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous connaissez.

**Spécial :** vous êtes aussi capable d'utiliser la magie rituelle pour tous les sorts qui le permettent, même issus d'une liste de sorts autre que celle de barde.

## COLLÈGE DES VAGABONDS

Tous les bardes ne se complaisent pas dans les auberges luxueuses et les palais. Certains aiment parcourir les routes, voyager, découvrir et porter leurs histoires jusque dans les plus petites et les plus reculées des communautés. Les bardes du collège des Vagabonds sont de ceux-là. Rapides, habitués aux terrains difficiles, ils sont insaisissables, discrets, et peuvent même aider leurs alliés à se déplacer plus rapidement.

### DÉPLACEMENT FACILE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous parcourez un terrain difficile.

**Effet :** votre vitesse n'est pas réduite.

### DÉPLACEMENT RAPIDE

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** votre vitesse augmente de 3 m.

### VAGABOND

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus.

**Déclencheur :** vous effectuez un test Sagesse (Survie) ou un test de Sagesse (Perception).

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** jetez votre dé d'inspiration bardique. Vous en ajoutez le résultat à votre test.

**Spécial :** vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que la meneuse annonce si le test est un succès ou un échec.

### COCON DU VOYAGEUR

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous apprenez le sort *petite hutte*<sup>ldj</sup>.

**Spécial :** il rejoint votre liste de sorts connus.

### INTROUVABLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action.

**Condition :** vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet :** vous lancez le sort *passage sans traces*<sup>ldj</sup> sans dépendre d'emplacement de sort.

### INSAISISSABLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous effectuez un test ou un jet de sauvegarde afin d'éviter d'être entravé ou empoigné.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test ou ce jet de sauvegarde.

## CONTRÔLE DU TERRAIN

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action.

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous lancez le sort *mirage* sans dépenser d'emplacement de sort.

## CONFORT DU VOYAGEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : voir le sort.

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous lancez le sort *manoir somptueux* sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : ce sort rejoint votre liste de sorts connus.

## MOUVEMENT DE GROUPE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action bonus.

**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.

**Portée** : 18 m

**Durée** : jusqu'à la fin de votre prochain tour

**Cibles** : vous et tous vos alliés à portée.

**Effet** : vos cibles peuvent lancer un dé d'inspiration bardique et ajouter le résultat à leur vitesse.

**Spécial** : ils peuvent aussi ajouter ce résultat à tous les jets de sauvegarde de Dextérité pour la même durée.

## COLLÈGE DES VIGILANTS

Il est de ces bardes qui se font un devoir d'aider les autres et d'appliquer la justice. Ils agissent là où les autorités failissent et où la justice est aveugle ou, simplement, inexiste. Mais leurs outils ne sont pas forcément la violence et la confrontation. Le collège des Vigilants a été créé pour cela : protéger les plus faibles, et débusquer le mal là où il se terre.

## TROUVER LA VÉRITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action bonus

**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *zone de vérité*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

## DISCRET

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action bonus

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion), ou de Force (Athlétisme) afin d'escalader ou de courir.

**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet** : lancez votre dé d'inspiration bardique. Vous ajoutez son résultat à ce test.

**Spécial** : vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que la meneuse annonce si le test est un succès ou un échec.

## RÉTRIBUTION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous ou un allié à portée subissez des dommages ou un état issu d'un sort ou d'une capacité magique.

**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.

**Portée** : 9 m

**Effet** : vous invoquez votre magie afin de créer un bouclier réfléchissant devant vous ou votre allié. Vous ou l'allié ciblé ne subissez que la moitié des dégâts ou l'état pour une durée divisée par deux (minimum 1 round).

**Spécial** : la créature ayant lancé le sort ou l'effet magique doit immédiatement effectuer un jet de sauvegarde (le même, et de la même difficulté, que celui du sort ou de l'effet). Elle subit elle-même les effets prévus par le sort ou l'effet magique en cas d'échec ou de réussite.

**Limitation** : si le sort inflige des dégâts, la créature n'en subit que la moitié.

## ESPRIT ACÉRÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action bonus.

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation).

**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet** : lancez votre dé d'inspiration bardique. Vous ajoutez son résultat à ce test.

**Spécial** : vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après avoir lancé le dé correspondant au test de caractéristique, mais avant que la meneuse annonce si le test est un succès ou un échec.

## DÉBUSQUER LE MAL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : selon le sort.

**Condition** : vous dépensez une inspiration bardique.

**Effet** : vous pouvez lancer l'un des sorts suivants : *tromperie*, *scrutation* ou *vision suprême*, sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : si l'un de ces sorts fait partie de vos sorts connus, vous ajoutez votre dé d'inspiration bardique à la difficulté du jet de sauvegarde de ce dernier. Si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous pouvez tout de même le lancer en dépensant une inspiration bardique.

**Limitation** : si l'un de ces sorts ne fait pas partie de vos sorts connus, vous n'ajoutez pas le dé d'inspiration bardique à la difficulté de la sauvegarde de ce dernier.

# CLERC

Vous trouverez ici les capacités de la classe de clerc du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouvelles Vocations Divines.

## LANCEUR DE SORTS

Cf. *Livre du joueur* p. 94



### MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Sagesse 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe *clerc* comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de clerc, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères, armures intermédiaires et boucliers.

### CAPACITÉS DE CLASSE

#### LANCER DES SORTS - *LdJ* p. 95

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

#### INCANTATION RITUELLE - *LdJ* p. 95

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

#### FOCALISEUR D'INCANTATION - *LdJ* p. 96

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

#### VOCATION DIVINE - *LdJ* p. 96

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 1

#### SORTS DE VOCATION - *LdJ* p. 96

ÉVOLUTION

#### CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE

- *LdJ* p. 96

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

#### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : RENVOI DES MORTS-VIVANTS - *LdJ* p. 96

#### ACQUISITION DE DON - *LdJ* p. 96

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

#### DESTRUCTION DES MORTS-VIVANTS - *LdJ* p. 96

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 5

#### INTERVENTION DIVINE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action.

**Rechargement :** 7 jours si la divinité est intervenue. Repos long dans le cas contraire.

**Effet :** vous implorez l'aide de votre divinité. Décrivez le type d'assistance que vous demandez puis lancez 1d100. Le résultat de votre d100 doit être inférieur ou égal à votre niveau de clerc. Si c'est le cas, votre divinité intervient en votre faveur, sinon elle reste sourde à votre supplique. C'est à la meneuse de choisir la nature de l'intervention divine. Cela peut prendre la forme, par exemple, d'un effet de sort de clerc ou de sort de vocation divine.

## INTERVENTION DIVINE SUPÉRIEURE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 20

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Intervention divine.

**Effet :** vous n'avez plus besoin de lancer de d100 et votre divinité intervient automatiquement.

## VOCATIONS DIVINES

### ASTROLOGUE

#### VISION DES ÉTOILES – *LdJ* p. 97

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

#### MAGIE DES ÉTOILES – *LdJ* p. 97

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

#### BÉNÉDICTION NOCTURNE – *LdJ* p. 97

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

#### SORTS DE VOCATION – *LdJ* p. 97

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/3/5/7/9

#### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

#### VISION DES ÉTOILES PARTAGÉE – *LdJ* p. 97

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

#### TISSER LE DESTIN – *LdJ* p. 97

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

#### TERREURS NOCTURNES – *LdJ* p. 97

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

#### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

#### VISION PARFAITE – *LdJ* p. 97

ÉVOLUTION – NIVEAU 8

## LA MORT VENUE DES ÉTOILES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** une action

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort assassin *imaginair*<sup>LdJ</sup> sans dépenser d'emplacement de sort. Ce sort n'a pas besoin d'avoir été préparé.

**Spécial :** ce sort est considéré comme étant lancé au niveau 6.

**Limitation :** ce sort ne rejoint pas votre liste de sort et vous ne pouvez l'utiliser en dépensant un emplacement de sorts.

## GARDIEN DES TRADITIONS

### TRADITION ORALE – *LdJ* p. 98

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

### FOI ÉLARGIE – *LdJ* p. 98

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### SORTS DE VOCATION – *LdJ* p. 98

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/3/5/7/9

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

### POUVOIR DES ANCIENS – *LdJ* p. 98

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

### MAGIE ANCESTRALE – *LdJ* p. 98

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 6

### PUISSEANCE MAGIQUE DES ANCIENS – *LdJ* p. 98

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

### GUÉRISSEUR – *LdJ* p. 98

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 8

### ESPRITS PROTECTEURS – *LdJ* p. 98

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 8

### FORME FANTOMATIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14\*

**Condition :** vous dépensez une Canalisation d'énergie divine.

**Effet :** vous lancez le sort forme éthérée sans utiliser d'emplacement de sort.

## MAÎTRE DES TRADITIONS

ÉVOLUTION – NIVEAU 17

**Effet :** vous obtenez deux points de caractéristiques supplémentaires que vous pouvez ajouter au choix en Sagesse ou en Charisme. Vous pouvez choisir de répartir un point en Sagesse et l'autre en Charisme. Votre maximum pour ces deux valeurs est à présent de 22.

## GUÉRISSEUR ÉMÉRITE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 17

**Condition :** vous lancez le sort soin des blessures de groupe ou mot de guérison de groupe.

\* Dans la première impression du Livre du joueur, cette capacité était, par erreur, attribuée à un niveau inférieur.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Vocation Divine, Lancer des sorts, Incantation rituelle, Focaliseur d'incantation	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalisation d'énergie divine (1/repos), Aptitude de Vocation Divine	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Sorts de vocation	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Acquisition de don	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruction de morts-vivants (ID 1/2), Sorts de vocation	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalisation d'énergie divine (2/repos), Aptitude de Vocation Divine	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Sorts de vocation	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Acquisition de don, Destruction de morts-vivants (ID 1), Aptitude de Vocation Divine	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Sort de vocation	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destruction de morts-vivants (ID 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Acquisition de don	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Destruction de morts-vivants (ID 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Acquisition de don	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Destruction de morts-vivants (ID 4), Aptitude de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalisation d'énergie divine (3/repos)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Acquisition de don	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine supérieure	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

**Effet :** lorsque vous lancez l'un ou l'autre de ces deux sorts, vous utilisez une action bonus à la place d'une action (pour soin des blessures de groupe), ou une réaction au lieu d'une action bonus (pour mot de guérison de groupe, vous permettant de le lancer hors de votre tour de jeu).

## PRÊTRE

### ENSEIGNEMENT RELIGIEUX - *LdJ* p. 99

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 1

### ENSEIGNEMENT THÉORIQUE - *LdJ* p. 99

### ENSEIGNEMENT MARTIAL - *LdJ* p. 99

## SORTS DE DOMAINE - *LdJ* p. 99

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/3/5/7/9

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE DE DOMAINE - *LdJ* p. 99

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 2

### LISTE DES DOMAINES - *LdJ* p. 99 à 104

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SORT DE DOMAINE - *LdJ* p. 104

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SECOND DOMAINE - *LdJ* p. 104

ÉVOLUTION – NIVEAU 8

## LISTE DE SORTS DE CLERC

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0) - *LdJ* p. 95

NIVEAU 1 - *LdJ* p. 95

NIVEAU 2 - *LdJ* p. 95

NIVEAU 3 - *LdJ* p. 95

NIVEAU 4 - *LdJ* p. 95

NIVEAU 5

- *coercition mystique*
- *colonne de flamme*
- *communion*
- *contagion*
- *dissipation du mal et du bien*
- *entrave planaire*
- *fléau d'insectes*
- *légende*
- *rappel à la vie*
- *restauration supérieure*
- *sanctification*
- *scrutation*
- *soin des blessures de groupe*

NIVEAU 6

- *allié planaire*
- *barrière de lames*
- *contamination*

- *création de mort-vivant*
- *festin des héros*
- *guérison*
- *interdiction*
- *mot de retour*
- *trouver un chemin*
- *vision suprême*

NIVEAU 7

- *changement de plan*
- *forme éthérée*
- *invoquer un céleste*
- *parole divine*
- *régénération*
- *résurrection*
- *symbole*
- *tempête de feu*

NIVEAU 8

- *aura sacrée*
- *champ antimagie*
- *contrôle du climat*
- *tremblement de terre*

NIVEAU 9

- *guérison de groupe*
- *portail*
- *projection astrale*
- *résurrection suprême*

## ASPECT DE L'AVATAR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action** : une action.

**Condition** : vous utilisez une *Canalisation d'énergie divine*.

**Durée** : 1 min

**Nombre d'utilisations** : une

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous incarnez, au sens littéral, la puissance de votre divinité. Votre taille augmente d'une catégorie (de Moyenne à Grande, par exemple) et vous dégagerez une aura de puissance quasi palpable. Votre voix porte sans peine à 100 m autour de vous et toutes les créatures qui vous entendent comprennent vos paroles, même celles qui n'ont pas habituellement de langage parlé. Vous bénéficiez de l'avantage à tous vos tests de Force et de Charisme, et les dégâts de vos attaques avec des armes augmentent de 1d4. Enfin, pendant toute la durée de la transformation,

vous pouvez lancer une seule fois chacun de vos sorts de domaine à leur niveau normal sans utiliser d'emplacement de sort. Pour lancer un sort de domaine de cette façon, vous devez utiliser votre action à ce tour. Si vous n'avez qu'un seul domaine, vous pouvez lancer chaque sort deux fois.

**Contrecoup** : accueillir dans le corps d'un simple mortel ne serait-ce qu'une infime partie de l'énergie d'un dieu est une épreuve épuisante. À la fin de cette transformation, vous subissez un niveau d'épuisement.

## QUESTEUR

INSTINCT DU QUESTEUR – *LdJ* p. 105

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

DISCRÉTION DE L'INVESTIGATEUR – *LdJ* p. 105

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**SORTS DE VOCATION** - *LdJ* p. 105

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

**EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :  
POUVOIR DE LA VÉRITÉ** - *LdJ* p. 105

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

**ATTENTIF** - *LdJ* p. 105

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**PRÉCISION MORTELLE** - *LdJ* p. 105

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

**NUL NE ME RÉSISTE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 17

**Déclencheur** : vous lancez les sorts *coercition mystique*, *com-pulsion* ou *zone de vérité*.**Condition** : vous dépensez une *Canalisation d'énergie divine*.**Effet** : la ou les cibles de ces sorts échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.**NOUVELLES VOCATIONS DIVINES****CHAMAN**

Certains clercs ne vénèrent pas vraiment de divinité mais la nature elle-même. On les confond parfois avec les druides, mais ils sont, bien plus que ces derniers, les champions de la Terre Mère. Les chamans parlent aux plantes, aux arbres et aux animaux, mais aussi avec les esprits de la nature qui les habitent.

**ADEPTE DE LA NATURE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez la compétence *Survie*.**Spécial** : si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.**AMI DES BÊTES**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous subissez une attaque d'une créature de type bête.**Effet** : les bêtes hésitent à vous attaquer. La créature subit le désavantage sur ses jets d'attaque.**SORTS DE VOCATION**

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	amitié avec les animaux <sup>LdJ</sup> , communication avec les animaux <sup>LdJ</sup>
3	croissance d'épines <sup>LdJ</sup> , messager animal <sup>LdJ</sup>
5	communication avec les plantes <sup>LdJ</sup> , croissance végétale <sup>LdJ</sup>
7	insecte géant <sup>LdJ</sup> , localiser une créature <sup>LdJ</sup>
9	éveil, mur de pierre

**EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :  
BÉNÉDICTIONS DE LA NATURE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez une *Canalisation d'énergie divine*.**Effet** : vous lancez le sort *nappe de brouillard* ou *baies nourricières* sans utiliser d'emplacement de sort.**Spécial** : vous n'avez pas besoin de maintenir votre concentration en lançant *nappe de brouillard* de la sorte. Si vous lancez *baies nourricières*, chaque baie permet de regagner 1d4 points de vie.**TOTEM SPIRITUEL**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action** : une action**Durée** : 1 h**Recharge** : repos long**Effet** : vous invoquez l'esprit des bêtes qui vous entourent.

Choisissez un totem parmi les suivants :

- Prédateur** : vous êtes habité par l'esprit du loup, de la panthère, du lion ou de tout autre prédateur agile. Vous avez l'avantage à vos tests de Force pour la durée de la capacité. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 points de dégâts perforants, et sont considérées comme magiques.
- Mastodonte** : vous êtes habité par l'esprit de l'ours, du rhinocéros ou de l'orque, ou tout autre animal massif et puissant. Vous avez l'avantage à vos tests de Force pour la durée de la capacité. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à quatre fois votre bonus de maîtrise.
- Oiseau de proie** : vous êtes habité par l'esprit de l'aigle, du faucon ou de l'épervier, ou de tout autre oiseau de proie. Vous avez l'avantage à vos tests de Sagesse pour la durée de la capacité. Lorsque vous subissez des dégâts pouvant être réduits de moitié ou empêchés par un jet

de sauvegarde de Dextérité, vous n'en subissez que la moitié.

- **Oiseau de nuit** : vous êtes habité par l'esprit du hibou, de la chouette, du harfang, ou de tout autre oiseau nocturne. Vous avez l'avantage à vos tests d'Intelligence pour la durée de la capacité. Vous obtenez *vision parfaite*.
- **Charognard** : vous êtes habité par l'esprit de la hyène, du chacal ou du coyote, ou de tout autre animal charognard. Vous avez l'avantage à vos tests de Charisme pour la durée de la capacité. Vous avez l'avantage sur vos jets de sauvegarde de Constitution et êtes résistant aux dégâts de poison.
- **Proie** : vous êtes habité par l'esprit du lièvre, de la souris ou du chevreuil, ou tout autre rongeur, lagomorphe ou herbivore. Vous avez l'avantage à vos tests de Dextérité (dont les jets d'initiative), pour la durée de la capacité. Vous ne pouvez être surpris au début d'un combat, et votre vitesse augmente de 3 m.

**Limitation** : vous devez maintenir votre concentration pendant toute la durée de la capacité.

## HARMONIE NATURELLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 8

**Action** : 1 min

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *communion avec la nature* sans dépenser d'emplacement de sort.

## TOTEM PARTAGÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action** : aucune

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Totem spirituel*.

**Portée** : 9 m

**Effet** : vous insufflez l'énergie de votre totem à vos alliés. Choisissez jusqu'à deux alliés à portée. Ils bénéficient de votre capacité *Totem spirituel* en même temps que vous.

## GARDIEN DES CLÉS

Ceux que l'on nomme les gardiens des clés sont en réalité des gardiens de la loi, de la civilisation et de la connaissance. Ces prêtres aiment prendre le temps d'étudier, tout autant que le contact avec les autres. En cela, les gardiens des clés font d'excellents marchands, autant que des archivistes réputés.

## HOMME DE PAIX

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action** : une action

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *sanctuaire* sans dépenser d'emplacement de sort. Ce dernier n'a pas besoin d'avoir été préparé.

**Spécial** : les créatures désirant vous attaquer quand vous êtes sous le coup de ce sort sont affublées du désavantage sur leurs jets d'attaque contre vous.

**Limitation** : si vous lancez ce sort sans utiliser cette capacité, vous ne bénéficiez pas de l'effet **Spécial**.

## SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/3/5/7/9

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	appel de familier <sup>ldj</sup> , détection de la magie <sup>ldj</sup>
3	détection des pensées <sup>ldj</sup> , zone de vérité <sup>ldj</sup>
5	langues <sup>ldj</sup> , protection contre les énergies <sup>ldj</sup>
7	coffre secret <sup>ldj</sup> , gardien de la foi <sup>ldj</sup>
9	lien télépathique, scrutation

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : CONNAIS TON ENNEMI

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une action bonus.

**Condition** : vous dépensez votre *Canalisation d'énergie divine*.

**Portée** : 9 m

**Durée** : 1 min, ou jusqu'à ce que le dé soit utilisé (selon ce qui arrive en premier).

**Cibles** : toutes les créatures de votre choix à portée.

**Effet** : vos cibles obtiennent un aperçu des faiblesses de leurs adversaires. Elles obtiennent un d4 qu'elles peuvent lancer et rajouter à un unique jet d'attaque, de sauvegarde, ou à un test de caractéristique en opposition avec l'un de leurs adversaires.

**Évolution** : le dé devient un d6 au niveau 10.

## AURA DE LUCIDITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action bonus.

**Portée** : 9 m

**Cibles** : toutes les créatures de votre choix à portée

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : si vos cibles sont affectées par l'état *terrorisé*, *charmé* ou *aveuglé*, leur état prend fin.

## RIEN NE M'ÉCHAPPE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 8

**Action** : une action

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *clairvoyance*<sup>ldj</sup> sans dépendre d'emplacement de sort.

## ÉTRANGE CONFUSION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Homme de paix*.

**Effet** : les adversaires tentant de vous attaquer sont déstabilisés par votre magie. En cas d'échec à leur jet de sauvegarde, ils entrent dans un état de confusion. Lancez un d4 :

- Votre adversaire ne comprend pas ce qui lui arrive. Il ne peut entreprendre d'action, d'action bonus, de réaction ou d'action légendaire jusqu'à la fin de son prochain tour.
- Votre adversaire confond l'un de ses alliés avec vous. Il attaque son allié le plus proche jusqu'à la fin de son prochain tour. Si aucun allié n'est à portée, reportez-vous au résultat 1.
- Votre adversaire se déplace au hasard de sa vitesse maximum, et ce, même s'il a déjà effectué l'intégralité de son déplacement à ce tour.
- Votre adversaire est charmé jusqu'à la fin de son prochain tour.

## GARDIEN DES MORTS

La vie est sacrée, mais la mort l'est encore plus. Les gardiens des morts s'évertuent à protéger les morts et leurs repos, faisant des créatures mortes-vivantes leurs ennemis désignés. Ils veillent aussi souvent, quand ils s'installent dans une communauté, à effectuer les rites funéraires. Les gardiens des morts sont aussi des erudits, grands connasseurs du passé. Ils utilisent leur connexion étrange avec la mort et les esprits des défunt afin d'en apprendre plus sur le monde et les vivants. Mais ils savent aussi faire appel au pouvoir de la mort et de l'entropie pour la déchaîner sur leurs ennemis.

## ADEPTE DU PASSÉ

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez la compétence *Histoire*.

**Spécial** : si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.

**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dont ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois

## ARME DE LA MORT

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous obtenez, au choix, la maîtrise de la faux, du kepech, du khatvanga ou de toute autre arme de corps à corps représentant la mort dans la culture de votre personnage

(utilisez alors les caractéristiques d'une arme correspondante dans la liste d'équipement du *Livre du joueur*).

**Spécial** : lorsque vous attaquez avec votre arme, vous pouvez utiliser votre *Sagesse* au lieu de votre *Force*.

**Spécial** : si votre personnage est de Petite taille, utilisez la version petite de l'arme dans le tableau ci-dessous.

ARMES DE LA MORT				
ARME*	PRIX	DÉGÂTS	POIDS	PROPRIÉTÉS
Faux	5 po	2d6 tranchants	3 kg	allonge, deux mains, lourde
Faux (petite)	3 po	1d10 tranchants	3 kg	allonge, deux mains
Kepech	10 po	1d10 tranchants	1,5 kg	polyvalente (1d12), lourde
Kepech (petit)	7 po	1d8 tranchants	1,5 kg	polyvalente (1d10)
Khatvanga	15 po	1d12 perforant	2 kg	deux mains, lourde
Khatvanga (petit)	10 po	1d12 perforant	2 kg	deux mains

\*les armes présentées ici ne sont ni des armes simples ni des armes de guerre. Elles nécessitent d'en obtenir la maîtrise afin de pouvoir les manier.

## FOCALISEUR MORTEL

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous pouvez utiliser l'arme que vous maîtrisez grâce à votre capacité *Arme de la mort* comme focaliseur pour vos sorts de clerc.

## SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/3/5/7/9

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>putréfaction</i> <sup>ldj</sup> , <i>simulacre de vie</i> <sup>ldj</sup>
3	<i>doux repos</i> <sup>ldj</sup> , <i>rayon affaiblissant</i> <sup>ldj</sup>
5	<i>communication avec les morts</i> <sup>ldj</sup> , <i>monture fantôme</i> <sup>ldj</sup>
7	<i>flétrissement</i> <sup>ldj</sup> , <i>protection contre la mort</i> <sup>ldj</sup>
9	<i>contagion</i> , <i>légende</i>

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : PAS AUJOURD'HUI

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une réaction.

**Déclencheur** : un allié à portée tombe à 0 point de vie.

**Condition** : vous dépensez votre *Canalisation d'énergie divine*.

**Portée** : 18 m

**Effet** : vous rendez immédiatement à votre cible un nombre de points de vie égal à [votre bonus de maîtrise]d8.

## FLÉAU DES MORTS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Destruction de morts-vivants*.

**Effet :** vous êtes considéré comme étant de 3 niveaux de clerc supérieur concernant l'ID des morts-vivants que vous pouvez affecter. Par exemple, si vous êtes de niveau 6, vous êtes considéré comme étant de niveau 9 et pouvez affecter les morts-vivants d'ID 1 ou inférieur.

**Évolution :** quand vous atteignez le niveau 17 de clerc, vous pouvez affecter les morts-vivants d'ID 5 ou moins.



## LA PAROLE DES MORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action.

**Rechargement :** repos long.

**Effet :** vous pouvez lancer le sort *communication avec les morts*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** vous pouvez poser jusqu'à 8 questions à l'esprit du mort au lieu de 5.

**Limitation :** si vous lancez ce sort sans utiliser cette capacité, vous ne bénéficiez pas de l'effet **Spécial**.

## COMME UN MORT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 8

**Action :** une réaction.

**Déclencheur :** vous subissez une attaque au corps à corps, à distance ou de sort qui vous inflige des dégâts.

**Rechargement :** repos long.

**Effet :** vous pouvez lancer le sort *catalepsie*<sup>ldj</sup> sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** même en étant sous les effets de ce sort, vous entendez tout ce qu'il se passe autour de vous. Vous pouvez utiliser une réaction pour mettre un terme à ce sort.

**Limitation :** si vous lancez ce sort sans utiliser cette capacité, vous ne bénéficiez pas de l'effet **Spécial**.

## VAGUE DE MORT

CAPACITÉ ACTION – NIVEAU 17

**Action :** une action.

**Zone :** un cône de 18 m de long

**Cibles :** toutes les créatures dans la zone.

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Effet :** vous invoquez l'énergie même de la mort afin de punir vos adversaires. Vos cibles effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec :** elles subissent 10d8 dégâts nécrotiques et son empoisonnées pour 10 rounds.

**Réussite :** elles ne subissent que la moitié des dégâts et ne sont pas empoisonnées.



**Spécial** : si les cibles sont des morts-vivants, les dégâts sont uniquement pour elles, radiants, et ils sont doublés.

**Limitation** : les cibles empoisonnées peuvent effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours afin de mettre fin à cet état.

## GUIDE SPIRITUEL

Le guide spirituel, parfois aussi appelé directeur de conscience, professe des principes éthiques et moraux associés à une doctrine religieuse ou à une pratique spirituelle. Cette doctrine peut concerner une divinité particulière ou au contraire englober un panthéon entier. À la fois sage et philosophe, le guide spirituel est reconnu comme légitime pour enseigner les valeurs et les règles morales, pour guider la conscience d'une personne en matière de religion, mais aussi pour lui prodiguer un soutien psychologique dans les moments difficiles. Il peut entrer au service d'une famille noble pour assumer les fonctions de protecteur auprès des enfants, tenir le rôle de confident auprès d'un riche dévot ou encore servir de conseiller personnel à une reine. Seuls les plus téméraires se risquent à guider un groupe de héros en devenir sur le chemin de la morale. Comme tous les clercs, lorsqu'il choisit la route de l'aventure, le guide spirituel le fait aussi pour la gloire de son dieu ou de sa religion, mais il le fait avant tout pour guider ses compagnons sur le chemin de la vérité en leur prodiguant conseils et soutien.

## SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10

**Effet** : vous obtenez les sorts suivants au niveau de clerc indiqué ci-dessous.

NIV. DE CLERC	SORTS DE DOMAINE
1	charme-personne
2	aide
3	détection des pensées
4	héroïsme
5	lueur d'espoir
6	langues
7	nimbe de bienfaisance
8	confusion
9	modification de mémoire
10	dominer un humanoïde

## FORCE DE PERSUASION

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous obtenez la maîtrise de la compétence Persuasion.

**Spécial** : si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublerez votre bonus de maîtrise lorsque vous l'utilisez.

**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

## SOUTIEN RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action** : une action bonus.

**Condition** : vous connaissez un ou plusieurs des tours de magie suivants : assistance<sup>ldj</sup>, épargner les mourants<sup>ldj</sup> et résistance<sup>ldj</sup>

**Effet** : vous lancez l'un de ces tours que vous connaissez.

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : MARQUE DE DÉVOTION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une réaction pour dépenser sa marque.

**Condition** : vous effectuez préalablement une cérémonie durant laquelle tous les bénéficiaires sont tenus de prier en votre compagnie et de réciter les préceptes de votre religion pendant 1 min.

**Condition** : vous dépensez une Canalisation d'énergie divine.

**Portée** : 3 m

**Durée** : 24 h après la cérémonie, ou jusqu'à utilisation (selon ce qui arrive en premier).

**Effet** : vous apposez une marque de dévotion sur tous vos alliés à portée et vous-même. Lancez un d20 et notez le résultat obtenu. À tout moment, le bénéficiaire peut dépenser sa marque de dévotion pour remplacer le résultat d'un d20 qu'il vient de lancer par le résultat que vous avez obtenu.

**Spécial** : Alternativement, il peut dépenser sa marque de dévotion pour remplacer le résultat de son adversaire. Par exemple, pour le jet de sauvegarde d'un sort ou pour le jet d'une attaque dirigée contre lui.

**Limitation** : aucun bénéficiaire ne peut obtenir plus d'une marque de dévotion à la fois.

## SOUTIEN ÉTENDU

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous utilisez le tour de magie assistance<sup>ldj</sup> ou résistance<sup>ldj</sup>.

**Effet** : si vous utilisez assistance, la cible du sort peut appliquer son effet à un jet d'attaque. Si vous utilisez résistance, elle peut appliquer l'effet du tour de magie à sa CA contre une unique attaque.

## ANALYSE DES FAIBLESSES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action gratuite.

**Condition :** vous conversez pendant au moins une minute avec votre cible.

**Durée :** 1 h

**Cible :** une créature humanoïde capable de vous comprendre.

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous demandez à votre cible d'effectuer un jet de sauvegarde. En cas d'échec, vous bénéficiez de l'avantage à tous vos tests de Charisme effectués contre elle pendant la durée de la capacité. De plus, la cible subit le désavantage aux jets de sauvegarde de Sagesse contre les sorts que vous lancez.

**Spécial :** si vous conversez pendant 1 h complète avec votre cible, elle subit le désavantage à son jet de sauvegarde pour résister à cette capacité, et la durée devient 24 h.

**Limitation :** si votre cible réussit son jet de sauvegarde afin de résister à cette capacité, vous ne pouvez la réutiliser contre elle pendant 24 h.

## SOUTIEN PUISSANT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 8/14/17

**Déclencheur :** vous lancez le tour de magie assistance<sup>ldj</sup> ou résistance<sup>ldj</sup>.

**Condition :** vous utilisez une action pour lancer ce tour de magie.

**Effet :** votre cible obtient un bonus de 1d6 au lieu de 1d4.

**Spécial :** lorsque vous maintenez votre concentration sur l'un de ces deux tours de magie, vous ne pouvez être déconcentré.

**Évolution :** au niveau 14, le bonus passe à 1d8. Au niveau 17, il est de 1d10.

## MENTOR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 8

**Condition :** vous vous entretenez avec votre cible pendant une journée entière.

**Portée :** 9 m

**Durée :** une semaine après la fin de l'entretien

**Cible :** un humanoïde consentant qui vous comprend.

**Effet :** votre cible devient votre disciple. Il bénéficie d'effets équivalents au sort *lueur d'espoir*<sup>ldj</sup> lorsque vous êtes à portée l'un de l'autre pendant la durée.

**Spécial :** le lien est prolongé de semaine en semaine tant que vous prenez le temps d'un entretien hebdomadaire d'au moins 1 h.

**Limitation :** l'effet relatif aux sorts de soins ne s'applique qu'à vos propres sorts.

**Limitation :** le lien est brisé si votre disciple vous manque de respect, ne fait pas de son mieux pour vous aider ou vous protéger, ou s'il agit à l'encontre de vos préceptes moraux.

**Limitation :** vous ne pouvez être lié qu'à un seul disciple à la fois.

## HARANGUER LES FOULES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** selon le sort

**Condition :** vous passez au moins une minute à haranguer une foule en tenant un discours religieux, philosophique ou social.

**Cibles :** un nombre maximal de créatures capables de vous comprendre égal à votre valeur de Sagesse.

**Rechargement :** repos long.

**Effet :** vous utilisez le sort *suggestion de groupe*.

**Spécial :** si les créatures ont un ID de 1 ou moins, vous pouvez affecter un nombre de créatures maximal égal à 10 fois votre valeur de Sagesse. Ne faites alors qu'une sauvegarde pour toutes les cibles.

**Spécial :** si votre harangue dure 10 min, les cibles subissent le désavantage à leur sauvegarde.

## PRÊTRE ITINÉRANT

Les prêtres itinérants passent leur vie sur les routes, habitués aux voyages et à tous leurs aspects. Ils savent survivre en pleine nature, mais sont aussi doués pour se fondre dans la masse et se faire accueillir par les communautés et les familles qu'il croise sur sa route.

## VOYAGEUR

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** vous maîtrisez les compétences Survie et Persuasion.

**Spécial :** si vous maîtrisez déjà l'une de ces compétences, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

## LIBRE DÉPLACEMENT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous vous déplacez sur un terrain difficile.

**Effet :** vous n'êtes pas affecté par ce terrain difficile et pouvez vous déplacer à votre vitesse maximale.

## SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/3/5/7/9

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	compréhension des langues <sup>Ldj</sup> , repli expéditif <sup>Ldj</sup>
3	déblocage <sup>Ldj</sup> , invisibilité <sup>Ldj</sup>
5	hâte <sup>Ldj</sup> , petite hutte <sup>Ldj</sup>
7	chien de garde <sup>Ldj</sup> , liberté de mouvement <sup>Ldj</sup>
9	passe-muraille, tromperie

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : MOUVEMENT RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**Action** : une action bonus**Condition** : vous dépensez votre Canalisation d'énergie divine.**Portée** : 9 m**Cibles** : vous et jusqu'à un nombre de créatures à portée égal à votre bonus de maîtrise.**Effet** : vous lancez le sort *repli expéditif<sup>Ldj</sup>* sans dépenser d'emplacement de sort.**Limitation** : si vous lancez ce sort sans utiliser cette capacité, vous ne pouvez le lancer sur plus d'une cible.

## RÉSISTANCE DU VOYAGEUR

ÉVOLUTION - NIVEAU 6

**Effet** : vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.

## LIBERTÉ DE MOUVEMENT SUPÉRIEURE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

**Déclencheur** : vous lancez le sort *liberté de mouvement<sup>Ldj</sup>*.**Portée** : 9 m**Effet** : vous lancez le sort sur une créature à portée, au lieu de devoir être au contact de votre cible.

## VOYAGE INSTANTANÉ

ÉVOLUTION - NIVEAU 17

**Effet** : vous apprenez le sort téléportation. Ce dernier est toujours préparé.

## TÉLÉPORTATION SUPÉRIEURE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 17

**Déclencheur** : vous lancez le sort téléportation.**Condition** : vous dépensez votre Canalisation d'énergie divine**Effet** : vous ne dépensez pas d'emplacement de sort pour lancer votre sort.**Spécial** : lorsque vous effectuez un jet sur la table de familiarité du sort, vous ne pouvez obtenir d'incident. Le résultat *incident* devient zone similaire.

## PRÊTRE RUNIQUE

Les prêtres runiques sont des êtres particuliers, capables d'utiliser le pouvoir des runes afin d'aider leurs alliés, de les protéger, ou de les guider. Experts en tatouages runiques, ils insufflent leur magie dans des motifs complexes qu'ils tatouent ou peignent à même la peau de leurs alliés. Ils utilisent souvent un jeu de runes afin d'avoir un aperçu de l'avenir, de mener leurs cérémonies, et même de lancer leurs sorts. Ces êtres puissants sont de véritables soutiens à leurs alliés, capables de leur insuffler une puissance et un pouvoir exceptionnels.

## TATOUEUR

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez le matériel de tatoueur (même prix et poids que les outils de calligraphie, *Ldj* p. 202).**Spécial** : si vous maîtrisez déjà cet outil, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

## RUNE TEMPORAIRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**Action** : 5 min**Durée** : un nombre d'heures égal à votre bonus de maîtrise.**Cible** : un allié.**Rechargement** : repos long.**Effet** : vous tatouez sur la peau de votre cible d'étranges runes, utilisant une encre mystique de votre composition comprenant des ingrédients précieux et rares. Choisissez un effet dans la liste suivante, il s'applique à votre cible pour la durée de la capacité :

- **Acuité** : choisissez une compétence au moment de tatouer la rune. La cible double son bonus de maîtrise sur la compétence (à moins qu'une autre capacité lui permette déjà de doubler son bonus de maîtrise).
  - **furie** : la cible ajoute la moitié de votre bonus de maîtrise aux dégâts au corps à corps.
  - **Précision** : la cible ajoute la moitié de votre bonus de maîtrise à l'attaque.
  - **Protection** : la cible ajoute la moitié de votre bonus de maîtrise à la CA.
  - **Résistance** : choisissez une caractéristique au moment de tatouer la rune. La cible ajoute la moitié de votre bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde de cette caractéristique.
- À la fin de la durée de la capacité, la rune s'efface et l'encre se désagrège.

**Limitation** : une cible ne peut être marquée que par une seule rune temporaire à la fois.

**Limitation** : au niveau 8 et après, vous ne pouvez maintenir actives qu'un nombre de runes égal à votre bonus de maîtrise divisé par 2 en même temps.

**Évolution** : au niveau 8, le **rechargement** devient repos court ou long.

### FOCALISEUR RUNIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous pouvez utiliser un jeu de runes comme focaliseur pour vos sorts de clerc.

### SORTS DE VOCATION

ÉVOLUTION – NIVEAU 1/3/5/7/9

NIV. DE CLERC	SORT DE DOMAINE
1	<i>identification<sup>ldj</sup>, texte illusoire<sup>ldj</sup></i>
3	<i>arme magique<sup>ldj</sup>, verrou magique<sup>ldj</sup></i>
5	<i>contresort<sup>ldj</sup>, glyphe de protection<sup>ldj</sup></i>
7	<i>fabrication<sup>ldj</sup>, sanctuaire privé<sup>ldj</sup></i>
9	<i>animation des objets, restauration supérieure</i>



## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : VISION MYSTIQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez votre Canalisation d'énergie divine.**Durée** : 1 min**Effet** : vous percevez les créatures invisibles et les illusions sous forme de silhouettes floues.

## JEU DE RUNES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action** : 10 min**Durée** : un nombre d'heures égal au tiers de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur).**Rechargement** : repos long**Effet** : vous utilisez un jeu de runes et effectuez un tirage runique afin de déterminer le futur proche. Vous obtenez un nombre de dés runiques égal à la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur). Ces dés sont des d6.**Évolution** : les dés deviennent des d8 au niveau 10 et des d10 au niveau 15.

## PRÉMONITION RUNIQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action** : une réaction.**Déclencheur** : vous ou un allié à portée effectuez un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde.**Portée** : 18 m**Cible** : vous ou un allié à portée.**Effet** : vous dépensez un dé runique et le donnez à votre cible. Votre cible jette le dé immédiatement et en rajoute le résultat au jet de dé **déclencheur**.

## TATOUAGE RUNIQUE ENSORCELÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 8

**Action** : 10 min pour **tatouer**, une réaction de votre cible pour **libérer** le sort.**Durée** : un nombre d'heures égal à votre bonus de maîtrise divisé par 2 ou jusqu'à ce que la cible libère le sort (le premier des deux à arriver).**Condition** : au moment de tatouer votre cible, vous devez dépenser l'emplacement de sort adéquat.**Cible** : un allié.**Nombre d'utilisations** : votre bonus de maîtrise divisé par 2 (arrondi au supérieur)**Rechargement** : repos long.**Effet** : vous tatouez sur la peau de votre cible d'étranges runes, utilisant une encre magique de votre composition comprenant des ingrédients précieux et rares. Choisissez un sort de soutien de l'école d'abjuration qui devrait affecter

positivement votre cible. Votre cible peut décider de libérer le sort à tout moment pendant la durée de la capacité. À la fin de la durée de la capacité, la rune s'efface et l'encre se désagrége.

**Limitation** : une cible ne peut être marquée que par un seul tatouage runique ensorcelé à la fois.**Limitation** : vous ne pouvez tatouer qu'un sort que vous avez préparé.**Évolution** : au niveau 17, la durée devient un nombre d'heures égal à votre bonus de maîtrise.

## TATOUAGE INSTANTANÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : une action bonus**Condition** : vous dépensez votre Canalisation d'énergie divine.**Portée** : 9 m**Cible** : un allié à portée.**Effet** : vous pointez du doigt votre cible. Vous appliquez votre capacité Tatouage runique ensorcelé à votre cible sans dépenser d'emplacement de sort et sans user de votre matériel de tatouage.

## THÉURGE

Le théurge est un clerc attiré par la magie sous toutes ses formes, qu'elle soit d'origine divine ou profane. À la façon des magiciens, il cherche à comprendre et à analyser la magie divine pour en faire un usage plus varié et universel, que ce soit dans le but de repousser les limites de la connaissance ou pour asseoir sa puissance au service des principes moraux qu'il prêche. C'est pourquoi il étudie tous les par chemins et les livres de magie qu'il trouve, visite les bibliothèques et, enfin, il inscrit ses sorts, ses recherches et ses prières dans un épais grimoire qu'il conserve précieusement (voir « Votre grimoire », *Livre du joueur* p. 129). Il réussit ainsi à allier le meilleur des deux mondes : la maîtrise du corps et de l'âme accordée par la magie divine et l'aspect pratique et universel de la magie profane.

## ÉTUDES ACADÉMIQUES

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**Effet** : vous débutez avec seulement la maîtrise des armures légères.**Spécial** : vous ajoutez Arcanes à la liste de compétences parmi lesquelles vous pouvez choisir vos compétences initiales de classe.

## SORTS MINEURS

ÉVOLUTION - NIVEAU 1/4/10

**Effet** : vous pouvez choisir vos sorts de magie dans la liste de sorts de clerc ou de magicien.

**Limitation :** au moins la moitié (arrondie au supérieur) des tours de magie que vous connaissez doit appartenir à la liste de clerc.

## SORTS DE DOMAINE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** au premier niveau, vous apprenez un sort de premier niveau de magicien de votre choix et vous l'inscrivez dans votre grimoire. À chaque montée de niveau suivante, vous apprenez un nouveau sort (mais pas un tour de magie) de votre choix, issu de la liste de magicien, d'un niveau que vous êtes capable de lancer, et vous l'inscrivez dans votre grimoire.

**Limitation :** contrairement aux sorts de domaines normaux, ces sorts ne sont pas considérés comme étant toujours préparés et, si vous voulez les utiliser, vous devez les comptabiliser dans le nombre de sorts que vous préparez chaque jour.

## LISTE LIMITÉE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** comme vous ne vous consacrez pas exclusivement à la magie divine, vous ne connaissez pas tous les sorts de clerc. Au lieu de cela, vous ne connaissez qu'un nombre limité de sorts de chaque niveau (voir ci-dessous). Choisissez les sorts que vous connaissez au moment où vous devenez capable de les lancer. Cette liste de sorts inscrits dans votre grimoire ne pourra plus changer. Vous devez toujours préparer vos sorts normalement après chaque repos long. Vous préparez le nombre standard de sorts d'un clerc de votre niveau en choisissant indifféremment des sorts de clerc ou de magicien.

## NOMBRE DE SORTS DE CLERCS CONNUS

NIVEAU DE SORT	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts	8	8	7	6	5	4	3	2	2

## MAGIE PROFANE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous lancez un sort issu de la liste de sorts de magicien.

**Effet :** vous utilisez votre modificateur d'intelligence pour déterminer la difficulté de vos sorts et votre modificateur d'attaque magique.

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : MAGIE RENFORCÉE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action :** aucune

**Condition :** vous dépensez votre Canalisation d'énergie divine.

**Effet :** vous lancez un sort un niveau au-dessus de l'emplacement de sort utilisé. Par exemple, si vous lancez projectile magique au niveau 1, vous créez quatre projectiles, comme si vous aviez utilisé un emplacement de sort de niveau 2. De cette façon, vous pouvez lancer un sort à un niveau au-dessus de celui que vous êtes habituellement capable de lancer.

**Limitation :** vous ne pouvez lancer de sorts au-dessus du niveau 9.

## RÉCUPÉRATION DE SORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Conditions :** vous terminez un repos court durant lequel vous avez eu accès à votre grimoire.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** à l'aube suivante.

**Effet :** vous avez la possibilité de regagner des emplacements de sorts que vous avez déjà utilisés. Le niveau cumulé des emplacements doit être inférieur ou égal à votre bonus de maîtrise.

Par exemple, si votre bonus de maîtrise est égal à +4, vous pouvez choisir de récupérer deux emplacements de niveau 1 et un emplacement de niveau 2 ou toute autre combinaison dont la somme vaut 4.

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : MAGIE PUISSANTE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 8

**Déclencheur :** vous utilisez Magie renforcée.

**Effet :** vous pouvez lancer un sort de deux niveaux au-dessus de l'emplacement de sort utilisé.

**Limitation :** vous ne pouvez lancer de sorts au-dessus du niveau 9.

## MAGIE UNIVERSELLE

ÉVOLUTION – NIVEAU 17/18/19/20

**Effet :** vous pouvez, au lieu d'apprendre un sort de magicien, apprendre un sort de niveau 1 à 4 issu de n'importe quelle liste de sorts.

**Limitation :** vous devez utiliser le modificateur de magie qui correspond à la liste de sorts dans laquelle vous avez choisi le sort (par exemple, le Charisme pour un sort de la liste de sorcier).

**Évolution :** vous pouvez apprendre un nouveau sort de la sorte aux niveaux 18, 19 et 20.

# DRUIDE

Vous trouverez ici les capacités de la classe de druide du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouveaux cercles druidiques.

## LANCEUR DE SORTS

Cf. *Livre du joueur* p. 107



### MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Sagesse 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe druide comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de druide, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères, armures intermédiaires et boucliers. Les druides n'utilisent cependant pas de boucliers ou d'armures en métal.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### LANCER DES SORTS - *LdJ* p. 108

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### INCANTATION RITUELLE - *LdJ* p. 108

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### FOCALISEUR D'INCANTATION - *LdJ* p. 108

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### FORME SAUVAGE - *LdJ* p. 109

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2/4/8

### CERCLE DRUIDIQUE - *LdJ* p. 109

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 2

### ACQUISITION DE DON - *LdJ* p. 110

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

### JEUNESSE ÉTERNELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Effet :** vous chaque décennie qui passe, votre corps ne vieillit que d'un an.

### INCANTATION ANIMALE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Condition :** vous êtes sous une forme issue de votre capacité Forme sauvage.

**Effet :** vous pouvez lancer la plupart de vos sorts de druide. Vous pouvez accomplir les composantes verbales et somatiques d'un sort de druide, mais vous ne pouvez pas utiliser de composantes matérielles.

NIVEAU	BONUS DE CAPACITÉS MAÎTRISE	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Druidique, Lancer des sorts, Incantation rituelle, Focaliseur d'incantation	2	2	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, Cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, Acquisition de don	3	4	3	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-
8	+3	Forme sauvage améliorée, Acquisition de don	3	4	3	3	2	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-
10	+4	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-
12	+4	Acquisition de don	4	4	3	3	3	2	1	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-
14	+5	Aptitude de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1
16	+5	Acquisition de don	4	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1
18	+6	Jeunesse éternelle, Incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1
19	+6	Acquisition de don	4	4	3	3	3	3	2	1	1
20	+6	Archidruide, Forme sauvage suprême	4	4	3	3	3	3	2	2	1

## FORME SAUVAGE SUPRÈME

ÉVOLUTION – NIVEAU 20

**Effet :** vous pouvez utiliser votre Forme sauvage autant de fois que vous le voulez.

## ARCHIDRUIDE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 20

**Déclencheur :** vous lancez un sort de druide.

**Effet :** vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques ainsi que les composantes matérielles qui n'ont pas de coût et ne sont pas consommées par le sort.

**Spécial :** ce bénéfice est valable à la fois sous votre forme normale et sous votre Forme sauvage.

## CERCLES DRUIDIQUES

### CERCLE DES FÉES

**AMI DES FÉES** – *LdJ* p. 110

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

## LANGAGE DES FÉES

– *LdJ* p. 110  
ÉVOLUTION – NIVEAU 2

## MAGIE FÉERIQUE MINEURE

– *LdJ* p. 110  
ÉVOLUTION – NIVEAU 2

## MAGIE DES FÉES

– *LdJ* p. 110  
CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

## SORTS DE CERCLE FÉERIQUES

– *LdJ* p. 110  
ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

## DISPARITION INSTINCTIVE

– *LdJ* p. 110  
CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

## VOIR L'INVISIBLE

– *LdJ* p. 110  
CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

## FORME FÉERIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action.

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0) - LdJ p. 108

NIVEAU 1 - LdJ p. 108

NIVEAU 2 - LdJ p. 108

NIVEAU 3 - LdJ p. 108

NIVEAU 4 - LdJ p. 108

NIVEAU 5

- coercition mystique
- communion avec la nature
- contagion
- coquille antivie
- entrave planaire
- éveil
- fléau d'insectes
- invoquer un élémentaire
- mur de pierre
- passage par les arbres
- réincarnation
- restauration supérieure
- scrutation
- soin des blessures de groupe

NIVEAU 6

- déplacer la terre
- festin des héros

**Condition :** vous dépensez une utilisation de votre *Forme sauvage*.

**Effet :** vous prenez la forme d'un esprit-follet du même genre que vous. Vous ne gagnez pas à cette occasion son action *Lire le cœur*, mais vous obtenez toutes les autres aptitudes.

**Spécial :** lorsque vous êtes sous la forme d'un esprit-follet, vous pouvez lancer vos sorts normalement et vous conservez vos propres points de vie. Notez à part les points de vie perdus sous cette forme. Lorsque vous reprenez votre forme originale, vous récupérez la moitié des points de vie perdus sous la forme d'esprit-follet.

**Contrecoup :** si vous tombez à 0 point de vie, vous reprenez votre forme normale avec la moitié de vos points de vie au moment de la transformation, moins les dégâts subis au-delà de 0 point de vie.

## LISTE DE SORTS DE DRUIDE

- guérison
- invoquer une fée
- marche sur le vent
- mur d'épines
- rayon de soleil
- transport végétal
- trouver un chemin

NIVEAU 7

- changement de plan
- inversion de la gravité
- mirage
- régénération
- tempête de feu

NIVEAU 8

- contrôle du climat
- éclat du soleil
- esprit faible
- formes animales
- répulsion/attirance
- tempête de sable
- tremblement de terre

NIVEAU 9

- changement de forme
- prémonition
- résurrection suprême
- tempête vengeresse

## SORCELLERIE FÉERIQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** selon le sort utilisé.**Nombre d'utilisations :** une utilisation par sort concerné par la capacité.**Rechargement :** repos long.**Effet :** vous êtes capable de lancer les sorts *mauvais œil* et *vision suprême*.

## FORME FÉERIQUE AVANCÉE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une action.**Condition :** vous dépensez deux utilisations de votre *Forme sauvage*.**Effet :** vous êtes capable de prendre la forme d'un arbre éveillé.

**CERCLE DE LA TERRE****TOUR DE MAGIE BONUS** - *LdJ* p. 111

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 2

**RÉCUPÉRATION NATURELLE** - *LdJ* p. 111

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**SORTS DE CERCLE DE LA TERRE** - *LdJ* p. 111

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/7/9

**TRAVERSÉE DES TERRAINS** - *LdJ* p. 112

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**ENFANT DE LA NATURE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : un élémentaire ou une créature féerique tente de vous imposer l'état charmé ou terrorisé.**Effet** : vous êtes immunisé contre ces états.**ENDURANCE DE LA NATURE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous devriez être affecté par un poison ou une maladie.**Effet** : vous êtes immunisé contre ses effets.**SANCTUAIRE DE LA NATURE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 14

**Déclencheur** : un animal ou une plante vous attaque.**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Effet** : cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde contre votre DD de sauvegarde de sorts de druide. Si la créature échoue, elle doit choisir une autre cible, sinon son attaque échoue automatiquement. Si elle réussit, la créature est immunisée à cet effet pendant 24 h.**Spécial** : la créature est consciente de cet effet avant de vous attaquer et peut prendre la décision de tenter de vous attaquer ou non, et de risquer de voir l'attaque empêchée.**CERCLE DE LA VIE****PACIFISTE** - *LdJ* p. 112

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

Cf. *Livre du joueur* p. 112**HORS DU COMBAT** - *LdJ* p. 112

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

Cf. *Livre du joueur* p. 112**MÉDECIN** - *LdJ* p. 112

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

**GUÉRISSEUR ÉMÉRITE** - *LdJ* p. 112

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**SORTS DE CERCLE DE LA VIE** - *LdJ* p. 112

ÉVOLUTION - NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**AIDE PRÉCIEUSE** - *LdJ* p. 113

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**RÉACTION RAPIDE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action** : une réaction.**Déclencheur** : un de vos alliés subit des dommages.**Condition** : vous utilisez un emplacement de sort approprié, ou utilisez votre capacité Guérisseur émérite en dépensant une utilisation de votre Forme sauvage.**Effet** : vous lancez soin des blessures<sup>LdJ</sup> ou mot de guérison<sup>LdJ</sup>.

**Spécial** : si votre allié devait tomber à 0 PV, il serait alors considéré comme ayant un nombre de PV égal au résultat de votre sort de soins et ne tombe pas inconscient.

### FORCE D'ÂME

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous devriez subir les états charmé ou terrorisé.

**Effet** : vous êtes immunisé contre ces états.

### ESPRIT DE VIE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action.

**Durée** : 1 min

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous pouvez canaliser la puissance vitale de la nature à travers votre corps. Vous commencez à vous nourrir de l'énergie tellurique autour de vous. Au début de chacun de vos tours, et pendant la durée de la capacité, vous regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié de votre bonus de maîtrise.

**Spécial** : si vous tombez inconscient, l'effet continue. Si vous étiez à 0 PV, vous êtes automatiquement stabilisé au début de votre tour suivant et vous redevenez conscient en plus de regagner des points de vie.

## CERCLE DES PROFONDEURS

### ENFANT DES TÉNÈBRES – LdJ p. 113

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

### LUMIÈRE DANS LES TÉNÈBRES – LdJ p. 113

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

### VISION DES TÉNÈBRES – LdJ p. 113

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

### FORME MONSTRUEUSE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

Cf. Livre du joueur p. 113

**Effet** : aux niveaux 12 et 18, vous avez accès aux formes présentes dans le tableau suivant.

NIVEAU 12	NIVEAU 18
Basilic (ID 3)	Bulette (ID 5)
Hibours (ID 3)	Enlaceur (ID 5)
Loup arctique (ID 3)	Gorgone (ID 5)
Manticore (ID 3)	Terreur des roches (ID 5)
Minotaure (ID 3)*	

\* Le druide n'obtient aucun équipement lorsqu'il prend cette forme, s'il veut réaliser une attaque avec une arme, il doit se la procurer d'une façon ou d'une autre.

### PAROLE DES PROFONDEURS – LdJ p. 113

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

### PIUSSANCE DES PROFONDEURS – LdJ p. 113

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

### BÉNÉDICTION DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Condition** : vous avez effectué votre dernier repos (court ou long) sous terre.

**Effet** : vous pouvez utiliser *Forme sauvage* une fois de plus entre deux repos.

### MAGIE DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action bonus.

**Condition** : vous êtes sous *Forme sauvage* ; vous dépensez un emplacement de sort.

**Effet** : vous pouvez ajouter 1d6 par niveau de l'emplacement de sort dépensé aux dégâts d'une attaque que vous venez de porter.

**Spécial** : les dégâts de l'attaque sont considérés comme étant magiques et du même type que l'attaque initiale.

### DÉPLACEMENT SOUTERRAIN

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Condition** : vous vous déplacez.

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Effet** : vous pouvez vous déplacer à travers la pierre ou la terre d'un sol ou d'une paroi, s'ils sont naturels, à la moitié de votre vitesse normale, que ce soit sous votre forme normale ou sous *Forme sauvage*.

**Limitation** : vous devez terminer votre déplacement à l'air libre.

**Contrecoup** : si vous ne terminez pas votre déplacement à l'air libre, effectuez un jet de sauvegarde DD 15.

**Échec** : vous subissez 2d6 dégâts par tour.

**Réussite** : vous subissez seulement la moitié des dégâts.

## NOUVEAUX CERCLES DRUIDIQUES

### CERCLE DES CITÉS

Les druides sont, aux yeux de la plupart des gens, des gardiens de l'ordre naturel. Rien ne semble donc les prédisposer à avoir des affinités avec les lieux les plus urbanisés. Et pourtant, si la nature possède un esprit et une magie prégnants, certaines cités semblent avoir, elles aussi, réussi à s'éveiller.

## PETITS YEUX

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : 10 min d'incantation

**Portée** : 150 m

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous avez appris à dompter les espèces qui vous entourent afin qu'elles vous rapportent tout ce qu'il se passe. Vous convoquez un animal urbain de taille Petite ou Très Petite (comme un rat, un pigeon, ou autre chat) à portée. L'animal se montre amical et se soumet à votre volonté. Pour la durée de cette capacité, vous pouvez contrôler l'animal par votre pensée et percevoir par ses sens.

Cependant, il ne peut s'éloigner de vous de plus de 500 m.

**Spécial** : vous pouvez mettre fin à tout moment à votre emprise et revenir dans votre corps, sans autre contrecoup.

**Limitation** : subir un coup ou des dégâts vous ramène immédiatement dans votre corps, libérant la créature de votre emprise. Cependant, dans ce cas, vous êtes désorienté et subissez le désavantage à toutes vos actions pendant 1 min. Il en va de même si l'animal est tué pendant la projection.

## SANCTUAIRE PERSONNEL

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Action** : une journée entière passée à consacrer le lieu choisi.

**Effet** : vous choisissez un lieu isolé où l'esprit de la cité est puissant : un petit bâtiment, une place abandonnée, une grotte au fond d'un puits, une petite ruine isolée, etc. Vous y établissez votre sanctuaire. Ce dernier vous permet de vous reposer et de reprendre vos forces. Il y coule une eau pure (ou une eau pure y apparaît dans un réceptacle de pierre gravé par vous de symboles sacrés).

## BÉNÉDICTION DU SANCTUAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Rechargement** : l'aube suivante.

**Effet** : à l'aube, des baies poussent dans votre sanctuaire. Elles ont l'effet du sort *baies nourricières*. Cependant, chaque baie rend 1d8 points de vie.

**Spécial** : si vous passez la nuit dans votre sanctuaire, vous récupérez deux niveaux d'épuisement au lieu d'un.

**Évolution** : les baies de votre sanctuaire redonnent 2d8 points de vie ou niveau 6, 3d8 au niveau 10 et 4d8 au niveau 14.

## REPOS DU SANCTUAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur** : vous prenez un repos long et récupérez un niveau d'épuisement.

**Condition** : votre repos long a lieu dans votre sanctuaire.

**Effet** : vous récupérez deux niveaux d'épuisement au lieu d'un.

**Spécial** : cet effet s'applique à toute personne se reposant avec vous, dans la limite d'un nombre de personnes égal à votre bonus de maîtrise.

## SANCTUAIRE CACHÉ

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Effet** : l'apparence externe de votre sanctuaire se transforme de manière permanente afin d'en cacher les entrées. La nature exacte de cette illusion (absence de portes, mur de pierre ou de brique, vieille tour sans fenêtres, etc.) est laissée à votre convenance. Toute personne désirant pénétrer dans votre sanctuaire doit en connaître le mot de passe ou effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à votre DD aux jets de sauvegarde contre vos sorts, ou se retrouver incapable d'avancer, comme si l'illusion cachant l'entrée était réelle.

**Spécial** : en effectuant un rituel pendant une journée entière, vous pouvez changer l'apparence de l'illusion qui protège votre sanctuaire.

## RAT DES VILLES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action.

**Condition** : vous dépensez une utilisation de votre *Forme sauvage*.

**Nombre d'utilisations** : un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise.

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : choisissez un sort entre *grasse<sup>ldj</sup>*, *motif hypnotique<sup>ldj</sup>* et *ombres imaginaires<sup>ldj</sup>*. Vous lancez ce sort sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : ces sorts sont considérés comme étant toujours préparés et ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

## SANCTUAIRE PROTÉGÉ

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur** : un sort de divination est lancé sur l'intérieur ou l'extérieur de votre sanctuaire.

**Effet** : votre sanctuaire est protégé par une barrière spirituelle. Le sort de divination déclencheur n'a aucun effet.

## FORME URBAINE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action.

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Forme sauvage* afin de vous transformer en un animal des villes de taille Petite ou Très Petite et dont la dangerosité est de 0, comme un chat, un rat, un moineau, etc.

**Effet :** vous êtes capable de lancer vos sorts normalement sous cette forme.

### RETRAITE RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action.

**Condition :** vous dépensez une utilisation de votre *Forme sauvage*, vous vous trouvez dans la même cité que votre sanctuaire.

**Effet :** vous vous téléportez dans votre sanctuaire.

### UN AVEC LA CITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action.

**Rechargement :** repos court ou long.

**Effet :** vous lancez une version spéciale du sort *passage par les arbres*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort. Vous utilisez en lieu et place des arbres les murs des bâtiments qui vous entourent.

**Spécial :** vous n'avez pas besoin d'avoir préparé le sort *passage par les arbres*<sup>ldj</sup> pour utiliser cette capacité. De plus, lorsque vous lancez le sort *passage par les arbres*<sup>ldj</sup> en dépensant un emplacement de sort, vous pouvez choisir d'utiliser l'effet de cette capacité au lieu de l'effet normal du sort. Cependant, vous devez dépenser un emplacement de sort de niveau 6 au lieu de 5.

### REMODELER LA CITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action.

**Rechargement :** repos long.

**Effet :** vous lancez une version spéciale du sort *terrain Hallucinatoire*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort, afin de changer la configuration des rues et des ruelles autour de vous. Vous pouvez transformer l'apparence des structures manufacturées ainsi que leur emplacement, créer une impasse, un mur illusoire, une ruelle qui bifurque au mauvais endroit, fermer un carrefour, etc.

**Spécial :** vous n'avez pas besoin d'avoir préparé le sort *terrain hallucinatoire*<sup>ldj</sup> pour utiliser cette capacité. De plus, lorsque vous utilisez le sort *terrain hallucinatoire*<sup>ldj</sup> en dépensant un emplacement de sort, vous pouvez choisir d'utiliser avec l'effet de cette capacité au lieu de l'effet normal du sort. Cependant, vous devez dépenser un emplacement de sort de niveau 5 au lieu de 4.

**Limitation :** vous ne pouvez pas transformer radicalement la nature du terrain (en transformant par exemple le terrain en forêt épaisse). Le terrain reste urbain, même si son état peut varier (les bâtiments peuvent être plus ou moins nouveaux, plus ou moins en ruine, etc.).

## CERCLE DES CHÂTIMENTS

On dit que les druides sont les protecteurs de la nature. Le cercle des châtiments rassemble ceux qui pensent que protéger la nature veut dire châtier ceux qui la détruisent. Ses membres ont appris à se battre, à blesser leurs ennemis, mais ne se sont jamais réellement attardés sur le soutien et la guérison.

### GUÉRISSEUR DE PACOTILLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur :** vous lancez les dés afin de déterminer le nombre de points de vie rendus par un sort de guérison (comme *soin des blessures*, *mots de soin* ou *soin des blessures de groupe*, par exemple)

**Effet :** vous ne pouvez pas ajouter votre bonus de caractéristique au nombre de points de vie rendus si le sort le permet, et vous devez relancer les dés obtenant le maximum (8 sur 1d8, par exemple) et utiliser le nouveau résultat. De plus, tout sort rendant un nombre fixe de points de vie ne rend que la moitié du nombre prévu.

**Spécial :** cette règle s'applique même aux sorts obtenus via des dons, des objets magiques ou un multiclassage.

### PIUSSANCE VENGERESSE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur :** vous lancez un tour de magie infligeant des dégâts.

**Effet :** vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux dégâts infligés par le sort.

### ARME DU CHÂTIMENT

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet :** vous obtenez le tour de magie *gourdin magique*<sup>ldj</sup> s'il ne fait pas partie de votre liste de sorts.

### FRAPPE DU CHÂTIMENT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque avec un gourdin ou un bâton sous le coup du tour de magie *gourdin magique*.

**Effet :** vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux dégâts.

### SORTS DU CHÂTIMENT

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**Effet :** vous avez appris à canaliser la magie afin de châtier les ennemis du monde naturel. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts du tableau ci-dessous, qui indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts, et quels sorts vous acquerrez. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer

chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

#### NIV. DE SORT DE CHÂTIMENT DRUIDE

2	bouclier <sup>ldj</sup>
3	rayon ardent <sup>ldj</sup>
4	rayon de lune <sup>ldj</sup>
5	boule de feu <sup>ldj</sup>
6	caresse du vampire <sup>ldj</sup>
7	flétrissement <sup>ldj</sup>
8	bouclier de feu <sup>ldj</sup>
9	fléau d'insectes

#### RÉSISTANCE NATURELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de poison, ou devriez subir l'état empoisonné provoqué par un poison, un venin ou toute autre substance naturelle.

**Effet :** vous êtes immunisé contre ces dégâts et cet état

#### ENDURANT

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution.

#### RÉACTION VIOLENTE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous obtenez une attaque d'opportunité.

**Effet :** vous pouvez utiliser un tour de magie au lieu d'une attaque au corps à corps lorsque vous obtenez une attaque d'opportunité.

#### CONTRE-ATTAQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** un ennemi vous attaque avec une attaque d'arme ou de sort à distance, et manque son attaque.

**Effet :** vous obtenez une attaque d'opportunité cet ennemi.

#### PIUSSANCE DE LA NATURE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action.

**Condition :** vous dépensez une utilisation de votre Forme sauvage.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos court ou long.

**Effet :** vous lancez le sort invoquer une fée ou invoquer un élémentaire à son niveau normal, et ce, même si vous n'avez pas préparé ces sorts.

#### IMPERTURBABLE

ÉVOLUTION – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde de Constitution afin de maintenir votre concentration.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet.

#### CERCLE DU FEU PURIFICATEUR

Dans l'imaginaire collectif, le feu incarne souvent la destruction. Mais en réalité, il incarne aussi la purification et la renaissance. Il crée le terreau sur lequel la vie s'épanouit de nouveau. Certains druides le comprennent et l'embrassent pleinement, sachant que sur les cendres de la destruction, la vie reprend toujours ses droits. Mais ils savent aussi que toutes les destructions ne se valent pas. Car certaines destructions, elles, sont irrémédiables. Et c'est dans ces moments qu'ils interviennent, protégeant le monde naturel de ses pires ennemis.

#### COLÈRE DU FEU

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action :** une action bonus.

**Condition :** vous maniez une arme de corps à corps ou à distance et dépensez une utilisation de votre Forme sauvage.

**Durée :** 1 min

**Effet :** votre arme est habité par la puissance du feu primordiale. Vos attaques infligent 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires.

#### SORTS DU FEU PURIFICATEUR

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**Effet :** vous avez appris à faire appel au pouvoir du feu mystique. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts du tableau ci-dessous, qui indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts, et quels sorts vous acquerrez. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

NIV. DE DRUIDE	SORT DU FEU PURIFICATEUR
2	mains brûlantes <sup>ldj</sup>
3	rayon ardent <sup>ldj</sup>
4	restauration inférieure <sup>ldj</sup>
5	dissipation de la magie <sup>ldj</sup>
6	bouclier de feu <sup>ldj</sup>
7	mur de feu <sup>ldj</sup>
8	bouclier de feu <sup>ldj</sup>
9	restauration supérieure

**PURIFICATION**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action.**Condition** : vous utilisez l'une de vos *Formes sauvages*.**Rechargement** : repos court ou long.**Effet** : une gerbe de flammes entoure votre cible et purifie son corps et son âme. Vous lancez le sort *restauration inférieure*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sorts.**Spécial** : la portée du sort devient 9 m lorsque vous le lancez grâce à cette capacité.**Évolution** : au niveau 10, vous pouvez lancer *restauration supérieure* à la place de *restauration inférieure* si vous le désirez.**RAVIVER LA FLAMME**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une réaction.**Déclencheur** : vous ou un allié à portée tombez

à 0 point de vie.

**Condition** : vous dépensez une utilisation de vos *Formes sauvages*.**Cible** : la créature déclenchant la capacité.**Rechargement** : repos court ou long.**Effet** : un feu vivifiant ranime votre cible. La cible regagne immédiatement un nombre de points de vie égal à votre niveau plus son bonus de Constitution.**COLÈRE ENFLAMMÉE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action.**Portée** : 18 m**Cibles** : toutes les créatures que vous désignez à portée.**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Rechargement** : repos long.**Effet** : de multiples traits de flammes ardentes s'échappent de votre corps pour frapper vos cibles. Vos cibles effectuent un jet de sauvegarde.**Échec** : les cibles subissent 10d8 dégâts de feu.**Réussite** : les cibles subissent uniquement la moitié des dégâts.**Spécial** : les créatures immunisées aux dégâts de feu ne sont que résistantes à cette capacité.**CERCLE DU LIEN**

Certains druides ne se consacrent pas uniquement leur vie à protéger la nature, mais aussi à servir de lien entre leurs communautés, cercles et bosquets, et les communautés civилиsées. Ces druides sont à la fois des diplomates, des espions et des politiciens, protégeant les intérêts des leurs et tentant de préserver leur neutralité.

**ARSENAL DIPLOMATIQUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet** : vous maîtrisez deux compétences parmi Investigation, Persuasion et Supercherie.**Évolution** : au niveau 11, vous maîtrisez la troisième compétence de cette liste.**DIPLOMATE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une action bonus.**Condition** : vous dépensez une utilisation de votre *Forme sauvage*.**Durée** : 1 h**Rechargement** : repos long.**Effet** : vous canalisez votre puissance afin de créer autour de vous une aura apaisante. Pendant toute la durée de cette capacité, lorsque vous effectuez un test de Charisme (Persuasion), vous avez l'avantage à ce jet.**SORTS DU LIEN**

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**Effet** : vous savez comment utiliser votre magie afin de tromper et de convaincre. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts du tableau ci-dessous, qui indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts, et quels sorts vous acquerrez. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

NIV. DE DRUIDE	SORT DU LIEN
2	charme personne <sup>ldj</sup>
3	invisibilité <sup>ldj</sup>
4	détection des pensées <sup>ldj</sup>
5	envoi de message <sup>ldj</sup>
6	langues <sup>ldj</sup>
7	localiser une créature <sup>ldj</sup>
8	confusion <sup>ldj</sup>
9	scrutation

**INSENSIBLE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous devriez être affecté par l'état charmé ou par un effet de sommeil.**Effet** : vous êtes immunisé contre cet état ou cet effet.

## ESPION EFFICACE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action

**Condition** : vous êtes sous une forme animale de taille Petite ou Très Petite.

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *invisibilité*<sup>ldj</sup> sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort.

## MESSAGE EXTENSIF

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous utilisez votre sort *envoi de message*<sup>ldj</sup>.

**Effet** : votre message peut être constitué de 50 mots au lieu de 25.

## oubli

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *modification de mémoire* sans dépenser d'emplacement de sort.

## ESPION INDÉTECTABLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Espion efficace*.

**Effet** : vous ne pouvez être perçu par les créatures capables de voir l'invisible.

## CERCLE DES MILLE MONDES

L'univers n'est pas constitué que d'un monde, mais d'une multitude de plans et de mondes qui coexistent les uns à côté des autres, entourés d'une multitude de plans. Le cercle des mille mondes est composé de druides ayant éminemment conscience de cette réalité. Ils sont capables de canaliser l'énergie du multivers et de l'utiliser. Ils sont les protecteurs des portes autant que du monde contre les choses qui viennent d'au-delà du voile.

## SENS D'OUTREMONDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez un emplacement de sort.

**Portée** : 1 km

**Durée** : un nombre de minutes égal au niveau de l'emplacement de sort dépensé.

**Effet** : vous êtes capable de sentir la présence des êtres issus d'autres plans qui vous entourent. Pendant la durée de la capacité, vous savez si des aberrations, des célestes, des élémentaires, des fées ou des fiélons se trouvent à portée.

**Limitation** : vous n'avez pas le pouvoir de localiser précisément les créatures, ni de connaître leur nombre exact.

## SORTS DES MILLE MONDES

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**Effet** : vous connaissez les arcanes des mondes par-delà le monde, et canalisez leur magie afin de vous rendre plus



mobile et plus efficace. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts du tableau ci-dessous, qui indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts, et quels sorts vous acquerrez. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

#### NIV. DE DRUIDE SORT DES MILLE MONDES

2	repli expéditif <sup>ldj</sup>
3	pas brumeux <sup>ldj</sup>
4	invisibilité <sup>ldj</sup>
5	clignotement <sup>ldj</sup>
6	motif hypnotique <sup>ldj</sup>
7	sphère résiliente <sup>ldj</sup>
8	porte dimensionnelle <sup>ldj</sup>
9	passe-muraille

#### DISPARITION INSTINCTIVE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : un adversaire réussit une attaque contre vous.

**Portée** : 9 m

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : vous maîtrisez les chemins entre les mondes et savez les emprunter de manière instinctive. Vous vous téléportez dans un espace libre à portée. Vous ne subissez pas les effets de l'attaque.

#### DÉPHASAGE PLANAIRES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous subissez un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès (comme le souffle d'un dragon ou une boule de feu).

**Effet** : votre corps se trouve à cheval entre les mondes. Vous subissez la moitié des dégâts sur un échec au jet de sauvegarde et aucun dégât sur un succès.

#### PASSAGE ENTRE LES MONDES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action.

**Condition** : vous dépensez deux utilisations de votre Forme sauvage.

**Rechargement** : repos long.

**Effet** : vous lancez le sort *changement de plan* sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : lorsque vous utilisez cette capacité, vous n'avez pas besoin de la composante matérielle du sort afin de le lancer.

**Spécial** : ce sort est considéré comme étant toujours préparé. Il ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

**Limitation** : quand vous lancez ce sort en dépensant un emplacement de sort, et non via cette capacité, l'effet **spécial** concernant la composante matérielle ne s'applique pas.

#### CERCLE DE LA PUTRÉFACTION

Il existe tout un pan du monde que bien des peuples regardent avec dégoût et dédain : celui habité par la pourriture et les champignons, souvent vu comme un synonyme de mort. Pourtant, vous savez que cet aspect du monde naturel est en réalité un signe de renouveau, car la pourriture n'est qu'une manière pour la terre de retrouver sa richesse et de permettre à la vie d'émerger à nouveau. Vous avez appris à communiquer avec les réseaux micellaires présents sur et sous la terre, et à faire éclore de cette ruine une vie bienvenue.

#### MAGIE DE LA PUTRÉFACTION

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet** : vous apprenez le tour de magie *aspersion acide*<sup>ldj</sup> et, si vous ne le possédez pas, *bouffée de poison*<sup>ldj</sup>. Ces tours de magie ne comptent pas dans le maximum de tours de magie que vous connaissez.

#### DÉGRADATION RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une action bonus

**Cible** : le cadavre d'une créature qui vient d'être tuée à portée.

**Portée** : 18 m

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : le cadavre que vous ciblez se décompose en quelques minutes et des plantes nouvelles poussent sur ses restes, ne laissant plus d'autres traces que son équipement désormais rouillé et tombant en poussière.

**Limitation** : cette capacité n'affecte pas les morts-vivants, les créatures artificielles et les élémentaires.

**Évolution** : au niveau 10, le nombre d'utilisations devient 2.

#### SORTS DE LA PUTRÉFACTION

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**Effet** : vous savez faire appel à la magie de l'entropie et du renouveau. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts du tableau ci-dessous, qui indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts, et quels sorts vous acquerrez. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de

sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

NIV. DE DRUIDE	SORT DE LA PUTRÉFACTION
2	putréfaction <sup>ldj</sup>
3	pattes d'araignées <sup>ldj</sup>
4	dessication <sup>ldj</sup>
5	projectile toxique <sup>ldj</sup>
6	forme gazeuse <sup>ldj</sup>
7	panacée <sup>ldj</sup>
8	flétrissement <sup>ldj</sup>
9	réincarnation

## RÉSISTANCE NATURELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de poison ou nécrotiques, ou devriez subir l'état empoisonné.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts et immunisé contre cet état.

## ÉNERGIE DE LA POURRITURE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Dégradation rapide.

**Zone :** sphère de 6 m de rayon partant de la cible de la capacité Dégradation. rapide

**Cibles :** un nombre de créatures de votre choix dans la zone égal à la moitié de votre bonus de maîtrise

**Effet :** de petites spores d'un vert luminescent émanent du cadavre et se dirigent vers vos cibles. Ces dernières récupèrent un nombre de points de vie égal à trois fois l'indice de dangerosité de la créature cible de Dégradation rapide (minimum 3).

## PRÉDATEUR DE LA PUTRÉFACTION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez votre capacité Forme sauvage et dépensez deux utilisations de cette dernière.

**Effet :** vous pouvez vous transformer en une vase dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à 4.

## CERCLE DES SAISONS

Les druides du cercle des saisons sont le plus souvent des solitaires et des contemplatifs. Ils égrènent les jours, observent le ciel et les étoiles et veillent au bon déroulement du cycle naturel des saisons. Ils dressent des alignements de pierres pour déterminer précisément les dates des solstices et des équinoxes grâce à la conjonction des astres. Lors de ces jours sacrés, ils se réunissent avec leurs pairs et organisent des

cérémonies avec les populations locales. Les druides du cercle des saisons ne sont pas liés à une région précise, et on trouve parmi eux de nombreux voyageurs qui errent dans les terres sauvages pour les préserver et pour contempler les beautés de la nature dans de nouveaux lieux à chaque nouvelle saison.

## VIGUEUR DES SAISONS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur :** vous terminez un repos long.

**Effet :** vous réduisez votre niveau d'épuisement de deux niveaux au lieu d'un seul.

## VIGUEUR SAUVAGE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Forme sauvage

**Effet :** vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal au double de votre niveau de druide.

**Spécial :** vous ne conservez pas ces points de vie lorsque vous reprenez votre forme normale.

## TOUR DE MAGIE BONUS

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet :** vous pouvez lancer un tour de magie supplémentaire, en plus de ceux que vous connaissez. Ce tour de magie dépend de la saison durant laquelle vous vous trouvez :

- **Printemps :** épargner les mourants<sup>ldj</sup>
- **Été :** trait de feu<sup>ldj</sup>
- **Automne :** résistance<sup>ldj</sup>
- **Hiver :** rayon de givre<sup>ldj</sup>

## SORTS DES SAISONS

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/3/4/5/6/7/8/9

**Effet :** votre connexion mystique avec les saisons vous permet de lancer certains sorts en rapport avec la saison actuelle. Du niveau 2 au niveau 9, vous obtenez l'accès aux sorts du tableau ci-dessous, qui indique le niveau de druide auquel vous acquerrez chacun de ces sorts, et quels sorts vous acquerrez. Une fois un sort appris, il est toujours considéré comme préparé et il n'est pas comptabilisé dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous apprenez un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts de druide, vous le considérez tout de même comme un sort de druide.

**Spécial :** la liste de sorts à laquelle vous avez accès change durant une cérémonie de 1 h que vous devez effectuer aux solstices ou aux équinoxes. Tant que vous n'effectuez pas cette cérémonie, vous ne gagnez pas l'accès aux sorts de la nouvelle saison, mais vous perdez malgré tout l'accès à ceux de la saison passée. Vous en obtenez l'accès dès que la cérémonie est réalisée.

PRINTEMPS	
NIV. DE DRUIDE	SORTS DE SAISON
2	baies nourricières <sup>ldj</sup>
3	aide <sup>ldj</sup>
4	amélioration de caractéristique <sup>ldj</sup>
5	revigorier <sup>ldj</sup>
6	croissance végétale <sup>ldj</sup>
7	protection contre la mort <sup>ldj</sup>
8	liane chasseresse <sup>ldj</sup>
9	réincarnation

ÉTÉ	
NIV. DE DRUIDE	SORTS DE SAISON
2	lueurs féeriques <sup>ldj</sup>
3	rayon ardent <sup>ldj</sup>
4	chauffer le métal <sup>ldj</sup>
5	vol <sup>ldj</sup>
6	lumière du jour <sup>ldj</sup>
7	bouclier de feu <sup>ldj</sup>
8	mur de feu <sup>ldj</sup>
9	fléau d'insectes

AUTOMNE	
NIV. DE DRUIDE	SORTS DE SAISON
2	léger comme une plume <sup>ldj</sup>
3	rayon de lune <sup>ldj</sup>
4	peau d'écorce <sup>ldj</sup>
5	lenteur <sup>ldj</sup>
6	mur de vent <sup>ldj</sup>
7	métamorphose <sup>ldj</sup>
8	peau de pierre <sup>ldj</sup>
9	passage par les arbres

HIVER	
NIV. DE DRUIDE	SORTS DE SAISON
2	nappe de brouillard <sup>ldj</sup>
3	rayon affaiblissant <sup>ldj</sup>
4	vision dans le noir <sup>ldj</sup>
5	communication avec les morts <sup>ldj</sup>
6	tempête de neige <sup>ldj</sup>
7	tempête de grêle <sup>ldj</sup>
8	flétrissement <sup>ldj</sup>
9	coquille antivie

## MIGRATION SAISONNIÈRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous augmentez votre vitesse de déplacement de 3 m.

## REFUGE SAISONNIER

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.

## PRÉDATEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Forme sauvage*.

**Effet :** vous pouvez prendre la forme d'une bête dont l'indice de dangerosité peut aller jusqu'à 2.

## RÉSISTANCE AUX ÉLÉMENTS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts de feu ou de froid.

**Condition :** vous êtes sous votre *Forme sauvage*.

**Effet :** vous avez la résistance à ces dégâts.

## JEUNESSE ÉTERNELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Effet :** votre âge apparent se met à varier en fonction des saisons. Durant la cérémonie de l'équinoxe du printemps, vous rajeunissez jusqu'à ce que votre apparence soit celle d'un adolescent d'une quinzaine d'années pour un humain ou l'équivalent pour une autre origine (votre équipement s'adapte par magie à votre nouvelle taille). Chaque jour, vous vieillissez imperceptiblement. Au moment du solstice d'été, vous êtes en pleine force de l'âge (environ trente ans pour un humain) et l'équinoxe d'automne vous trouve sur la pente déclinante de la vie (environ cinquante ans). Lorsque vient le solstice d'hiver, la vieillesse vous a rattrapé et vous paraissez avoir environ soixante-dix ans tout en étant toujours aussi vigoureux. Le dernier jour de l'hiver, vous êtes racorni et prêt à vous éteindre mais, dès la cérémonie de l'équinoxe terminée, vous retrouvez la jeunesse du printemps. Vous ne vieillissez réellement que d'un an pour vingt années qui passent.

**Spécial :** cette capacité remplace et annule la capacité du même nom obtenue par les druides des autres cercles.

## FORCE DES SAISONS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur :** vous effectuez un test de caractéristique dépendant de la saison (printemps : Dextérité, été : Force, automne : Sagesse, hiver : Intelligence).

**Effet :** vous bénéficiez de l'avantage au test de caractéristique concerné.

# ENSORCELEUR

Vous trouverez ici les capacités de la classe d'ensorceleur du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouvelles origines magiques.

## MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Charisme 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe ensorceleur comme classe supplémentaire, vous n'obtenez au niveau 1 d'ensorceleur aucune maîtrise en plus des capacités de classe.

## LANCEUR DE SORTS

Cf. *Livre du joueur* p. 115

## CAPACITÉS DE CLASSE

**LANCER DES SORTS** - *LdJ* p. 116

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**FOCALISEUR D'INCANTATION** - *LdJ* p. 117

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**ORIGINE MAGIQUE** - *LdJ* p. 117

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**SOURCE DE MAGIE** - *LdJ* p. 117

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

**FLEXIBILITÉ INCANTATOIRE** - *LdJ* p. 117

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**MÉTAMAGIE** - *LdJ* p. 117

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 3/10/17

**ACQUISITION DE DON** - *LdJ* p. 118

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19



NIV.	BONUS DE MAÎTRISE	POINTS DE SORCELLERIE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	-	Lancer des sorts, Focaliseur d'incantation, Origine magique	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Source de magie	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Métamagie	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Acquisition de don	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Aptitude d'origine magique	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Acquisition de don	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Métamagie	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Acquisition de don	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Aptitude d'origine magique	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Acquisition de don	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Métamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Aptitude d'origine magique	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Acquisition de don	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Régénération de l'ensorceleur	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

### RÉGÉNÉRATION DE L'ENSORCELEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 20

**Déclencheur :** vous terminez un repos court.

**Effet :** vous regagnez 4 points de sorcellerie.

## ORIGINES MAGIQUES

### LIGNÉE CÉLESTE

#### ANCÈTRE CÉLESTE – *LdJ* p. 118

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

#### AURA CÉLESTE – *LdJ* p. 118

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

#### SÉRÉNITÉ CÉLESTE – *LdJ* p. 119

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

#### ÉNERGIE POSITIVE – *LdJ* p. 119

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### RADIANCE CÉLESTE – *LdJ* p. 119

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

#### MAGIE CÉLESTE – *LdJ* p. 119

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

#### PRIÈRE DE SOINS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 3 points de sorcellerie.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous lancez le sort *prière de soins*<sup>LdJ</sup>.

**Spécial :** le sort est lancé au niveau 2.

**Spécial :** vous pouvez dépenser davantage de points de sorcellerie pour le lancer avec un emplacement de sort supérieur (utilisez pour cela le tableau de création d'emplacements de sort de l'ensorceleur – voir *Flexibilité incantatoire*, *LdJ* p.117).

#### PRÉSENCE ANGÉLIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** une action

## LISTE DE SORTS D'ENSORCELEUR

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0) - *LdJ* p. 116NIVEAU 1 - *LdJ* p. 116NIVEAU 2 - *LdJ* p. 116NIVEAU 3 - *LdJ* p. 116NIVEAU 4 - *LdJ* p. 116

NIVEAU 5

- animation des objets
- apparence trompeuse
- cercle de téléportation
- cône de froid
- création
- dominer un humanoïde
- fléau d'insectes
- immobiliser un monstre
- mur de pierre
- nuage mortel
- télékinésie

NIVEAU 6

- cercle de mort
- chaîne d'éclairs
- déplacer la terre
- désintégration
- globe d'invulnérabilité

- mauvais œil
- passage dimensionnel
- rayon de soleil
- suggestion de groupe
- vision suprême

NIVEAU 7

- boule de feu à explosion retardée
- changement de plan
- doigt de mort
- embruns prismatiques
- forme éthérée
- inversion de la gravité
- téléportation
- tempête de feu

NIVEAU 8

- dominer un monstre
- éclat du soleil
- mot de pouvoir étourdissant
- nuage incendiaire
- tremblement de terre

NIVEAU 9

- arrêt du temps
- mot de pouvoir mortel
- nuée de météores
- portail
- souhait

**Condition** : vous dépensez 5 points de sorcellerie.**Portée** : 18 m**Durée** : concentration jusqu'à 1 min**Cibles** : vous et tous les alliés à portée**Rechargement** : repos court ou long**Effet** : vous invoquez la présence apaisante de votre ancêtre céleste, redonnant courage et moral aux alliés qui vous entourent. Toutes les cibles qui débutent leur tour à portée ne peuvent être charmées, terrorisées ou empoisonnées jusqu'à ce que l'aura se dissipe.

## COLÈRE DE L'ANGE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une action bonus**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie et êtes sous l'effet de votre capacité Présence angélique.**Rechargement** : repos court ou long**Effet** : vous lancez le tour de magie flamme sacrée<sup>LdJ</sup>.

## LIGNÉE DRACONIQUE

**ANCÊTRE DRAGON** - *LdJ* p. 120

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**LANGUE DRACONIQUE** - *LdJ* p. 120

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**AURA DRACONIQUE** - *LdJ* p. 120

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**RÉSISTANCE DRACONIQUE** - *LdJ* p. 120

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**PEAU DE DRAGON** - *LdJ* p. 120

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE** - *LdJ* p. 120

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**AFFINITÉ ÉLÉMENTAIRE** - *LdJ* p. 120

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**AILES DE DRAGON**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action bonus pour **invoquer** les ailes, une action bonus pour les **révoquer****Durée** : jusqu'à ce que vous les **révoquiez****Effet** : des ailes de dragon émergent de votre dos. Vous gagnez alors une vitesse en vol égale à votre vitesse actuelle.**Limitation** : vous ne pouvez pas utiliser ces ailes si vous portez une armure qui n'a pas été conçue spécifiquement dans ce but. De même, si vos vêtements n'ont pas été conçus pour cela, vos ailes les déchirent quand elles émergent.**PRÉSENCE DRACONIQUE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez 5 points de sorcellerie.**Portée** : 18 m**Durée** : concentration jusqu'à 1 min**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Effet** : vous invoquez la redoutable présence de votre ancêtre dragon, causant fascination ou terreur parmi les créatures qui vous entourent. Choisissez si vous déployez une aura de terreur ou de fascination. Pendant la durée de la capacité, chaque créature hostile qui débute son tour à portée doit réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à votre difficulté de sort.**Échec** : la créature devient charmée (si vous choisissez la fascination) ou terrorisée (si vous choisissez la terreur) jusqu'à ce que l'aura se dissipe.**Réussite** : rien.**Limitation** : une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à votre aura pendant 24 h.**LIGNÉE INFERNALE****ANCÊTRE FIÉLON** - *LdJ* p. 120

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**AFFINITÉS INFERNALES** - *LdJ* p. 120

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**RÉSISTANCE DES FIÉLONS** - *LdJ* p. 120

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**PEAU DE FIÉLON** - *LdJ* p. 121

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**MAGIE DU SANG** - *LdJ* p. 121

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**RÉSISTANCE SUPÉRIEURE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action bonus**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.**Durée** : un nombre de minutes égal à votre bonus de maîtrise**Effet** : vous obtenez la résistance aux dégâts de froid, de feu et de foudre.**FORME INFERNALE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez un nombre de points de sorcellerie égal à l'indice de dangerosité du démon ou du diable choisi.**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h**Effet** : vous adoptez une forme infernale. Cette capacité est équivalente au sort *changement de forme*, mais vous ne pouvez prendre la forme que de diables ou de démons.**Spécial** : chaque fois que vous souhaitez changer de forme, vous devez à nouveau payer le coût en points de sorcellerie.**Limitation** : en fonction de votre lignée, vous devez choisir entre les diables et les démons au moment de l'acquisition de la capacité.**Limitation** : vous ne pouvez pas utiliser la capacité *Magie du sang* lorsque vous êtes sous les effets de *Forme infernale*.**LIGNÉE ORIGINELLE****ANCÊTRE DE RENOM** - *LdJ* p. 121

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**AURA DE NOBLESSE** - *LdJ* p. 121

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**MAGIE BRUTALE** - *LdJ* p. 121

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**PUISSEANCE BRUTE** - *LdJ* p. 121

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**RÉCUPÉRATION FACILE** - *LdJ* p. 121

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

## LA PROTECTION DE MES ANCÊTRES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une réaction**Déclencheur** : un adversaire vous attaque.**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour**Effet** : vous imposez le désavantage à tous ses jets d'attaque vous ciblant pendant la durée de la capacité.

## AURA DE PUISSANCE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous lancez un sort exigeant un jet de sauvegarde.**Condition** : vous dépensez un nombre de points de sorcellerie égal au niveau du sort que vous lancez (minimum 1).**Portée** : 36 m**Effet** : les créatures à portée effectuent le jet de sauvegarde contre le sort avec le désavantage.**Spécial** : une créature possédant la capacité spéciale Résistance légendaire ne peut l'utiliser sur ce sort.

## NOUVELLES ORIGINES MAGIQUES

### LIGNÉE ÉLÉMENTAIRE

Vous possédez dans votre sang la puissance des plans élémentaires. Ces derniers sont intimement mêlés à votre être, vous permettant d'en appeler au pouvoir de chacun des éléments. Plus vos pouvoirs évoluent, plus les éléments auxquels vous pouvez faire appel sont variés.

#### ANCÈTRE ÉLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez le primordial.

#### AURA ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des créatures élémentaires.**Effet** : votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

#### VIVACITÉ DU FEU

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous effectuez une attaque d'opportunité.**Effet** : vous pouvez utiliser un tour de magie offensif afin d'effectuer cette attaque d'opportunité.**Spécial** : vous ne subissez pas le désavantage sur cette attaque magique à distance même si vous êtes au corps à corps.**Limitation** : même si votre tour de magie vous permet d'effectuer plusieurs attaques, vous n'en effectuez qu'une seule.

## FLUIDITÉ DE L'EAU

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une réaction**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.**Déclencheur** : un adversaire vous touche avec une attaque au corps à corps ou à distance.

**Effet :** votre corps se transforme en eau, laissant le coup vous traverser sans dommage. Vous ne subissez aucun dégât issu de cette attaque.

### EAU PURIFICATRICE

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous apprenez les sorts *purification de la nourriture et de l'eau*<sup>ldj</sup> et *restauration inférieure*<sup>ldj</sup>. Ils rejoignent votre liste de sorts mais ne comptent pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.

### VITESSE DU VENT

ÉVOLUTION – NIVEAU 14

**Effet :** votre vitesse augmente de 3 m.

### PORTÉ PAR LE VENT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 3 points de sorcellerie.

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 h

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** le vent tourbillonne autour de vous et soulève votre corps, vous permettant de voler. Pendant la durée de cette capacité, vous possédez une vitesse de vol égal à votre vitesse.

### COLÈRE DE LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** une action pour **invoquer**, une réaction pour **lancer**

**Déclencheur :** (pour **lancer**) vous subissez une attaque réussie.

**Condition :** vous dépensez 5 points de sorcellerie.

**Portée :** 36 m

**Durée :** 1 min

**Cible :** (pour **lancer**) l'adversaire ayant provoqué l'effet **déclencheur**

**Effet :** la terre et la roche forment une barrière protectrice autour de votre corps. Lorsque vous **invoquez** la barrière, votre CA augmente de la moitié de votre modificateur de Charisme (arrondi au supérieur).

**Spécial :** vous pouvez ordonner à votre barrière de **lancer** des morceaux de roche parmi ceux tourbillonnant autour de vous sur l'adversaire **déclencheur**. La cible subit immédiatement 2d6 dégâts contondants magiques.

### LIGNÉE FÉERIQUE

Les fées sont des créatures magiques étroitement liées à la nature, et votre pouvoir puise sa source dans leur magie, à travers votre sang ou celui de vos ancêtres. Les ensorceleurs de lignée féerique descendent de héros, lanceurs de sorts ou

non, qui ont conclu des pactes avec une cour féerique ou ont vécu une idylle amoureuse et enchanteresse avec une créature féerique (dryade, satyre, nymphe, etc.). La magie conférée par cette lignée a pu rester dormante pendant plusieurs générations et se révéler soudainement. Cependant, la plupart du temps, lorsqu'un jeune enfant révèle brusquement des pouvoirs magiques étranges, ses parents soupçonnent le petit peuple d'avoir échangé leur nouveau-né avec un bâtarde féerique. À tort ou à raison ?

### ANCÈTRE FÉERIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** vous maîtrisez le **sylvestre**.

### AURA FÉERIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des créatures féeriques.

**Effet :** votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

### CHARME FÉERIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme destinés à séduire ou charmer.

**Effet :** vous bénéficiez de l'avantage sur ce test.

### HÉRITAGE FÉERIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** vous acquérez la maîtrise de l'arc court et de la lance.

### MÉTAMAGIE FÉERIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous apprenez une option de métamagie supplémentaire.

### MAGIE FÉERIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Condition :** vous connaissez au moins quatre sorts d'ensorceleur issus des écoles d'illusion ou d'enchantement.

**Effet :** vous gagnez 1 point de sorcellerie supplémentaire.

**Évolution :** à partir de huit sorts, vous gagnez 1 nouveau point de sorcellerie supplémentaire pour un total de 2, et si vous connaissez douze sorts d'ensorceleur, issus des écoles d'illusion ou d'enchantement, vous gagnez encore un point de plus pour un total de 3 points de sorcellerie supplémentaires.

## CHARME INTENSE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous lancez un sort de l'école d'enchantement.**Effet** : vous obtenez 1 point de sorcellerie que vous devez obligatoirement dépenser sur ce sort. Vous pouvez y ajouter d'autres points de sorcellerie que vous dépensez de façon ordinaire par une action bonus.

## RÉSISTANCE FÉERIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Condition** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un sort ou un pouvoir de charme ou d'enchantement.**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

## FORME ANIMALE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une action pour **lancer le sort**, une action pour **mettre fin****Condition** : vous dépensez 5 points de sorcellerie.**Effet** : vous lancez le sort *formes animales* sans dépenser d'emplacement de sort.**Limitation** : cette version particulière du sort n'affecte que vous-même et ne peut pas s'appliquer à d'autres cibles.**Limitation** : vous ne connaissez pas ce sort et il ne rejoint pas votre liste de sorts.

## LIGNÉE DES GRANDS ANCIENS

Les grands anciens dorment, lointains, au cœur de dimensions inconnues. Ils observent les mortels comme on observerait des fourmis. Parfois, leur volonté transpire sur le monde des mortels et corrompt les êtres qui la servent. Ces derniers, touchés par la puissance de ces êtres, transmettent parfois un morceau de leur pouvoir à leurs descendants, qui se voient alors dotés de capacités étranges et exceptionnelles.

## AURA NON EUCLIDIENNE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des aberrations.**Effet** : votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

## LANGUE D'OUTRE-MONDE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez le noir-parler.

## MILLE YEUX

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Perception) afin de repérer un danger, ou de Sagesse (Perspicacité) afin de découvrir un mensonge.**Effet** : vous possédez des sens si développés que l'on dirait que vous possédez des milliers d'yeux. Vous avez l'avantage sur ce test.

## ENTRAVES TENTACULAIRES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.**Portée** : 4,5 m**Durée** : concentration jusqu'à 1 min**Cible** : une créature de Grande taille ou moins à portée. À la fin de chacun de ses tours, elle peut effectuer un test de Force ou de Dextérité contre votre difficulté de sort. En cas de réussite, elle n'est plus entravée et ne subit plus de dégâts.

## RÉSISTANCE DE L'ESPRIT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou d'enchantement.**Effet** : vous avez l'avantage sur ce test.

## FOLIE PARTAGÉE

ÉVOLUTION – NIVEAU 14

**Effet** : vous apprenez le sort *danse irrésistible*. Il rejoint votre liste de sorts mais ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.

## OUBLI

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez 7 points de sorcellerie.**Effet** : vous lancez le sort *modification de mémoire* sans dépenser d'emplacement de sort.**Limitation** : ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## L'ANTRE DE LA FOLIE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez 5 points de sorcellerie.**Portée** : 24 m**Durée** : concentration jusqu'à 1 min**Cibles** : toutes les créatures à portée**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Effet** : vous invoquez des horreurs issues de mondes lointains. Le ciel s'embrase alors que des créatures indécibles

semblent, aux yeux seuls de vos cibles, jaillir du sol et du ciel, attaquant les cibles. Ces dernières effectuent un jet de sauvegarde au moment de l'activation de cette capacité.

**Échec** : les cibles sont terrorisées par vous et subissent 10d8 dégâts psychiques. **Réussite** : les cibles ne sont pas terrorisées et ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial** : tant que cette capacité est active, au début de chacun de vos tours, vos cibles, si elles sont terrorisées, subissent 5d8 dégâts psychiques.

**Limitation** : à la fin de chacun de leurs tours, les cibles terrorisées peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, elles ne sont plus sujettes à l'état terrorisé.

**Limitation** : une cible ayant réussi son jet de sauvegarde est immunisée à cette capacité pendant 24h.

## LIGNÉE DES LYCANTHROPE

Certains ensorceleurs possèdent, parmi leurs ancêtres, une personne ayant été affectée par une terrible malédiction : la Lycanthropie. Quand leur magie s'éveille, la bestialité de ces créatures maudites infuse leur sang jusqu'à leur accorder des capacités extraordinaires.

Lorsque vous choisissez cette lignée, choisissez votre **ascendance lycanthropique** entre : le loup, l'ours, le rat, le sanglier et le tigre.

### ANCÊTRE ANIMAL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action** : une action

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous lancez le sort *communication avec les animaux*<sup>ldj</sup> ou *amitié avec les animaux*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sorts, mais ne pouvez l'appliquer qu'aux animaux correspondant à votre ascendance lycanthropique.

**Limitation** : vous ne connaissez pas ces sorts et ils ne rejoignent pas votre liste de sorts.

### SENS DÉVELOPPÉS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Survie) afin de trouver ou traquer une créature.

**Effet** : vous avez l'avantage sur ce jet.

### REPRÉSAILLES SAUVAGE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : une attaque qui vous visait vous rate.

**Cible** : la créature à l'origine de l'attaque ayant déclenché la capacité

**Effet** : vous pouvez immédiatement lancer un tour de magie nécessitant un jet d'attaque dont le temps d'incantation ne dépasse pas une action.

## GUÉRISON DU LYCANTHROPE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.

**Effet** : vous regagnez un nombre de points de vie égal à [1d6 + votre modificateur de Charisme].

**Évolution** : quand vous atteignez le niveau 14, vous pouvez dépenser 2 points de sorcellerie afin récupérer un nombre de points de vie égal à [2d6 + votre modificateur de Charisme]. Quand vous atteignez le niveau 18, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie afin récupérer [3d6 + votre modificateur de Charisme] points de vie.

## RAGE SANGUINAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous arrivez à moins de la moitié de votre maximum de points de vie.

**Durée** : jusqu'à ce que vous reveniez à plus de la moitié de votre maximum de points de vie ou jusqu'à la fin du combat (selon ce qui arrive en premier).

**Effet** : vous obtenez la résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

**Contrecoup** : vous devez, à chaque tour, utiliser un sort offensif ou un tour de magie offensif contre une cible à portée. Si aucun ennemi n'est à portée, vous devez attaquer l'allié le plus proche.

## HURLEMENT PARALYSANT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez 5 points de sorcellerie.

**Effet** : vous poussez un hurlement bestial, et lancez le sort *mot de pouvoir* étourdissant sans dépenser d'emplacement de sort.

**Limitation** : ce sort ne rejoindra pas votre liste de sorts.

## LIGNÉE DES MAUDITS

L'un de vos ancêtres a été corrompu par l'énergie terrifiante de la non-vie. Vous avez hérité de cette malédiction. Votre rapport à la mort est étrange et parfois même dérangeant et vous vous êtes toujours senti à l'écart des autres, comme si vous ne compreniez pas réellement la vie. Que vous aimiez vous promener au cœur des cimetières ou simplement que vous entreteniez une fascination presque malsaine avec la mort, le commun des mortels ne vous comprend pas, et vous ne les comprenez pas non plus.

**ATTAQUE GLACIALE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** vous apprenez le tour de magie *contact glacial*<sup>ldj</sup>. Ce dernier ne compte pas dans le maximum de tours de magie que vous pouvez connaître.

**AURA DES MORTS**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des morts-vivants ou l'esprit d'une créature morte.

**Effet :** votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

**VAMPIRISME ARCANIQUE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous tuez une créature grâce à un sort.

**Effet :** l'énergie vitale de votre ennemi s'échappe de lui mais vous l'attirez jusqu'à vous pour la consommer. Vous regagnez autant de points de vie que son indice de dangerosité (minimum 1).

**Limitation :** cette capacité ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

**VAMPIRISME ACTIF**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts grâce à votre tour de magie *contact glacial*<sup>ldj</sup>.

**Condition :** vous dépensez 2 points de sorcellerie.

**Effet :** l'essence magique vitale s'échappe de votre cible, rejoignant votre bouche grande ouverte, et vous l'ingérez. Vous regagnez autant de points de vie que de dégâts infligés.

**Limitation :** cette capacité ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

**DÉPLACEMENT DE L'ARAIgnÉE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 2 points de sorcellerie.

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 h

**Effet :** vous êtes capable de vous déplacer sur les surfaces verticales comme si elles étaient horizontales. Vous pouvez même vous déplacer au plafond, la tête en bas. Vous pouvez le faire debout ou à quatre pattes : tant qu'une main

ou un pied est en contact avec la surface verticale ou le plafond, vous ne tombez pas.

**TRANSFORMATION ANIMALE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action pour **se transformer**, une action bonus pour **retrouver sa forme humanoïde**

**Condition :** vous dépensez 2 points de sorcellerie.

**Durée :** 1 h

**Effet :** vous prenez l'apparence d'une bête maudite. Vous avez le choix entre la chauve-souris, la nuée de chauve-souris, le rat, le serpent ou le loup. Sous cette forme, vous conservez vos points de vie. De plus, sous cette forme, le score d'attaque de votre forme animale devient égal à [votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise], et le bonus aux dégâts de votre forme animale est égal à votre modificateur de Charisme.



**RAPIDITÉ DU VAMPIRE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une action bonus**Effet** : vous pouvez effectuer l'action *Se précipiter* ou *Esquiver*.**ÉCHAPPATOIRE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 18

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous tombez à 0 point de vie.**Portée** : 300 m

**Effet** : alors que vous subissez un coup qui devrait être fatal, votre corps se transforme en une nuée de chauve-souris qui s'enfuit immédiatement vers un points à portée. Une fois arrivé à destination, vous reprenez votre forme normale et êtes *inconscient*. En dépensant 3 points de sorcellerie, vous êtes stabilisé. Sinon, vous devez effectuer normalement vos jets de sauvegarde contre la mort.

**Spécial** : la nuée se déplace du double de son déplacement normal au moment de la transformation, puis elle utilise son **action** et son **action bonus** pour *Se précipiter* et son déplacement afin de se rendre à sa destination.

**LIGNÉE DES SORCIÈRES**

Vous comptez parmi vos ancêtres de véritables sorcières, ayant pactisé avec des fiélons en échange de leurs pouvoir, et vénéré les archidiucs de l'enfer ou les seigneurs abyssaux. Une partie de ces pouvoirs se sont transmis de génération en génération et vous avez certainement retrouvé quelques objets rituels ayant appartenu à votre lointain ancêtre.

Bien que le féminin soit utilisé afin de nommer cette lignée, elle concerne des personnages de tous genres et de toutes origines.

**AURA DE LA SORCIÈRE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des fiélons.**Effet** : votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

**DAGUE RITUELLE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**Effet** : vous possédez une dague rituelle pouvant vous servir de focaliseur.**LANGUE DU DIABLE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez l'*infernal* ou l'*abyssal*.**FAMILIER DE LA SORCIÈRE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**Effet** : vous apprenez le sort *appel de familier*<sup>ldj</sup>. Il rejoint votre liste de sorts mais ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.

**Spécial** : votre familier ne peut être qu'un diablotin ou un quasit. Il s'incarne cependant dans un corps animal typique des familiers des sorcières. Choisissez une forme parmi les suivantes : chat noir, chauve-souris, chouette, corbeau, rat, serpent. Ils ne possèdent pas la capacité de retrouver leur forme diabolique ou démoniaque. Vous pouvez changer leur forme en renvoyant votre familier et en relançant le sort.

**MALÉDICTION DE LA SORCIÈRE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez 4 points de sorcellerie.**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous lancez le sort *jeter une malédiction*<sup>ldj</sup> au niveau 4 sans dépenser d'emplacement de sort.

**Évolution** : au niveau 7, le sort rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans votre maximum de sorts connus.

**BALAIS DE LA SORCIÈRE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une action**Condition** : vous dépensez 3 points de sorcellerie.**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h.**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : vous prononcez une incantation en direction de votre dague rituelle qui se transforme en un balais prêt à être chevauché. Ce dernier possède une vitesse de vol de 18 m et peut rester en vol stationnaire si vous le désirez.

**BÉNÉDICTION DU SABBAT**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 18

**Action** : 30 min pour **obtenir**, une réaction pour **offrir****Condition** : vous prenez un repos court.**Durée** : 8 h**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous effectuez une cérémonie afin d'harmoniser ses participants avec les forces spirituelles qui les entourent, n'hésitant pas à sacrifier un animal pour en extraire la puissance vitale. Vous **obtenez** 6 dés d'avantage. À tout moment pendant la durée de cette capacité, vous pouvez **offrir** un dé d'avantage à l'une des personnes ayant participé au sabbat avec vous que vous pouvez voir, afin qu'elle l'utilise pour obtenir l'avantage sur un jet d'attaque, de sauvegarde, ou un test de caractéristique, ou l'utiliser vous-même.

**Spécial :** lorsque vous effectuez le sabbat pendant votre repos court, tous ses participants, vous inclus, peuvent tout de même obtenir les bénéfice de ce dernier.

### REPOS AMÉLIORÉ

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur :** vous prenez un repos court et utilisez votre capacité *Bénédiction du Sabbat*.

**Effet :** vous et tous ceux qui participent au Sabbat ajoutez votre modificateur de Charisme, en plus de votre (ou de leur) modificateur de Constitution, aux points de vie récupérés par chaque dé de vie lancé.

### LIGNÉE DE LA TERRE MÈRE

Vous et vos ancêtres possédez un lien particulier avec la Terre, et les esprits qui la parcourrent. Vous avez de tout temps considéré que la nature était votre domaine, presque votre famille. Vous regardez les arbres et les plantes avec bienveillance, sentant le lien étrange qui vous unit. Vous ne savez pas comment ce pouvoir coule dans vos veines, ni ce qu'il signifie. Votre lignée semble aussi, d'une certaine manière, vous relier au monde féérique. Pourtant vous ne pouvez la retracer jusqu'à une fée ou un seigneur féérique. Mais la nature est votre domaine, votre mère, et votre alliée.

### ANCÈTRE PRIMORDIAL

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** vous maîtrisez le sylvestre.

### AURA DE LA TERRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des créatures féériques ou des animaux.

**Effet :** votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

### AMI DES ANIMAUX

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** vous apprenez les sorts amitié avec les animaux<sup>ldj</sup> et communication avec les animaux<sup>ldj</sup>. Ils rejoignent votre liste de sorts mais ne comptent pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.

### LA TERRE EST MA PUISSANCE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous vous trouvez en pleine nature et vous lancez un sort demandant une composante matérielle.

**Effet :** vous touchez la terre ou un arbre au moment de l'incantation. Vous pouvez ignorer la composante matérielle du sort, à moins que celle-ci possède une valeur indiquée en pièces d'or.

### AMI DES PLANTES

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous apprenez le sort *communication avec les plantes*<sup>ldj</sup>. Il rejoint votre liste de sorts mais ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.

### UN AVEC LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous prenez un repos court ou long.

**Effet :** vous fusionnez avec la terre, votre corps semblant se transformer en une statue de roche à moitié enterrée et y plongez dans un sommeil réparateur. À la fin d'un repos court, vous ajoutez votre modificateur de Charisme à chaque dé de vie lancé, en plus de votre modificateur de Constitution, pour déterminer les points de vie récupérés. À la fin d'un repos long, vous vous réveillez avec l'inspiration.

**Contrecoup :** pendant que vous fusionnez, vous ne percevez pas les alentours normalement, bien que vous perceviez instinctivement les signes de vie. Vous ne pouvez être réveillé à moins que l'on vous frappe.

### UN AVEC LA NATURE

ÉVOLUTION – NIVEAU 14

**Effet :** vous apprenez le sort *communion avec la nature*. Il rejoint votre liste de sorts mais ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.

### COLÈRE DES CIEUX

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 5 points de sorcellerie.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort *appel de la foudre*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** ce sort est lancé au niveau 6.

**Limitation :** ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts.

### COLÈRE DE LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 7 points de sorcellerie.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort *tremblement de terre* sans dépenser d'emplacement de sort.

**Limitation :** ce sort rejoint votre liste de sorts et ne compte pas dans votre maximum de sorts connus.

# GUERRIER

Vous trouverez ici les capacités de la classe de guerrier du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouveaux archétypes de guerrier.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### STYLE DE COMBAT - *LdJ* p. 122

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

### SECOND SOUFFLE - *LdJ* p. 124

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

### SURSAUT D'ACTIVITÉ - *LdJ* p. 124

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2/17

### ARCHÉTYPE MARTIAL - *LdJ* p. 124

ÉVOLUTION - NIVEAU 3



## MULTICLASSAGE

### Prérequis : Force ou Dextérité 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe guerrier comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de guerrier, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes et armes de guerre.

### ACQUISITION DE DON - *LdJ* p. 124

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/6/8/12/14/16/19

### ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE - *LdJ* p. 124

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5/11/20

### INDOMPTABLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 9/13/17

**Action** : aucune

**Déclencheur** : vous échouez à un jet de sauvegarde.

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous relancez le jet de sauvegarde **déclencheur**.

**Limitation** : si vous choisissez d'utiliser cette capacité, vous devez utiliser le résultat du second jet de dé.

**Évolution** : à partir du niveau 13, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos longs et trois fois à partir du niveau 17.

## ARCHÉTYPES MARTIAUX

### CHAMPION

#### CRITIQUE AMÉLIORÉ - *LdJ* p. 125

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

#### ATHLÈTE ACCOMPLI - *LdJ* p. 125

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

#### ATHLÈTE REMARQUABLE - *LdJ* p. 125

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

### STYLE DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION - NIVEAU 10

**Effet** : vous choisissez un deuxième style de combat.

NIVEAU	BONUS DE CAPACITÉS MAÎTRISE	
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Sursaut d'activité (x1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Acquisition de don
5	+3	Attaque supplémentaire (1)
6	+3	Acquisition de don
7	+3	Aptitude d'archétype martial
8	+3	Acquisition de don
9	+4	Indomptable (x1)
10	+4	Aptitude d'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Acquisition de don
13	+5	Indomptable (x2)
14	+5	Acquisition de don
15	+5	Aptitude d'archétype martial
16	+5	Acquisition de don
17	+6	Sursaut d'activité (x2), Indomptable (x3)
18	+6	Aptitude d'archétype martial
19	+6	Acquisition de don
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

## CRITIQUE SUPÉRIEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous attaquez avec une arme et obtenez 18, 19 ou 20 sur votre d20.

**Effet :** votre attaque est un coup critique.

## SURVIVANT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur :** vous commencez votre tour et il ne vous reste plus plus de la moitié de vos points de vie.

**Effet :** vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal à [5 + votre modificateur de Constitution].

**Limitation :** Vous ne pouvez pas bénéficier de cette capacité si vous êtes réduit à 0 point de vie.

## BRETTEUR

**JEU DE JAMBES** – *LdJ* p. 125

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

## FEINTE

– *LdJ* p. 125

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

## FRAPPE CHIRURGICALE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque au corps-à-corps, pour laquelle vous aviez l'avantage, avec une arme qui dispose de la propriété finesse.

**Effet :** vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise aux dégâts infligés par cette attaque.

## PARADE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous subissez une attaque au corps à corps et devriez être touché par cette dernière.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** au début de votre prochain round

**Effet :** vous ajoutez +5 à votre CA contre l'attaque ayant déclenché la capacité.

**Limitation :** vous devez voir votre agresseur, ne pas être surpris ni neutralisé et manier une arme de corps à corps dotée de la propriété finesse.

## RIPOSTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous utilisez avec succès votre capacité *Parade* ou un ennemi qui vous attaque au corps à corps manque son attaque contre vous.

**Cible :** l'ennemi qui a manqué son attaque au corps à corps

**Effet :** vous pouvez infliger à votre cible les dégâts de l'arme que vous avez en main comme si vous aviez réussi une attaque contre lui.

**Limitation :** l'arme que vous tenez en main doit être dotée de la propriété *finesse*.

### FRAPPE CHIRURGICALE AVANCÉE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité de *Frappe chirurgicale*

**Effet :** vous pouvez choisir d'ignorer la résistance qui s'appliquait aux dégâts de votre attaque au lieu d'ajouter votre bonus de maîtrise.



### DÉFENSEUR

#### BLOQUER UN ADVERSAIRE – LdJ p. 126

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

#### GARDE DU CORPS – LdJ p. 126

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

#### POSTURE DÉFENSIVE – LdJ p. 126

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

### STYLE DE COMBAT SUPPLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 10

**Effet :** vous choisissez un deuxième style de combat parmi *défense* ou *protection*.

#### BLOQUEUR AGUERRI

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Bloquer un adversaire* ou *Garde du corps*

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** au début de votre prochain tour

**Effet :** l'utilisation de la capacité est gratuite. Vous n'avez pas besoin d'utiliser votre **réaction** comme normalement. Vous pouvez normalement utiliser votre **réaction** pour tout autre usage légal au même round, cela vous permet éventuellement une seconde utilisation d'une de ces deux capacités.

**Limitation :** si vous utilisez cette capacité pour *bloquer un adversaire*, vous ne pourrez pas l'utiliser dans ce tour pour *garde du corps*, et inversement.

### TÊTE DE FER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde de

Dextérité permettant de diviser les dégâts par deux en cas de réussite pour résister à un sort ou un pouvoir (comme une boule de feu ou le souffle d'un dragon).

**Condition :** vous portez une armure intermédiaire ou lourde.

**Effet :** vous pouvez remplacer le jet de sauvegarde par un jet de sauvegarde de Constitution.

### BOITE DE CONSERVE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous subissez un coup critique.

**Condition :** vous portez une armure lourde.

**Effet :** vous subissez seulement les effets d'une attaque normale.

**BLOQUEUR AVANCÉ**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action** : une action bonus**Déclencheur** : vous utilisez la capacité *Bloquer un adversaire*.**Effet** : vous imposez le désavantage au jet de sauvegarde de l'un de vos adversaires.**RÉSISTANCE SURHUMAINE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts tranchants, perforants ou contondants (armure lourde) ou dégâts tranchants, perforants ou contondants non magiques (armure intermédiaire)**Condition** : vous n'avez pas plus de la moitié de vos points de vie et vous portez une armure lourde ou intermédiaire.**Effet** : vous obtenez la résistance à ces dégâts.**OFFICIER****COMMANDANT REDOUTABLE** – *LdJ* p. 126

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**INSPIRATION GUERRIÈRE** – *LdJ* p. 126

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**MENEUR D'HOMMES** – *LdJ* p. 126

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**MAÎTRE D'ARMES** – *LdJ* p. 126

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**ALERTE RÉACTIVE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une réaction**Déclencheur** : un allié est touché par une attaque.**Condition** : vous dépensez un de vos dés de commandement.**Effet** : jetez le dé de commandement et retranchez le résultat aux dégâts subis par votre allié.**SECOUER**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une réaction**Déclencheur** : un allié est affecté par l'état *terrorisé* ou *charmé*.**Condition** : vous dépensez un de vos dés de commandement.**Condition** : la cible doit pouvoir vous entendre et vous comprendre.**Portée** : 18 m**Cible** : l'allié affecté**Effet** : vous mettez fin à son état.**REGAIN DE VITALITÉ**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous utilisez votre *Second souffle*.**Condition** : vous dépensez deux de vos dés de commandement.**Condition** : la cible doit pouvoir vous entendre et vous comprendre.**Portée** : 9 m**Cibles** : tous les alliés à portée**Effet** : les cibles regagnent un nombre de points de vie égal au résultat de votre *Second souffle*.**ACTION COORDONNÉE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous utilisez votre *Sursaut d'activité*.**Condition** : vous dépensez deux de vos dés de commandement.**Condition** : la cible doit pouvoir vous entendre et vous comprendre.**Portée** : 18 m**Cible** : un allié à portée**Effet** : la cible bénéficie aussi des effets de la capacité *Sursaut d'activité*.**Limitation** : il lui est impossible de lancer un sort grâce aux effets du *Sursaut d'activité*.**NOUVEAUX ARCHÉTYPES MARTIAUX****CHIRURGIEN DE BATAILLE**

Tous les guerriers ne sont pas forcément des maîtres d'armes. Certains possèdent un don pour soigner les blessés sur les champs de bataille. Ils se battent afin de se frayer un chemin parmi les rangs ennemis et rejoindre ceux ayant besoin de leurs soins. Les chirurgiens de bataille sont de ceux-là.

**MÉDECIN ACCOMPLI**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : vous maîtrisez la compétence *Médecine*.**Spécial** : si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

**SOINS D'URGENCE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**Action** : une action**Portée** : contact**Cible** : un allié**Recharge** : repos court ou long**Effet** : vous appliquez des bandages rapides et des onguents sur votre cible. Cette dernière regagne [4d8 + votre modificateur de Sagesse] points de vie.**Évolution** : les points de vie rendus augmentent avec le niveau. 6d8 au niveau 7, 8d8 au niveau 10, 10d8 au niveau 15.**NAVIGUER AU CŒUR DU COMBAT**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

**Action** : une action bonus**Effet** : vous utilisez l'action *Esquiver*, *Se désengager* ou *Se précipiter*.**FRAPPE ANALYTIQUE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous réussissez une attaque au corps à corps ou à distance.**Effet** : vous avez appris à frapper où ça fait mal. Vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux dégâts de votre arme.**STABILISATION EFFICACE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous tentez de stabiliser un allié.**Effet** : vous réussissez automatiquement votre tentative de stabilisation.**REMETTRE SUR PIED**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action** : une action**Portée** : contact**Cible** : une créature à portée subissant l'état aveuglé, assourdi, empoisonné ou paralysé**Recharge** : repos court ou long**Effet** : vous mettez fin à cet état.**SECOND SOUFFLE GROUPE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 15

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Second souffle*.**Portée** : 18 m**Cibles** : un nombre de créatures égal au maximum à votre bonus de maîtrise**Recharge** : repos long**Effet** : vos paroles apaisent vos alliés et leur redonnent de la force. Toutes les cibles bénéficient des effets de votre *Second souffle*.**FRAPPE EN CHAÎNE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 18

**Action** : une action**Recharge** : repos court ou long**Effet** : vous savez comment frapper rapidement et avec précision. Vous pouvez attaquer toutes les créatures à distance d'attaque, que cela soit grâce à une attaque au corps à corps. Vous pouvez ajouter votre *Frappe analytique* sur chacune de vos attaques. Cela ne déclenche pas la nécessité de son **Recharge**.**Spécial** : vous pouvez utiliser votre déplacement et effectuer un mouvement de 3 m entre chaque attaque.**Limitation** : vous ne pouvez pas vous déplacer, au total, au-delà de votre vitesse. Vous ne pouvez pas utiliser votre action bonus afin d'utiliser l'action *Se précipiter* dans le cadre de cette capacité.**Limitation** : si vous vous déplacez, vous pouvez subir des attaques d'opportunité normalement. Si un ennemi réussit à vous toucher grâce à une attaque d'opportunité, cela met fin à cette capacité et vous ne pouvez plus vous déplacer ni attaquer de créature supplémentaire.**JUSTICIER**

Les rues des cités peuvent se révéler dangereuses, et les autorités parfois abusives et tyranniques. Le justicier est à la fois un combattant et un investigateur, habitué à naviguer autour des milieux interlopes, et rendant la justice à sa façon, même si cela veut dire combattre la loi.

**DÉTECTIVE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**Effet** : vous maîtrisez les compétences *Investigation*, et *Intimidation* ou *Supercherie*.**Spécial** : si vous maîtrisez déjà l'une de ces compétences, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.**DISCRET**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Dextérité (Discretion).**Effet** : vous avez l'avantage sur ce test.

**FORCE DE PERSUASION**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Intimidation) ou (Supercherie).

**Effet :** vous pouvez utiliser votre modificateur de Force au lieu de votre modificateur de Charisme.

**INTERROGATOIRE EFFICACE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous lancez le sort zone de vérité<sup>1d1</sup>. La difficulté pour résister à cette capacité est égale à [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise].

**FRAPPE DU JUSTICIER**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque contre une créature.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous avez appris à neutraliser rapidement vos adversaires. Votre cible est paralysée jusqu'au début de votre prochain tour.

**Limitation :** cette capacité ne fonctionne pas sur les morts-vivants, les plantes, les vases et les créatures artificielles.

**RAPIDE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 10

**Effet :** votre vitesse augmente de 3 m.

**Spécial :** votre vitesse d'escalade et de nage est égale à votre vitesse normale.

**VISION DU JUSTICIER**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une action bonus

**Durée :** 1 min (10 rounds)

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous possédez vison parfaite pour la durée de cette capacité.

**DÉCHAINEMENT DE LA JUSTICE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous utilisez votre Sursaut d'activité afin d'utiliser l'action Attaquer.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous doublez le nombre d'attaques effectuées dans le cadre de votre action Attaquer lors que l'utilisation de votre Sursaut d'activité.

**KAL'THORI**

Les Kal'Thori, parfois appelés « les boucliers de sang », sont des combattants craints. À raison : leur maîtrise sans faille du bouclier en fait des adversaires redoutables, difficiles à toucher et prompts à riposter, mobiles, prudents, mais mortels quand les coups pleuvent.

**COUP DE BOUCLIER**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus

**Déclencheur :** vous entreprenez l'action Attaquer avec une arme de corps à corps à une main.

**Condition :** vous portez un bouclier équipé.

**Effet :** vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps ou à distance avec votre bouclier.

**Limitation :** cette attaque en action bonus suit les règles du combat à deux armes. Ainsi, seul le style de combat combat à deux armes permet d'adoindre à ses dégâts le modificateur de Force du personnage.

**UN BOUCLIER EST UNE ARME**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Condition :** vous utilisez un bouclier équipé pour Attaquer.

**Effet :** le bouclier est considéré comme une arme contondante, ayant une allonge de 1,5 m, une portée de 9/18, les propriétés légère et lancer et occasionnant 1d4 points de dégâts.

**Évolution :** les dégâts de votre bouclier passent à 1d6 au niveau 7 et 1d8 au niveau 15.

**RÉCUPÉRATION INSTANTANÉE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une réaction

**Portée :** 1,5 m

**Cible :** un bouclier au sol à portée

**Effet :** vous récupérez le bouclier et l'équipez immédiatement.

**DÉFENSE IMPÉNÉTRABLE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Condition :** vous tenez votre bouclier et portez une armure légère, intermédiaire ou aucune armure.

**Effet :** votre CA est augmentée de la moitié de votre bonus de maîtrise, arrondi à l'inférieur.

**DÉGAGEMENT**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous portez un bouclier équipé et une armure légère, intermédiaire ou aucune armure

**Effet :** vous pouvez effectuer l'action Se désengager.

**ATTAQUE TOURBILLONNANTE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action**Portée** : 1,5 m**Cibles** : toutes les créatures de Grande taille ou moins à portée**Jet de sauvegarde** : Force**Recharge** : repos court ou long**Effet** : vous tentez de renverser vos cibles. Ces dernières doivent effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise].**Échec** : les cibles tombent à terre et subissent les dégâts de votre bouclier, sans y ajouter votre modificateur de Force.**Réussite** : aucun effet.**Spécial** : une créature de Grande taille ou supérieure a l'avantage sur ce jet de sauvegarde.**DÉFENSE PARFAITE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité contre tout sort ou effet qui vous prend pour cible.**Effet** : vous obtenez l'avantage sur de jet de sauvegarde.**Spécial** : si vous deviez subir la moitié des dégâts en cas de réussite, vous pouvez utiliser votre **réaction** afin de n'en subir aucun.**RIPOSTE INATTENDUE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action** : une réaction**Déclencheur** : une attaque vous touche.**Effet** : vous obtenez la résistance contre les dégâts de l'attaque.**Spécial** : s'il s'agit d'une attaque au corps à corps, vous parvenez à dévier la puissance du coup pour la retourner contre votre adversaire en déportant son coup afin qu'il heurte le décor. Il subit la moitié des points de dégâts que vous avez subis.**MAÎTRE-CHIEN**

Les maîtres-chiens adoptent des mastiffs qu'ils entraînent et éduquent de manière à les aider dans leur tâche. Leur animal est une véritable extension d'eux-mêmes, autant qu'un compagnon et un ami, souvent presque un membre de la famille.

**COMPAGNON ANIMAL**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Effet** : vous êtes accompagné d'un mastiff (cf. *Livre de la meneuse* p. 238). Ce dernier est plus puissant et plus malin que les autres membres de son espèce. Appliquez les changements suivants :

- Il possède un nombre de points de vie égal à la moitié des vôtres.

- Son score d'Intelligence et de Charisme deviennent [8 + votre bonus de maîtrise].

- Son score de Sagesse est égal à [14 + votre bonus de maîtrise].

- Son score d'attaque est égal à [votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise].

- Sa morsure inflige [1d6 + votre modificateur de Sagesse].

- Son bonus de maîtrise devient le vôtre quant aux compétences qu'il maîtrise.

- Choisissez deux compétences, à l'exception des compétences d'Intelligence. Votre mastiff les maîtrise.

**Spécial** : votre mastiff agit à votre rang dans l'initiative.**Spécial** : si votre mastiff a perdu des points de vie, il récupère la moitié de son maximum de points de vie quand vous prenez un repos court, et la totalité quand vous prenez un repos long.**Spécial** : lorsqu'il arrive à 0 point de vie, votre mastiff effectue des jets de sauvegarde contre la mort, comme un personnage joueur. Il peut aussi être stabilisé ou soigné comme tout autre personnage.**Limitation** : votre mastiff a appris un certain nombre d'ordres et vous obéit. En l'absence d'ordres, il agit indépendamment selon la logique de l'animal et à l'appréciation de votre meneuse.**Contrecoup** : si votre mastiff meurt, vous devez adopter un nouveau mastiff et prendre le temps de l'éduquer. Vous pourrez de nouveau l'utiliser à partir de votre prochain niveau.**Évolution** : les dégâts de sa morsure évoluent avec votre niveau de guerrier. Ils passent à 1d8 au niveau 8 et à 1d10 au niveau 14.**ORDRES**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : votre mastiff connaît deux ordres : **Attaque !** et **Viens/Va !**.

**Attaque !** : Vous lui apprenez deux ordres supplémentaires. Vous pouvez en apprendre un nouveau chaque fois que votre bonus de maîtrise augmente de 1.

**Spécial** : chaque ordre vous demande **une action, une action bonus** ou **une réaction** afin d'être donné (cf. les ordres).

**Limitation** : votre mastiff est toujours limité à un déplacement, une action, une action bonus et une réaction par tour, qui sont utilisées par les ordres que vous donnez. Ainsi, lorsque vous donnez l'ordre **Aide !**, vous utilisez votre action bonus et l'action de votre mastiff. Lorsque vous utilisez **va/viens !** ou **apporte !**, vous utilisez votre action bonus, mais votre mastiff utilise son déplacement et, possiblement, son action pour se précipiter ou saisir l'objet.

**AIDE !**

ORDRE

**Action** : une action bonus **pour vous**, une action **pour votre mastiff****Effet** : votre mastiff utilise l'action **Aider**.

**APPORTE !**

ORDRE

**Action** : une action bonus **pour vous**, une action et son déplacement **pour votre mastiff**

**Effet** : votre mastiff peut saisir un objet qu'il est capable de porter dans sa gueule et vous l'apporter. Il saisit l'objet et effectue son déplacement.

**Limitation** : si votre mastiff tente de saisir un objet tenu par une créature, il doit effectuer un test de Force opposé à un test de Force de son adversaire.

**ATTAQUE !**

ORDRE

**Action** : une action bonus **pour vous**, une action **pour votre mastiff**

**Effet** : votre mastiff utilise l'action Attaquer.

**DÉFEND !**

ORDRE

**Action** : une réaction **pour vous**, une réaction **pour votre mastiff**

**Déclencheur** : vous subissez une attaque.

**Effet** : votre mastiff vous permet d'utiliser l'action Esquiver jusqu'au début de votre prochain tour. Cette capacité s'applique aussi à l'attaque à l'origine de l'ordre déclencheur.

**GARDE !**

ORDRE

**Action** : 10 min

**Zone** : un cube de 9 m de côté maximum

**Effet** : vous désignez la zone que votre mastiff garde. Dès qu'une créature de Très Petite taille ou supérieure s'y introduit, votre mastiff se met à aboyer afin de vous prévenir.

**Spécial** : vous pouvez désigner autant de créatures que vous le désirez à votre mastiff.

Ces dernières ne déclenchent pas ses aboiements.

**MORDS !**

ORDRE

**Action** : une réaction **pour vous**, une réaction **pour votre mastiff**

**Déclencheur** : une créature entre, se déplace ou sort de la zone de contrôle de votre mastiff (1,5 m autour de lui)

**Effet** : votre mastiff effectue une attaque d'opportunité.

**PISTE !**

ORDRE

**Action** : une réaction **pour vous**, une action bonus **pour votre mastiff**

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Sagesse (Survie) afin de pister une créature.

**Effet** : votre mastiff piste une proie avec vous. Vous obtenez l'avantage sur ce test.

**VA/VIENS !**

ORDRE

**Action** : une réaction **pour vous**, son déplacement et possiblement une action (Se précipiter) **pour votre mastiff**

**Effet** : votre mastiff se déplace jusqu'à un espace libre que vous désignez. Il peut, si vous le souhaitez, utiliser l'action Se précipiter.

**SECOND SOUFFLE PARTAGÉ**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action** : une action bonus

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet :** votre mastiff bénéficie des effets de votre capacité  
**Second souffle.** Cette dernière n'est pas considérée comme utilisée pour vous.

### RÉSISTANCE SURNATURELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** votre mastiff effectue un jet de sauvegarde contre la mort.  
**Effet :** il a l'avantage sur ce jet.

### DRESSEUR ÉMÉRITE

ÉVOLUTION – NIVEAU 10

**Effet :** vous maîtrisez les compétences Dressage et Survie.  
**Spécial :** si vous maîtrisez déjà l'une ou l'autre de ces compétences, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique les impliquant.  
**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

### SANS PEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous devriez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de terreur ou de charme.  
**Condition :** votre mastiff se trouve à moins de 9 m de vous.  
**Effet :** vous êtes immunisé contre l'effet déclencheur.

### INCREVABLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** votre mastiff subit un effet qui devrait le tuer sur le coup (comme l'effet du sort mot de pouvoir mortel).  
**Effet :** il est amené à 0 point de vie à la place et peut effectuer ses jets de sauvegarde contre la mort normalement.

### SENS AIGUISÉS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur :** vous subissez un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès (comme le souffle d'un dragon ou une boule de feu).  
**Condition :** votre mastiff se trouve à moins de 9 m de vous.  
**Effet :** alerté par votre mastiff, votre esquive est plus efficace. Vous subissez la moitié des dégâts sur un échec au jet de sauvegarde et aucun dégât sur un succès.

### SANS-VISAGE

Les sans-visage sont des guerriers silencieux capables de surprendre leurs cibles avec une terrible efficacité. Ils sont

aussi capables de se fondre dans la foule et de disparaître d'une manière presque surnaturelle.

### COMPÉTENT

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous obtenez la maîtrise de deux compétences entre Discrétion, Athlétisme, Acrobatie, Escamotage, Perception, Perspicacité, Supercherie ou les outils de voleur.  
**Évolution :** vous maîtrisez une compétence supplémentaire de cette liste au niveau 7 et une autre au niveau 10.

### EXPERT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Condition :** choisissez, au moment de l'acquisition de cette capacité, une compétence que vous maîtrisez entre Discrétion, Athlétisme, Acrobatie, Escamotage, Perception, Perspicacité, Supercherie ou les outils de voleur.  
**Déclencheur :** vous effectuez un test mettant en jeu la compétence que vous avez choisie.  
**Effet :** vous doublez votre bonus de maîtrise lors de ce test.  
**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.  
**Évolution :** lorsque vous atteignez le niveau 10, choisissez une autre compétence de cette liste que vous maîtrisez et appliquez-lui cette capacité.

### INAPERÇU

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action  
**Rechargement :** repos court ou long  
**Effet :** vous lancez le sort déguisement<sup>ldj</sup>.

### SILENCE MORTEL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action  
**Rechargement :** repos court ou long  
**Effet :** vous lancez le sort silence<sup>ldj</sup>.

### ATTAQUE ASSASSINE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une réaction  
**Déclencheur :** vous réussissez une attaque au corps à corps contre un ennemi.  
**Condition :** la cible de votre attaque ne vous a pas vu et (ou) entendu, ou l'un de ses ennemis se trouve à 1,5 m d'elle, ou encore vous avez l'avantage sur l'attaque.  
**Rechargement :** repos court ou long  
**Effet :** vous infligez un nombre de d6 de dégâts supplémentaires égal à votre bonus de maîtrise. Ces dégâts sont

du même type que ceux infligés par votre arme. Si cette dernière, en plus de ses dégâts contondants, perforants ou tranchants, inflige des dégâts d'un autre type (feu, froid, psychique, acide, poison, etc.), les dégâts supplémentaires infligés par cette capacité ne peuvent être de ce dernier type.

**Limitation :** vous ne pouvez utiliser cette capacité si vous effectuez votre attaque avec le désavantage.

**Évolution :** au niveau 15, les dés de dégâts deviennent des d8.

## RAPIDE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'initiative.

**Effet :** vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ce jet. Si une autre capacité vous permet déjà d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous le doublez.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique qu'une fois.

## PREMIER COUP

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque contre une cible n'ayant pas encore joué son premier tour dans le cadre du combat.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez utiliser votre capacité *Attaque assassine* sans utiliser votre réaction. L'attaque est considérée comme une réussite critique.

## SURSAUT MORTEL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur :** vous utilisez l'action supplémentaire de votre *Sursaut d'activité* afin d'utiliser l'action *Attaquer*.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez utiliser votre capacité *Attaque assassine* sans utiliser votre réaction sur chacune des attaques effectuées dans le cadre l'action *Attaquer*.

**Limitation :** en cas de réussite critique, vous ne doublez pas ces dégâts supplémentaires.

## SORCELAME

La magie est présente partout de façon diffuse, dans chaque être, dans chaque chose. À travers l'exercice de leur art guerrier, certains combattants réussissent à prendre conscience que l'étincelle de magie est intimement liée au sang, au corps et à la vie de chaque créature. Que ce soit grâce à l'enseignement d'un maître ou parce que cette aptitude dormait déjà au plus profond de leur sang, ils développent alors des techniques de combat spécifiques qui leur permettent d'absorber

## LES SORCELAMES DANS PANGÉE

Les sorcelames découvrent tard leurs pouvoirs. Souvent, ils ne se déclarent pas et deviennent des utilisateurs de magie illégale. Mais certains n'hésitent pas à contacter l'Archascholia afin de sanctionner leurs pouvoir par une formation. Cette dernière, souvent plus rapide au vu de leur utilisation limitée de la magie, peut durer quelques mois. Ils obtiennent alors une broche de l'Archascholia.

l'étincelle de magie des créatures qu'ils réussissent à vaincre. Ils utilisent ensuite des chorégraphies martiales complexes qui leur permettent de libérer cette magie sous forme de sorts. Ces guerriers suivent un chemin long et complexe, mais au final, ceux qui réussissent à s'astreindre à la discipline nécessaire deviennent des adversaires redoutables, imprévisibles et particulièrement polyvalents.

## INITIÉ

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Rechargement :** vous regagnez vos points de sorcellerie après un repos long

**Effet :** vous obtenez un nombre de points de sorcellerie égal à votre niveau, soit 3 points de sorcellerie au niveau 3.

**Limitation :** vous ne pouvez posséder plus de points de sorcellerie que votre niveau, même si vous cumulez plusieurs sources, à moins qu'un don ou une capacité ne vous le permette explicitement.

## SORTS CONNUS

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/4/6/8/10/12/14/16/18/20

**Effet :** vous connaissez deux sorts de magie et deux sorts de niveau 1 de la liste de sorts d'ensorceleur. À chaque fois que vous accédez à un niveau pair de guerrier (4, 6, etc.), vous apprenez un nouveau sort de cette liste (mais pas un tour de magie).

**Spécial :** vous pouvez apprendre et lancer des sorts dont le coût en points de sorcellerie est au maximum égal à votre bonus de maîtrise.

**Évolution :** au niveau 10 de guerrier, en plus du sort que vous apprenez normalement, vous apprenez un troisième tour de magie de la liste d'ensorceleur. Au niveau 18 de guerrier, vous apprenez un quatrième tour de magie issu de la liste d'ensorceleur.

## Caractéristique d'incantation

Votre caractéristique d'incantation permet de déterminer votre score d'attaque magique, pour les sorts demandant que vous effectuez un jet d'attaque, et la difficulté de vos sorts, pour les sorts exigeant un jet de sauvegarde de la part de vos adversaires. En général, un sort demande l'un ou l'autre,

rarement les deux. Chaque sort vous indique s'il utilise l'un ou l'autre (ou aucun) de ces deux scores.

La caractéristique d'incantation que vous utilisez pour les sorts de sorcelame est le Charisme. En effet, votre magie découle de votre force d'âme et de votre affinité naturelle avec la magie qui vous entoure.

**DD d'un jet de sauvegarde** = 8 + **votre bonus de maîtrise** + **votre modificateur de Charisme**

**Modificateur d'attaque de sort** = **votre bonus de maîtrise** + **votre modificateur de Charisme**

## LANCER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : selon le sort

**Condition** : vous dépensez un nombre de points de sorcellerie correspondant au niveau du sort (cf. tableau *Coût des sorts de sorcelame*).

**Effet** : vous lancez l'un des sorts que vous connaissez.

**Limitation** : vous ne pouvez dépenser plus de points de sorcellerie que votre bonus de maîtrise quand vous lancez un sort. Par exemple, un guerrier de niveau 8 possède un bonus de maîtrise de +3, il peut donc lancer des sorts de niveau 2 qui lui coûtent 3 points de sorcellerie chacun ou des sorts de niveau 1 qui lui en coûtent 2.

Pour plus de détails sur les règles de magie et le lancer de sorts, notamment les actions et composantes, rendez-vous dans le *Livre du Joueur*, p. 248, dans le chapitre Magie.

### COÛT DES SORTS DE SORCELAME

NIVEAU DE SORT	COÛT EN POINTS DE SORCELLERIE
1	2
2	3
3	5
4	6

## FOCALISEUR D'INCANTATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Condition** : tenir le focaliseur dans une main.

**Effet** : vous pouvez utiliser une arme de corps à corps comme focaliseur d'incantation pour vos sorts d'ensorceleur. Ce dernier vous dispense de posséder les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort que vous lancez, à moins qu'elles possèdent un coût exprimé en pièces d'or.

## DRAIN D'ÉNERGIE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous réalisez une attaque au corps à corps qui amène un adversaire à 0 point de vie et ce coup lui est fatal.

**Condition** : vous restez dans la zone lors de votre prochain tour.

**Zone** : rayon de 6 m centré sur la position de l'adversaire déclencheur au moment de la mise à mort

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : à votre prochain tour, la magie de votre victime s'échappe de celle-ci sous forme d'éclairs qui vous frappent et ricochetent autour d'elle infligeant à toutes les créatures à portée 1d6 points de dégâts de foudre par point de l'indice de dangerosité (ID) de la créature. Chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde DD 10 pour annuler complètement les dégâts.

**Spécial** : Lorsque les éclairs vous frappent (vous devez rester dans la zone d'effet), vous ne perdez aucun point de vie, mais vous êtes neutralisé durant votre tour et vous récupérez 1 point de sorcellerie par tranche de 10 points de dégâts que vous auriez reçus des éclairs.

**Limitation** : si l'indice de dangerosité de la créature est inférieur à 1, vous ne récupérez aucun point de sorcellerie.

## FRAPPE DES ARCANES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action** : une action bonus

**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.

**Effet** : vous chargez votre arme de l'énergie de la magie. Vous ajoutez 1d4 dégâts de force à tous vos jets de dégâts avec cette arme pendant ce round. Les dégâts infligés avec l'arme sont considérés comme des dégâts magiques lorsque vous êtes confronté à des résistances ou des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

**Limitation** : si vous utilisez, dans le même round, la capacité *Sursaut d'activité*, vous devez dépenser 1 point de sorcellerie supplémentaire afin de bénéficier de cette capacité.

## RÉSISTANCE DES ARCANES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique.

**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie

**Effet** : vous avez l'avantage à ce jet de sauvegarde.

## FRAPPE DES ARCANES MAJEURE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action** : une action bonus

**Condition** : vous dépensez 2 points de sorcellerie.

**Effet** : vous chargez votre arme de l'énergie de la magie. Vous ajoutez 2d4 dégâts de force à tous vos jets de

dégâts avec cette arme pendant ce round. Les dégâts infligés avec l'arme sont considérés comme des dégâts magiques lorsque vous êtes confronté à des résistances ou des immunités aux attaques et aux dégâts non magiques.

**Limitation :** si vous utilisez, dans le même round, la capacité *Sursaut d'activité*, vous devez dépenser 1 point de sorcellerie supplémentaire afin de bénéficier de cette capacité.

## SORT RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Déclencheur :** vous lancez un sort dont le temps d'incantation est une action.

**Condition :** vous dépensez le double de points de sorcellerie pour lancer ce sort.

**Effet :** le temps d'incantation devient une action bonus.

**Spécial :** vous pouvez utiliser un tour de magie de cette manière en dépensant 1 point de sorcellerie.

## TUEUR-NÉ

Certains êtres sont si puissants et brutaux que leurs poings sont aussi terribles que la plus efficace des armes. Ceux-là sont des tueurs-nés, implacables et terrifiants, car même désarmés ils restent redoutables.

## MAINS MORTELLES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Condition :** vous ne portez pas d'armure ou une armure légère ou intermédiaire ; vous combattez à mains nues, au corps à corps, et utilisez la Force pour votre attaque.

**Effet :** vos dégâts à mains nues deviennent 1d4.

**Spécial :** vous pouvez appliquer le dé de dégâts de Mains mortelles aux armes improvisées que vous utilisez.

**Évolution :** votre dé de dégâts devient 1d6 au niveau 7, 1d8 au niveau 10, 1d10 au niveau 15 et 2d6 au niveau 18.

## COUPS BAS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus

**Déclencheur :** vous utilisez l'action Attaquer.

**Effet :** vous effectuez une unique attaque supplémentaire.

Cette attaque doit être portée à mains nues ou avec une arme improvisée.

## COUPS REDOUTABLES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à une cible résistante aux dégâts contondants, perforants ou tranchants (magiques ou non).

**Condition :** l'attaque provoquant ces dégâts est effectuée à mains nues ou avec une arme improvisée.

**Effet :** vous ignorez cette résistance.

## BRUTAL

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous obtenez une réussite critique sur une attaque

**Condition :** votre attaque est effectuée à mains nues ou avec une arme improvisée.

**Effet :** vous ajoutez un dé de dégâts à mains nues supplémentaire aux dégâts de votre attaque, en plus de l'effet normal de la réussite critique.

## INSENSIBLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une action bonus

**Durée :** un nombre de rounds égal à la moitié de votre bonus de maîtrise

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous obtenez une résistance à tous les dégâts que vous subissez pour la durée de cette capacité.

## COUP INCAPACITANT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 18

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque contre un adversaire.

**Condition :** votre attaque est effectuée à mains nues ou avec une arme improvisée.

**Durée :** deux round, jusqu'à la fin du second tour de la cible

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** votre coup est si puissant qu'il fait vibrer le corps de votre adversaire jusqu'à ce qu'il ne puisse plus agir. Votre cible effectue un jet de sauvegarde au moment de subir les dégâts de l'attaque.

**Échec :** elle est paralysée pendant la durée de la capacité.

**Réussite :** elle ne subit pas l'effet.

**Spécial :** votre cible subit les dégâts normaux de votre attaque, en plus de l'effet.

**Spécial :** en cas de réussite critique vous choisissez : soit la durée est doublée, soit la cible subit le désavantage à son jet de sauvegarde.

**Limitation :** cette capacité n'affecte pas les morts-vivants, les vases et les créatures n'étant pas solides (comme un élémentaire d'eau, d'air ou de feu, par exemple).

# MAGICIEN

Vous trouverez ici les capacités de la classe de magicien du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouvelles traditions arcaniques.

## LANCEUR DE SORTS

Cf. *Livre du joueur* p. 128



### MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Intelligence 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe *magicien* comme classe supplémentaire, vous n'obtenez au niveau 1 de magicien, aucune maîtrise supplémentaire en plus des capacités de classe.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### LANCER DES SORTS - *LdJ* p. 131

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### INCANTATION RITUELLE - *LdJ* p. 131

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### FOCALISEUR D'INCANTATION - *LdJ* p. 131

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### RESTAURATION MAGIQUE - *LdJ* p. 131

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### TRADITION ARCANIQUE - *LdJ* p. 131

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 2

### ACQUISITION DE DON - *LdJ* p. 131

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

### MAÎTRISE DES SORTS

Au niveau 18, vous avez acquis une telle maîtrise de certains sorts que vous pouvez les lancer à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 dans votre grimoire. Quand ils sont préparés, vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans avoir à utiliser d'emplacement de sort. Si vous voulez les lancer à un niveau supérieur, vous devez par contre utiliser un emplacement de sort.

Vous pouvez échanger l'un de ces sorts ou les deux pour des sorts de même niveau en passant 8 h à étudier.

### SORTS DE PRÉDILECTION

Quand vous atteignez le niveau 20, vous maîtrisez deux puissants sorts que vous pouvez lancer très facilement. Choisissez deux sorts de niveau 3 dans votre grimoire, qui

NIV.	BONUS DE CAPACITÉS MAÎTRISE	TOURS DE MAGIE CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lancer des sorts, Incantation rituelle, Focaliseur d'incantation, Restauration magique	3	2	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-
4	+2	Acquisition de don	4	4	3	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-
6	+3	Aptitude de tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-
8	+3	Acquisition de don	4	4	3	3	2	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-
10	+4	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-
12	+4	Acquisition de don	5	4	3	3	3	2	1	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-
14	+5	Aptitude de tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1
16	+5	Acquisition de don	5	4	3	3	3	2	1	1	1
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1
19	+6	Acquisition de don	5	4	3	3	3	3	2	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1

deviendront vos sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours considérés comme préparés mais ne sont pas comptabilisés dans votre nombre de sorts préparés. Vous pouvez lancer chacun d'eux une fois au niveau 3 sans utiliser d'emplacement de sort. Une fois que vous avez lancé un de ces sorts ou les deux, vous ne pouvez pas les relancer gratuitement tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou un repos long.

Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous êtes soumis à la règle normale et devez utiliser un emplacement de sort.

## TRADITIONS ARCANIQUES

### ACADEMICIEN

#### MAGIE ACADEMIQUE - *LdJ* p. 132

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 2 ET PLUS

#### SPÉCIALISATION - *LdJ* p. 132

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 2

#### EXPERTISE - *LdJ* p. 133

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

#### MAÎTRISE

ÉVOLUTION - NIVEAU 10

**Effet :** vous obtenez une nouvelle capacité qui dépend de votre école.

#### ABJURATION : CHAMP D'ÉNERGIE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous êtes la cible d'un sort de niveau 3 ou inférieur.

**Effet :** vous obtenez au choix l'avantage à la sauvegarde ou une résistance aux dégâts du sort.

#### INVOCATION : INVOCATION TENACE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** on tente de dissiper l'un de vos sorts d'invocation.

**Effet :** l'adversaire tentant de dissiper le sort doit réussir un test d'Intelligence même s'il ne devrait pas en effectuer normalement. En cas d'échec, il ne parvient pas à le dissiper.

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0) - LdJ p. 130

NIVEAU 1 - LdJ p. 130

NIVEAU 2 - LdJ p. 130

NIVEAU 3 - LdJ p. 130

NIVEAU 4 - LdJ p. 130

NIVEAU 5

- *animation des objets*
- *apparence trompeuse*
- *cercle de téléportation*
- *coercition mystique*
- *cône de froid*
- *contacter un autre plan*
- *création*
- *dominer un humanoïde*
- *entrave planaire*
- *immobiliser un monstre*
- *invoquer un élémentaire*
- *légende*
- *lien télépathique*
- *main magique*
- *modification de mémoire*

- *mur de force*
- *mur de pierre*
- *nuage mortel*
- *passe-muraille*
- *rêve*
- *scrutation*
- *télékinésie*
- *tromperie*

NIVEAU 6

- *cercle de mort*
- *chaîne d'éclairs*
- *contingence*
- *convocations instantanées*
- *création de mort-vivant*
- *danse irrésistible*
- *déplacer la terre*
- *désintégration*
- *globe d'invulnérabilité*
- *illusion programmée*
- *mauvais œil*
- *mur de glace*
- *passage dimensionnel*
- *pétrification*
- *possession*
- *protections et sceaux*

**Spécial** : les sorts de niveau 4 et supérieur imposent le désavantage au test.

**Spécial** : les créatures que vous invoquez obtiennent 2 points de vie temporaires par niveau du sort.

## DIVINATION : PRÉDICTION

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action bonus

**Portée** : 9 m

**Durée** : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Cibles** : tous vos alliés à portée

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vos cibles bénéficient de l'avantage à leurs tests et leurs ennemis du désavantage pour les attaquer (sorts, attaques au corps à corps ou à distance) pendant la durée de la capacité.

## ENCHANTEMENT : PRÉSENCE ENVOÛTANTE

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : une créature vous attaque.

**Condition** : vous n'avez pas encore attaqué cette créature ou ne lui avez pas infligé de dégâts depuis le début du combat.

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Effet** : la créature doit réussir un jet de sauvegarde.

**Échec** : la cible perd son action à ce tour. Au round suivant, elle peut vous attaquer normalement.

**Réussite** : aucun effet.

**Limitation** : cette capacité n'affecte pas les créatures qui ne peuvent être charmées.

## ÉVOCATION : SORTS PUISSANTS

CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur** : vous lancez un sort de l'école d'évocation qui provoque des dégâts.

**Effet** : vous ajoutez votre bonus de maîtrise à ces dégâts.

**Limitation** : si votre sort affecte plusieurs cibles, votre bonus de maîtrise ne s'applique qu'à une seule cible de votre choix.

**Limitation** : si votre sort inflige des dégâts durant plusieurs rounds, votre bonus de dégât ne s'applique qu'au premier round.

## LISTE DE SORTS DE MAGICIEN

- rayon de soleil
- sphère glacée
- suggestion de groupe
- vision suprême

## NIVEAU 7

- boule de feu à explosion retardée
- cage de force
- changement de plan
- doigt de mort
- embruns prismatiques
- épée magique
- forme éthérée
- image projetée
- inversion de la gravité
- manoir somptueux
- mirage
- séquestration
- simulacre
- symbole
- téléportation

## NIVEAU 8

- champ antimagie
- clone

- contrôle du climat
- demi-plan
- dominer un monstre
- éclat du soleil
- esprit faible
- esprit impénétrable
- excavation
- labyrinthe
- mot de pouvoir étourdissant
- nuage incendiaire
- répulsion/attirance

## NIVEAU 9

- arrêt du temps
- changement de forme
- emprisonnement
- étrangeté
- métamorphose suprême
- mot de pouvoir mortel
- mur prismatique
- nuée de météores
- portail
- prémonition
- projection astrale
- souhait

## ILLUSION : SORTS ILLUSOIRE

## CAPACITÉ PASSIVE

**Déclencheur :** vous lancez un sort de l'école d'évocation ou d'invocation.

**Effet :** ce sort est lancé sous forme d'illusion. Les dégâts deviennent psychiques.

**Spécial :** les dégâts infligés sont de type psychique, mais les cibles pensent qu'il s'agit du type de dégâts approprié au sort imité.

**Limitation :** un allié ou une créature prévenue de la nature de l'illusion obtient la résistance aux dégâts du sort.

**Limitation :** le sort conserve tout de même son école d'origine à tous les autres égards.

## NÉCROMANCIE : RÉANIMATION SPONTANÉE

## CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous tuez un humanoïde de taille Moyenne ou Petite à l'aide d'un sort.

**Condition :** lancez un d12 (ou un d6 s'il s'agit d'un sort de nécromancie). Si le résultat est inférieur ou égal au niveau du sort, vous pouvez utiliser la capacité.

**Durée :** 24 h

**Effet :** la créature se relève sous la forme d'un zombie qui vous sert pendant la durée de la capacité. Au bout de ce laps de temps, elle redevient un cadavre inerte.

## TRANSMUTATION : ELIXIR

## CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** selon le sort

**Durée :** 1 h

**Effet :** vous pouvez lancer un sort de transmutation sur un liquide. Ce dernier reste actif pendant la durée de la capacité. Toute créature qui le boit bénéficie des effets du sort comme s'il était lancé par le créateur de la potion.

**Limitation :** c'est la créature qui la boit qui doit maintenir la concentration si le sort le nécessite.

**Contrecoup** : une créature qui boit un second elixir alors que le premier est encore actif subit 2d6 dégâts et annule le premier effet.

### SANS EFFORT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action bonus

**Déclencheur** : vous maintenez un sort nécessitant de la concentration.

**Effet** : vous pouvez maintenir ce sort ce round sans avoir besoin de concentration. Ce sort ne nécessite aucune concentration tant que vous dépensez **une action bonus** à chaque round sans interruption. Il ne cesse que lorsqu'il arrive à terme, si vous le décidez ou si vous êtes *inconscient* ou mort.

**Spécial** : vous pouvez maintenir la concentration d'un autre sort normalement en parallèle.

### INCANTATION RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action bonus

**Déclencheur** : vous voulez lancer un sort ayant pour temps d'incantation une action.

**Condition** : vous utilisez un emplacement de sort un niveau au-dessus du niveau demandé par le sort que vous lancez

**Effet** : vous lancez le sort.

**Limitation** : vous ne pouvez toujours lancer qu'un seul sort par tour, à moins que vous n'utilisiez votre action pour lancer un tour de magie.

### SORTS SUPÉRIEURS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous lancez un sort de votre école qui utilise un emplacement de sort de niveau 3 ou inférieur.

**Effet** : vous imposez le désavantage au jet de sauvegarde des cibles.

### ÉMINENCE GRISE

**POLITICIEN** – *LdJ* p. 133

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**INTERPRÈTE** – *LdJ* p. 133

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**IMPOSTURE** – *LdJ* p. 133

**TOUR SILENCIEUX** – *LdJ* p. 133

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

### TOUR PUISSANT

– *LdJ* p. 133  
CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

### HISTORIOGRAPHE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) concernant les lignées royales ou l'histoire des nations.

**Effet** : vous avez l'avantage sur ce test.

### INFLUENCE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action

**Rechargement** : repos court et long

**Effet** : vous lancez le sort *apaisement des émotions*<sup>LdJ</sup> sans utiliser d'emplacement.

**Spécial** : le sort s'ajoute à votre grimoire. Vous pouvez aussi le lancer normalement, en utilisant un emplacement de sort.

### ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action

**Rechargement** : repos court et long

**Effet** : vous lancez le sort *non-détection*<sup>LdJ</sup> sans utiliser d'emplacement.

**Spécial** : le sort s'ajoute à votre grimoire. Il est toujours considéré comme préparé et ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez aussi le lancer normalement, en utilisant un emplacement de sort.

### INCANTATION DISCRÈTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : aucune

**Déclencheur** : vous lancez un sort exigeant une composante somatique et/ou verbale et d'une durée d'incantation d'une action, une action bonus ou une réaction.

**Condition** : vous utilisez un emplacement de 1 niveau supérieur à celui que vous devriez normalement utiliser pour lancer le sort.

**Effet** : vous supprimez la composante vocale ou/et somatique de l'incantation.

**Spécial** : vous pouvez lancer vos quatre sorts privilégiés (compréhension des langues, déguisement, apaisement des émotions et non-détection) sans composante vocale ni somatique sans augmenter le niveau du sort utilisé.

## MAÎTRE D'ÉTUDES

### CRÉER SON SIMULACRE - *LdJ* p. 134

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

### APPELER/RENOVÉER SON SIMULACRE - *LdJ* p. 134

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

### CONNAISSANCES VARIÉES - *LdJ* p. 134

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 2

### EXPERTISE DES SORTS - *LdJ* p. 134

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

## ÉRUDITION SUPÉRIEURE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'une des deux compétences choisies, et votre d20 obtient un résultat de 9 ou moins.

**Condition** : à l'acquisition de cette capacité, choisissez deux compétences entre Arcanes, Histoire, Médecine, Nature, Religion, outils d'herboriste.

**Effet** : si, lors du test déclencheur, le résultat du d20 est de 9 ou moins, considérez que son score est de 10.

## MÉMOIRE PARFAITE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 14

**Condition** : vous avez perdu votre grimoire, ou ce dernier a été détruit.

**Durée** : un nombre de jours égal à deux fois votre bonus de maîtrise

**Effet** : vous connaissez si bien vos sorts et votre grimoire que vous pourriez presque vous en passer. Pendant la durée de cette capacité, vous êtes toujours capable de préparer vos sorts après un repos long.

**Spécial** : vous pouvez, pendant la durée de cette capacité et si vous en avez le temps, recopier vos sorts dans un nouveau grimoire. Faites un test d'Arcanes pour chaque sort de vous recopiez (difficulté = 8+le niveau du sort recopié). Si le test est réussi, le sort est recopié de mémoire dans votre nouveau grimoire. Si le test échoue, vous perdez le sort à jamais, ou jusqu'à ce que vous le retrouviez dans un autre grimoire ou sur un parchemin magique.

## MAÎTRE DU GRIMOIRE

### LA PUISSANCE DU GRIMOIRE - *LdJ* p. 134

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

### LES POUVOIRS DU GRIMOIRE - *LdJ* p. 134

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

### LA PUISSANCE DE CES PAGES - *LdJ* p. 134

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

### SERVITEUR DE PAPIER - *LdJ* p. 137

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

### COMPULSER - *LdJ* p. 137

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

### PROTECTEUR DE PAPIER

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action** : un tour entier (aucune action, réaction, action bonus ou déplacement possible)

**Portée** : 9 m

**Durée** : 1 min (10 rounds)

**Nombre d'utilisations** : une

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : vous prenez votre plume et dessinez les contours d'une créature sur une page vierge de votre grimoire que vous arrachez et jetez au sol dans un espace inoccupé à portée. Vous invoquez un golem de papier. Ses caractéristiques correspondent à celles du golem de chair, avec les différences suivantes : vulnérabilité aux dégâts de feu et de foudre, et immunité aux dégâts radiants et nécrotiques. Sa capacité *Absorption de la foudre* concerne désormais les dégâts nécrotiques et radiants. De plus, il ne possède qu'un nombre de points de vie égal à votre modificateur d'Intelligence multiplié par 10. Sa capacité *Fou furieux* s'applique alors quand il atteint la moitié de ses points de vie.

Vous pouvez désigner alliés et ennemis, et votre golem attaqua uniquement ces derniers. Lors de l'invocation, vous pouvez lui donner un ordre : attaquer vos ennemis ou vous protéger. Dans le premier cas, il attaqua l'ennemi le plus proche de lui et se déplacera si nécessaire. Dans le second cas il restera à vos côtés et attaqua tout ennemi se rapprochant de vous.

Une fois détruit ou la durée de la capacité atteinte, la page réintègre votre grimoire.

**Limitation** : vous ne pouvez donner d'ordres spécifiques à votre golem de papier en dehors de l'ordre donné lors de son invocation et vous n'en contrôlez ni les mouvements, ni le choix des cibles.

### LA VOLONTÉ DU GRIMOIRE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une réaction

**Déclencheur :** vous lancez un sort nécessitant un jet de sauvegarde de la part de sa ou ses cibles.

**Condition :** vous tenez votre grimoire à la main et dépensez un emplacement de sort d'un niveau plus élevé de 1 pour lancer le sort.

**Effet :** la ou les cibles subissent le désavantage à leur jet de sauvegarde.

## LES CONNAISSANCES DU GRIMOIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** cf. le sort

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous compulsez votre grimoire à la recherche d'une information. Vous lancez le sort *légende*, sans dépenser d'emplacement de sort. L'information s'inscrit alors sur l'une des pages de votre grimoire, puis disparaît après que vous l'avez lue.

**Spécial :** le sort s'ajoute à votre grimoire. Il est toujours considéré comme préparé et ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer. Vous pouvez aussi le lancer normalement, en utilisant un emplacement de sort.

**Limitation :** vous avez besoin des composantes matérielles nécessaires à lancer le sort *légende*.

## NOUVELLES TRADITIONS ARCANIQUES

### ARPENTEUR

L'arpenteur est un magicien dont la formation n'est pas aussi théorique que celle de son illustre confrère issu de l'académie. Moins spécialisé, il maîtrise quelques compétences utiles à la vie d'aventurier. Une fois sa formation initiale terminée, il ne peut compter sur les ressources d'une école de magie pour continuer à progresser et doit parcourir le monde pour nourrir son art. Les arpenteurs sont souvent des mages ambulants qui parcourent le pays pour étudier les légendes locales et faire profiter les villages qu'ils traversent de spectacles pyrotechniques. Mais cet intérêt pour les légendes cache souvent une double vie d'explorateur qui leur permet de trouver et de déchiffrer d'antiques formules magiques cachées au cœur de ruines oubliées.

### ENDURCI

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/14

**Effet :** vous maîtrisez une compétence à choisir entre Athlétisme, Discréction, Nature, Perception ou Survie.

**Évolution :** vous obtenez la maîtrise d'une seconde compétence au niveau 14.

### ARME DE PRÉDILECTION

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet :** vous choisissez comme arme de préférence n'importe quelle arme de corps à corps qui n'a pas les propriétés lourde ou à deux mains. Vous obtenez la maîtrise de cette arme.

### ARMURE DE L'ARPENTEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur :** vous tenez votre Arme de préférence en main.

**Effet :** vous bénéficiez du sort *armure du mage* jusqu'à ce que vous lâchiez votre Arme de préférence.

### AGUERRI

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action bonus

**Déclencheur :** vous lancez un tour de magie dont la durée d'incantation est d'une action.

**Condition :** vous tenez votre Arme de préférence en main.

**Effet :** vous effectuez une unique attaque avec votre Arme de préférence.

### RÉSISTANT

ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet :** vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution.

### INCANTATION RÉFLEXE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous êtes la cible d'une attaque au corps à corps.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous lancez un sort dont le temps d'incantation ne dépasse pas une action.

### MAGIE CONFINÉE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action bonus (en plus de l'action nécessaire pour lancer le sort déclencheur)

**Déclencheur :** vous lancez un sort de zone (comme une boule de feu).

**Effet :** vous avez pris l'habitude d'utiliser votre magie au plus profond d'étricts souterrains et vous savez rester efficace en milieu confiné. Vous pouvez réduire le rayon d'action de votre sort de moitié (ou la taille des côtés pour une surface conique, rectangulaire ou cubique).

## RESSOURCES INSOUPCONNÉES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous terminez un repos court.

**Condition :** n'avez plus aucun emplacement de sort disponible.

**Effet :** vous obtenez cinq niveaux de sorts. Vous pouvez dépenser ces niveaux en un ou plusieurs emplacements de sorts que vous regagnez, selon n'importe quelle combinaison de sorts dont la somme des niveaux ne dépasse pas cinq.

## ÉLÉMENTALISTE

Vous méprisez le cadre des écoles de magie structuralistes et leurs théories académiques en faveur d'une compréhension naturaliste et globale de la magie. Vos sorts impliquent les quatre éléments primaires que sont l'air, l'eau, la terre et le feu, que vous pliez à votre volonté. Les autres magiciens vous évitent, car ils considèrent les élémentalistes comme impétueux et destructeurs. Ainsi pratiquez-vous votre art dans des lieux isolés ou secrets, ou au sein de cultes de divinités élémentaires. Pourtant, la magie élémentaire n'est pas très différente de la magie des écoles traditionnelles, et son utilisation peut être aussi bénéfique que néfaste.

Lorsque vous choisissez cette voie au niveau 2, vous déterminez quel est votre élément de prédilection : l'air, l'eau, le feu ou la terre. Ce choix va façonner votre identité et influencer les autres étapes de votre carrière. De plus, chaque élément possède un élément contraire : l'air s'oppose à la terre et l'eau au feu. Les élémentalistes d'un élément rechignent à utiliser les sorts de l'élément opposé.

## SPÉCIALISATION ÉLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet :** vous apprenez le tour de magie *prestidigitation élémentaire*. Les effets sont les mêmes que *prestidigitation*<sup>ldj</sup>, toutefois, ce sort n'affecte que votre élément de prédilection et ses effets sont plus prononcés et affectent un volume un peu plus important (au maximum un cube de 1,5 m d'arête).

## FORCE DES ÉLÉMENS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Action :** une action bonus (en plus de l'action nécessaire pour lancer le sort déclencheur)

**Déclencheur :** vous lancez un sort dont les dégâts correspondent à votre élément de prédilection (air : foudre, terre : acide, eau : froid, feu : feu).

**Effet :** vous lancez le sort comme s'il avait été lancé avec un emplacement de sort d'un niveau de plus, y compris au-delà de votre niveau maximum (mais jamais au-dessus du niveau 9). Par exemple, un spécialiste du feu peut dépenser

un emplacement de sort de niveau 3 et utiliser son action et une action bonus pour lancer *boule de feu*<sup>ldj</sup> avec l'équivalent d'un emplacement de sort de niveau 4 et infliger 9d6 dégâts au lieu de 8d6.

**Limitation :** lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts correspondant à votre élément opposé – feu est opposé à froid (eau), acide (terre) opposé à foudre (air) –, les cibles obtiennent l'avantage à leurs jets de sauvegarde.

## PIUSSANCE ÉLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/14

**Effet :** vous choisissez une capacité entre les deux que vous propose votre élément :

- Air : zéphyr ou arc électrique.
  - Eau : déluge ou décharge glaciale.
  - Feu : jet de flammes ou nimbe de feu.
  - Terre : nuage acide ou secousse sismique.
- **Évolution :** vous gagnez la seconde capacité de votre élément au niveau 14.

## ARC ÉLECTRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Portée :** 1,5 m

**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour

**Cibles :** toutes les créatures de votre choix et à portée

**Jet de Sauvegarde :** Dextérité

**Rechargeement :** repos court ou long

**Effet :** l'air ambiant charge votre corps d'électricité statique que vous libérez pour électrocuter vos adversaires proches. Vous générez un arc électrique entre vous et chaque créature choisie située jusqu'à 1,5 m de vous. Chacune des créatures ciblées doit effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec :** elle subit 1d6 dégâts de foudre.

**Réussite :** elle ne subit aucun dégât.

Toute autre créature non ciblée et située à 1,5 m ou moins de l'une des cibles affectées subit la moitié des dégâts de foudre.

**Évolution :** les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## DÉCHARGE GLACIALE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** une action

**Portée :** 12 m

**Zone :** sphère de 1,5 m de rayon centrée sur la cible

**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour

**Cible :** un point à portée

**Jet de Sauvegarde** : Constitution

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous libérez une vague d'air glacial. Au moment où vous activez cette capacité, toutes les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec** : elles subissent 1d6 dégâts de froid. De plus, elles réduisent leur vitesse de déplacement de 3 m pour la durée de la capacité.

**Réussite** : elles réduisent les dégâts de moitié et ne subissent pas la réduction de vitesse.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## DÉLUGE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Portée** : 1,5 m

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Cibles** : toutes les créatures à portée

**Jet de Sauvegarde** : Dextérité

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous invoquez une masse d'eau du plan élémentaire qui s'abat autour de vous. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : elle subit 1d6 dégâts contondant et est repoussée de 1,5 m de vous.

**Réussite** : la cible ne subit aucun effet.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## JET DE FLAMMES

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Zone** : une ligne de 6 m de long et de 1,5 m de large

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Jet de Sauvegarde** : Dextérité

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous lancez des flammes devant vous. Toute créature située sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : 1d6 dégâts de feu.

**Réussite** : les créatures ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial** : en cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature prend feu et subit 1d6 dégâts de feu au début de son tour pour la durée de la capacité.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## NIMBE DE FEU

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Portée** : 1,5 m

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Jet de Sauvegarde** : Dextérité

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous vous entourez d'un nimbe de flammes rugissantes. Toute créature à portée doit effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : 1d6 dégâts de feu.

**Réussite** : moitié des dégâts seulement.

**Spécial** : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA pour la durée de la capacité.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## NUAGE ACIDE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Portée** : 12 m

**Zone** : sphère de 1,5 m de rayon centrée sur la cible

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Cible** : un point à portée

**Jet de Sauvegarde** : Constitution

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous créez un nuage de vapeurs acides qui persiste pour la durée de la capacité. Chaque créature qui commence ou termine son tour dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde.

**Échec** : la créature subit 1d6 dégâts d'acide et se retrouve empoisonnée.

**Réussite** : annule l'état empoisonné et réduit les dégâts de moitié.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## SECOUSSÉ SISMIQUE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Portée** : 1,5 m

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Cibles** : toutes les créatures à portée

**Jet de Sauvegarde** : Constitution

**Recharge** : repos court ou long

**Effet** : vous frappez le sol pour générer une brusque secousse sismique autour de vous qui désoriente vos adversaires.

Chaque créature en contact avec le sol et à portée doit effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : 1d6 dégâts de tonnerre et désavantage aux jets d'attaque pour la durée de la capacité.

**Réussite** : la créature ne subit aucun effet.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## ZÉPHYR

### CAPACITÉ ACTIVE

**Action** : une action

**Portée** : 1,5 m

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Cibles** : toutes les créatures de taille Moyenne ou inférieure à portée

**Jet de Sauvegarde** : Constitution

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : vous générez un tourbillon d'air tonitruant autour de vous. Les cibles doivent effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : 1d6 dégâts de tonnerre et la cible est repoussée de 1,5 m de vous. La détonation se fait entendre jusqu'à 30 m.

**Réussite** : la cible ne subit aucun effet.

**Évolution** : les dégâts augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

## RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE

### CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts d'un type dépendant de votre élément de prédilection (air : foudre, eau : froid, feu : feu, terre : acide).

**Effet** : vous avez la résistance à ces dégâts.

## MAÎTRE DES ÉLÉMENTS

### ÉVOLUTION – NIVEAU 6

**Effet** : choisissez d'acquérir ou non la capacité **Spécialiste élémentaire**. La capacité possède ses avantages ainsi que ces inconvénients. Ne pas la choisir évite les inconvénients mais ne fournit aucun avantage.

## SPÉCIALISTE ÉLÉMENTAIRE

### ÉVOLUTION

**Effet** : choisissez un second élément de prédilection, cet élément ne doit toutefois pas être opposé au premier élément que vous avez choisi (feu est opposé à eau, air est opposé à terre).

Vous gagnez la capacité **Puissance élémentaire** correspondant à ce nouvel élément. Toutefois, le **rechargement** de la capacité liée à ce nouvel élément est « repos long ».

**Limitation** : vous ne pouvez pas apprendre de sorts de niveau 4 ou supérieur des écoles d'enchantement, d'illusion et de nécromancie. Vous pouvez toujours utiliser des parchemins comportant des sorts de ces écoles.

**Évolution** : au niveau 10, vous obtenez la capacité **Résistance élémentaire** correspondant à cet élément. Au niveau 14, vous obtenez la capacité **Spécialisation élémentaire** correspondant à cet élément et désormais votre capacité **Puissance élémentaire** liée à ce nouvel élément possède un **rechargement** : repos court ou long.



## DÉPLACEMENT ÉLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 10

**Effet :** vous gagnez une capacité parmi les suivantes, liée à votre élément de prédilection.

## AIR : DÉPLACEMENT AÉRIEN

ÉVOLUTION

**Effet :** vous obtenez une vitesse de vol égale à la moitié de votre vitesse.

## EAU : AMPHIBIE

ÉVOLUTION

**Effet :** votre vitesse de nage est égale à votre vitesse. De plus, vous pouvez respirer sous l'eau.

## FEU : TÉLÉPORTATION EXPLOSIVE

CAPACITÉ ACTIVE

**Action :** aucune

**Condition :** vous n'utilisez pas votre déplacement normal (mais pouvez toujours utiliser l'action *Se précipiter*).

**Effet :** vous vous téléportez comme une flamme dansante à une distance égale à la moitié de votre vitesse de déplacement dans un espace que vous pouvez voir.

**Limitation :** si vous arrivez dans un espace déjà occupé par un objet ou une créature, la créature et vous-même subissez 4d6 dégâts contondants et la téléportation échoue.

## TERRE : FOUSSEUR

ÉVOLUTION

**Effet :** vous gagnez une vitesse de fouissement égale à la moitié de votre vitesse. De plus, vous gagnez le sens *Perception des vibrations* (9 m) lorsque vous vous déplacez de cette façon.

**Limitation :** vous devez terminer votre déplacement à l'air libre ou subir 4d6 dégâts contondants.

## IMMUNITÉ ÉLÉMENTAIRE

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'un type dépendant de votre élément de prédilection (air : foudre, eau : froid, feu : feu, terre : acide).

**Effet :** vous êtes immunisé contre ces dégâts.

## MAÎTRISE ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action bonus (en plus de l'action nécessaire pour lancer le sort déclencheur)

**Déclencheur :** vous lancez un sort dont les dégâts correspondent à votre élément de prédilection (air : foudre, terre : acide, eau : froid, feu : feu).

**Effet :** vous lancez le sort comme s'il avait été lancé avec

un emplacement de sort de 2 niveaux de plus, y compris au-delà de votre niveau maximum (mais jamais au-dessus du niveau 9). Par exemple, un spécialiste du feu peut dépenser un emplacement de sort de niveau 3 et utiliser **son action et une action bonus** pour lancer *boule de feu* avec l'équivalent d'un emplacement de sort de niveau 5 et infliger 10d6 dégâts au lieu de 8d6.

**Limitation :** lorsque vous lancez un sort qui inflige des dégâts correspondant à votre élément opposé – feu est opposé à froid (eau), acide (terre) opposé à foudre (air) –, les cibles obtiennent l'avantage à leurs jets de sauvegarde.

## EXÉCUTEUR

Les exécuteurs sont parmi les plus violents et les plus sournois des lanceurs de sorts. Ils se spécialisent dans l'élimination de leurs cibles, étant souvent engagés comme assassins ou comme lame à louer de manière à atteindre une cible ou, simplement, protéger une personnalité importante.

## ADEPTE DES OMBRES

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet :** vous maîtrisez la compétence *Discréption*.

**Spécial :** si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

## TOUR VIOLENT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous réussissez un jet d'attaque contre une créature.

**Condition :** votre attaque est effectuée en utilisant l'un de vos tours de magie. De plus, soit vous aviez l'avantage sur cette attaque, soit vous avez attaqué sans désavantage une créature se trouvant déjà à moins de 1,5 m d'un autre de ses adversaires qui n'est pas neutralisé.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** au début de votre prochain tour

**Effet :** vous savez frapper exactement où cela fait mal. Vous pouvez décider d'infliger 1d6 dégâts supplémentaires à la créature sur votre attaque.

**Évolution :** les dégâts supplémentaires augmentent au fil de votre progression en niveaux. 2d6 au niveau 6, 4d6 au niveau 10 et 6d6 au niveau 14.

## FRAPPE BRUTALE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts grâce à un tour de magie.  
**Effet :** vous ajoutez la moitié de votre modificateur d'Intelligence (arrondi au supérieur) à ces dégâts.

## FRAPPE RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction  
**Condition :** vous venez de lancer votre jet d'initiative mais aucune créature n'a pour le moment joué son premier tour de jeu.  
**Effet :** vous lancez un tour de magie nécessitant un jet d'attaque.

## ATTAQUE PRÉVENTIVE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque contre un adversaire n'ayant pas encore joué son premier tour dans le combat.  
**Condition :** vous effectuez votre jet d'attaque pour lancer un tour de magie.  
**Effet :** vous avez l'avantage sur cette attaque.

## REGARD PERÇANT

ÉVOLUTION – NIVEAU 10

**Effet :** vous maîtrisez la compétence Perception.  
**Spécial :** si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.  
**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

## FEU DESTRUCTEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous réussissez un jet d'attaque contre un adversaire dans le cadre d'un sort nécessitant un jet d'attaque alors que ce dernier n'a pas encore joué son premier tour dans le combat.  
**Effet :** votre attaque est automatiquement considérée comme une réussite critique.

## MAÎTRE DES DIMENSIONS

Les maîtres des dimensions ont activement étudié les plans et les dimensions qui entourent leur monde. Ils ont appris à puiser dans leur énergie et à les utiliser afin de se déplacer plus facilement et de se protéger.

## DÉPHASAGE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action :** une action  
**Durée :** 1 min  
**Rechargement :** repos long  
**Effet :** vous faites en sorte d'aligner votre corps avec les vibrations des dimensions qui vous entourent, vous permettant de ne plus réellement être dans votre propre dimension. Vous semblez alors presque incorporel. Pendant la durée de cette capacité, vos adversaires subissent le désavantage pour vous attaquer, et vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Dextérité.  
**Spécial :** vous pouvez passer à travers les surfaces solides, comme une porte ou un mur. Cependant, ces dernières vous ralentissent grandement. Vous avez besoin d'un round pour passer à travers 10 cm de matière solide, quelle qu'elle soit.  
**Contrecoup :** si votre capacité prend fin alors que vous n'avez pas fini de traverser une surface solide, vous subissez immédiatement 10d8 dégâts de force et êtes éjecté en arrière hors de la surface.

## SAUT DIMENSIONNEL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action :** une action pour **activer** la capacité, une réaction pour **réapparaître**  
**Portée :** 18 m  
**Rechargement :** repos court ou long  
**Effet :** vous disparaissiez et réapparaissiez instantanément dans un espace libre à portée dans votre champ de vision.  
**Spécial :** vous pouvez décider de retarder votre réapparition et de **réapparaître** à n'importe quel moment avant la fin de votre prochain tour.

## SORT RÉFLEXE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** aucune  
**Déclencheur :** vous réapparaissiez après avoir utilisé votre capacité Saut dimensionnel.  
**Effet :** vous pouvez lancer un sort.  
**Limitation :** le sort que vous lancez doit nécessiter **une action** pour être lancé.  
**Limitation :** le sort que vous lancez ne peut être qu'un tour de magie, ou un sort demandant la dépense d'un emplacement de sort d'un niveau inférieur ou égal à la moitié de votre bonus de maîtrise.

## SAUT DIMENSIONNEL ÉTENDU

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action  
**Rechargement :** repos long

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *porte dimensionnelle* sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : la portée du sort devient 300 m.

**Spécial** : le sort rejoint votre liste de sorts s'il n'en fait pas déjà partie. Quand vous le lancez normalement en déposant un emplacement de sort, vous profitez aussi de l'effet **spécial** précédent.

## CHANGER DE PLAN

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action

**Recharge** : repos long

**Effet** : vous pouvez lancer le sort *changement de plan* sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : le sort rejoint votre liste de sorts s'il n'en fait pas déjà partie.

## MAÎTRE DES POTIONS

Certains magiciens se spécialisent dans l'utilisation de matériel alchimique afin d'enfermer et contenir dans leurs décocations étranges le pouvoir de certains de leurs sorts. Ce processus exigeant draîne momentanément une partie de leur puissance, mais leur permet de contrôler avec plus de précision le moment exact où l'effet est relâché. Les décocations sont souvent contenues dans des petits pots en terre cuite ou des fioles de verre.

## FIOLES ET POTS ?

Vous pouvez décider que les fioles ou les pots nécessaires à cet archétype doivent être achetées par le personnage (1 pa les 10), comme des munitions.

Vous pouvez aussi décider que le personnage est capable de créer ses propres contenants en lui donnant la maîtrise du matériel de potier ou de verrier.

## ALCHIMISTE

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

**Effet** : vous maîtrisez le matériel d'alchimiste.

**Spécial** : si vous maîtrisez déjà cet outil, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.

**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

## PRÉPARATION DE POTIONS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : 1 min par niveau de sort utilisé par potion **préparée**, une réaction de la créature qui la boit pour **boire** une potion ou une action pour **jeter** la potion

**Condition** : vous utilisez votre matériel d'alchimiste.

**Condition** : vous dépensez les emplacements de sort pour chaque potion préparée comme si vous aviez lancé le sort. De même, vous devez utiliser les composantes matérielles nécessaires au lancement du sort, qu'elles possèdent un coût ou non, et ce, même si vous utilisez un focaliseur.

**Portée** : 12 m (pour **jeter** la potion)

**Durée** : une potion dure jusqu'à la fin de votre prochain repos long, après quoi elle perd sa puissance

**Recharge** : repos long

**Effet** : vous prenez le temps de préparer plusieurs décocations afin d'y enfermer l'effet de certains de vos sorts. Choisissez un sort défensif, de soutien ou utilitaire d'abjuration, d'évocation, de nécromancie ou de transmutation que vous connaissez. Vous pouvez créer deux types de potions :

- Une potion à **boire**. L'effet de cette dernière ne peut affecter que la créature qui boit la potion et ne peut provoquer de dégâts ou demander de jet de sauvegarde.
- Une potion à **jeter**. L'effet de cette dernière ne peut être qu'un effet de zone (comme *lumière du jour*<sup>ldj</sup>). Cet effet ne doit pas provoquer de dégâts. Vous ou une autre créature pouvez jeter la potion sur un point à portée pendant la durée de la capacité. Le sort est immédiatement libéré et activé. lorsque le sort est libéré, le point d'impact de la potion est le point d'origine de l'effet du sort. Par exemple, si vous lancez une potion de *boule de feu*, le point d'impact sera le point permettant de déterminer la zone d'effet de la boule de feu.

**Spécial** : vous n'avez pas besoin d'avoir préparé les sorts que vous utilisez pour préparer une potion.

**Limitation** : une potion, une fois bue ou jetée, perd son pouvoir et ne peut être réutilisée une seconde fois.

**Limitation** : vous ne pouvez préparer qu'un nombre de potions égal à votre bonus de maîtrise.

**Évolution** : à partir du niveau 10, vous pouvez préparer un nombre de potions égal à deux fois votre bonus de maîtrise.

## SORTS SUPPLÉMENTAIRES

ÉVOLUTION – NIVEAU 2/6/10/14

**Effet** : au niveau 2, vous apprenez deux sorts défensifs, de soutien ou utilitaires supplémentaires. Ils doivent appartenir aux écoles d'abjuration, d'évocation, de nécromancie ou de transmutation. Ils peuvent appartenir aux listes de sorts de druide ou de clerc mais pas à la liste de sorts de magicien.

**Limitation** : vous ne pouvez préparer ou lancer ces sorts. Ils ne peuvent être utilisés que dans le cadre de la préparation de potions et exigent la dépense d'un emplacement de sort approprié pour ce faire, ainsi que l'utilisation des composantes matérielles nécessaires au lancement du sort, qu'elles possèdent un coût ou non, et ce, même si vous utilisez un focaliseur.

## POTIONS EXPLOSIVES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

- Action** : 1 min par niveau de sort utilisé par potion **préparée**, une action de la créature qui la jette pour **jeter** une potion
- Condition** : vous utilisez votre capacité *Préparation de potions* (utilisez ses conditions, sa durée, ses limitations, sa zone, son évolution et son rechargement)
- Effet** : vous pouvez désormais enfermer dans vos potions des sorts d'évocation offensifs de zone (comme *boule de feu* par exemple).

## POTIONS DURABLES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

- Déclencheur** : vous terminez un repos long.
- Condition** : certaines potions préparées précédemment n'ont pas été utilisées.
- Effet** : un nombre de potions de votre choix égal à la moitié de votre bonus de maîtrise conservent leur effet jusqu'à la fin de votre prochain repos long.

## CONCOCTION RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

- Action** : cf. *Préparation de potions*
- Rechargement** : à l'aube suivante
- Effet** : vous pouvez utiliser une nouvelle fois votre capacité *Préparation de potions*.
- Limitation** : vous ne pouvez concocter qu'un nombre de nouvelles potions égal à votre bonus de maîtrise divisé par 2 (arrondi au supérieur).

## MARIONNETTISTE

Rien n'est plus effrayant qu'un marionnettiste. En effet, ces magiciens se font une spécialité de manipuler l'autre et de le soumettre à leur volonté. Ils sont de ces magiciens capables de transformer la volonté des autres, autant que leur mémoire, les manipulant alors comme des pantins.

## IRRÉSISTIBLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

- Déclencheur** : vous lancez un sort provoquant chez sa ou ses cibles l'état **charmé**.
- Condition** : la cible est immunisée contre l'état **charmé**.
- Effet** : vous ignorez cette immunité.

## MARIONNETTISTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

- Action** : une action pour **activer** la capacité, une action bonus pour **contrôler** la cible
- Portée** : 18 m
- Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : une créature humanoïde, une créature artificielle, une fée ou un fiélon que vous pouvez voir et à portée

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous lancez vers votre cible des fils immatériels entourant ses chevilles, sa tête et ses poignets. Cette dernière effectue un jet de sauvegarde.

**Echec** : la cible est **charmée** et ne peut plus se déplacer, effectuer d'action bonus ou de réaction.

**Réussite** : rien ne se passe.

À votre tour, vous pouvez décider de **contrôler** la créature ayant échoué son jet de sauvegarde en lui faisant entreprendre un déplacement et une action de votre choix. Vous contrôlez aussi sa parole et pouvez utiliser sa voix afin de communiquer. Vous devez alors parler à voix basse et prononcer les mots que vous faites dire à la créature. Elle ne peut s'exprimer dans une langue que vous ne connaissez pas.

**Limitation** : vous ne connaissez que les capacités de la créature que vous avez vu utiliser. Ainsi, si elle connaît des sorts qu'elle n'a pas encore utilisés, ou des capacités magiques que vous ne connaissez pas, vous ne pouvez lui ordonner de les lancer.

**Limitation** : la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours afin de se libérer de l'emprise de la capacité.

**Limitation** : les créatures de taille Grande ou supérieure ont l'avantage sur leur jet de sauvegarde.

## VOLONTÉ DE FER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

- Déclencheur** : vous devriez être affecté par l'état **charmé**.
- Effet** : vous êtes immunisé contre cet état.

## MA VOLONTÉ EST TIENNE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

- Déclencheur** : la cible d'un de vos sorts effectue un jet de sauvegarde contre l'état **charmé**.
- Effet** : elle a le désavantage sur son jet de sauvegarde.

## TROUPE DE MARIONNETTES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

- Action** : aucune
- Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Marionnettiste*.
- Condition** : vous dépensez un emplacement de sort de niveau 4.
- Effet** : vous affectez deux créatures au lieu d'une seule.
- Évolution** : vous pouvez dépenser un emplacement de sort de niveau 5 ou plus. Pour chaque niveau d'emplacement au-dessus du niveau 4, vous affectez une créature supplémentaire.

## TOURMENTEUR

Certains magiciens sont obsédés par l'esprit des créatures sentientes, sa dissection et son contrôle. Ces derniers envahissent les rêves de leurs cibles, les manipulent, créent des illusions plus réelles que nature et attaquent l'esprit de leurs adversaires.

### ÉVOCATIONS ILLUSOIRES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous lancez un sort d'évocation infligeant des dégâts.

**Effet** : vous transformez les dégâts du sort en dégâts psychiques.



### ILLUSIONS PUISSANTES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

**Déclencheur** : vous lancez un sort d'illusion nécessitant un jet de sauvegarde.

**Effet** : les cibles de votre sort ont le désavantage à leur jet de sauvegarde.

### ILLUSION MORTELLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous lancez un sort d'illusion qui affecte une cible mais ne provoque normalement pas de dégâts.

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Rechargement** : repos long

**Effet** : votre illusion est plus dangereuse qu'elle le devrait, pouvant blesser les créatures entrant en contact avec elle. Dès que l'effet du sort entre en contact avec une créature, cette dernière effectue un jet de sauvegarde. **Échec** : la créature subit un nombre de d10 de dégâts psychiques égal à votre bonus de maîtrise.

**Réussite** : la créature ne subit que la moitié des dégâts.

### SORTS SUPPLÉMENTAIRES

ÉVOLUTION – NIVEAU 10

**Effet** : vous apprenez les sorts assassin *imaginaire*<sup>ldj</sup> et rêve.

Si vous connaissez déjà l'un de ces sorts, vous pouvez choisir un autre sort de l'école d'illusion à la place.

### CAUCHEMARS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action

**Condition** : vous avez lancé le sort rêve et êtes encore en méditation.

**Effet** : vous pouvez lancer le sort assassin *imaginaire*<sup>ldj</sup> en déposant un emplacement de sort. Ce dernier affecte immédiatement, en rêve, même si les dégâts qu'il produit sont réels.

**Spécial** : même si la cible se réveille, le sort assassin *imaginaire* continue d'être actif jusqu'à ce qu'il se termine normalement, soit en arrivant au bout de sa durée, soit en réussissant un jet de sauvegarde.

### TOURMENTS DE MASSE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous lancez le sort assassin *imaginaire*<sup>ldj</sup>.

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous pouvez affecter un nombre de créatures égal à votre modificateur d'Intelligence avec ce sort.

# MOINE

Vous trouverez ici les capacités de la classe de moine du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle (LdJ)*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouvelles traditions monacales.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### DÉFENSE SANS ARMURE

- *LdJ* p. 139

CAPACITÉ PASSIVE -

NIVEAU 1

### ARTS MARTIAUX

- *LdJ* p. 139

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

### FRAPPE SUPPLÉMENTAIRE

- *LdJ* p. 139

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

### KI

- *LdJ* p. 140

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

### DÉLUGE DE COUPS

- *LdJ* p. 140

CAPACITÉ ACTIVE

### DÉFENSE PATIENTE

- *LdJ* p. 140

CAPACITÉ ACTIVE

### DÉPLACEMENT AÉRIEN

- *LdJ* p. 140

CAPACITÉ ACTIVE

### DÉPLACEMENT SANS ARMURE

- *LdJ* p. 140

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 2

### TRADITION MONACALE

- *LdJ* p. 140

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 3

### PARADE DE PROJECTILES

- *LdJ* p. 140

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

### RENOVI DE PROJECTILE

- *LdJ* p. 140

CAPACITÉ ACTIVE

## MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Dextérité et Sagesse 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe moine comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de moine, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armes courantes et épées courtes.



NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	ARTS MARTIAUX	POINTS DE KI	MOUVEMENT SANS ARMURE	CAPACITÉS
1	+2	1d4	–	–	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+3 m	Tradition monacale, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+3 m	Acquisition de don, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdisante
6	+3	1d6	6	+4,5 m	Frappe de ki, Aptitude de tradition monacale
7	+3	1d6	7	+4,5 m	Dérobade, Tranquillité de l'esprit
8	+3	1d6	8	+4,5 m	Acquisition de don
9	+4	1d6	9	+4,5 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+6 m	Pureté du corps
11	+4	1d8	11	+6 m	Aptitude de tradition monacale
12	+4	1d8	12	+6 m	Acquisition de don
13	+5	1d8	13	+6 m	Langage du Soleil et de la Lune
14	+5	1d8	14	+7,5 m	Âme de diamant, Résistance suprême
15	+5	1d8	15	+7,5 m	Jeunesse éternelle
16	+5	1d8	16	+7,5 m	Acquisition de don
17	+6	1d10	17	+7,5 m	Aptitude de tradition monacale
18	+6	1d10	18	+9 m	Corps vide, Projection spirituelle
19	+6	1d10	19	+9 m	Acquisition de don
20	+6	1d10	20	+9 m	Perfection

**ACQUISITION DE DON** - *LdJ* p. 140

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

**CHUTE RALENTIE** - *LdJ* p. 140

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 4

**ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE** - *LdJ* p. 141

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 5/11/20

**FRAPPE ÉTOURDISSANTE** - *LdJ* p. 141

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 5

**FRAPPE DE KI** - *LdJ* p. 141

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**DÉROBADE** - *LdJ* p. 141

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**TRANQUILLITÉ DE L'ESPRIT** - *LdJ* p. 142

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**COURSE SUR LES MURS**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Effet** : vous êtes capable de vous déplacer sans chuter sur des

surfaces verticales ou sur des liquides pendant votre tour.

**Limitation** : vous devez finir votre mouvement sur une surface plane et solide.**PURETÉ DU CORPS**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous êtes affecté par une maladie ou un poison.**Effet** : vous êtes immunisé.**LANGAGE DU SOLEIL ET DE LA LUNE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 13

**Effet** : vous apprenez à entrer en contact avec le ki d'autres esprits, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues. De plus, n'importe quelle créature qui a la capacité de comprendre une langue peut vous comprendre.**ÂME DE DIAMANT**

ÉVOLUTION – NIVEAU 14

**Effet** : vous obtenez la maîtrise de tous les jets de sauvegarde.**RÉSISTANCE SUPRÊME**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur** : vous échouez à un jet de sauvegarde.**Condition** : vous dépensez un point de ki.**Effet** : vous relancez votre jet de sauvegarde.

**Limitation** : vous devez conserver le deuxième résultat.

### JEUNESSE ÉTERNELLE

ÉVOLUTION - NIVEAU 15

**Effet** : vous ne vieillissez plus, physiquement, et ne pouvez être touché par un effet magique provoquant le vieillissement. Vous pouvez toujours mourir de vieillesse. Vous n'avez en outre plus besoin de boire ou manger.

### CORPS VIDE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 18

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez 4 points de ki.

**Durée** : 1 min

**Effet** : vous devenez *invisible* pendant la durée de cette capacité.

**Spécial** : vous devenez résistant à tous les types de dégâts, sauf les dégâts de force.

### PROJECTION SPIRITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 18

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez 8 points de ki.

**Effet** : vous lancez le sort *projection astrale*.

**Spécial** : vous n'avez pas besoin de composantes matérielles.

**Limitation** : vous ne pouvez pas emmener d'autres créatures avec vous.

### PERFECTION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 20

**Déclencheur** : vous lancez votre dé d'initiative et vous n'avez plus de points de ki en réserve.

**Effet** : vous regagnez automatiquement 4 points de ki.

## TRADITIONS MONACALES

### VOIE DES CINQ ANIMAUX

#### GRIFFE DU TIGRE - LdJ p. 142

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

#### FUREUR DU TIGRE - LdJ p. 142

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

#### PARADE DE LA GRUE - LdJ p. 142

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

#### MORSURE DU SERPENT - LdJ p. 142

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

### VENIN DU SERPENT - LdJ p. 142

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

### VITESSE DU LÉOPARD

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité ou un test de Dextérité.

**Condition** : vous dépensez 1 point de ki.

**Effet** : vous ajoutez le résultat de votre dé d'arts martiaux au jet de sauvegarde ou au test concerné.

### FUREUR DU DRAGON

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez 3 points de ki.

**Portée** : 4,5 m

**Jet de sauvegarde** : Force

**Effet** : vous portez une attaque à mains nues contre chaque créature à portée. La réussite de votre attaque est automatique et vous infligez vos dégât à mains nues normaux. Chaque créature de taille Moyenne ou inférieure que vous blessez par cette attaque doit réussir un jet de sauvegarde (DD = 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise) ou se retrouver à terre.

### VOIE DE LA MAIN OUVERTE

#### TECHNIQUE DE LA MAIN OUVERTE - LdJ p. 142

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

#### INTÉGRITÉ PHYSIQUE - LdJ p. 142

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

### TRANQUILLITÉ

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 11

**Déclencheur** : vous terminez un repos long.

**Durée** : jusqu'au début du prochain repos long

**Effet** : vous entrez dans un état spécial de méditation qui vous nimbe d'une aura de paix. Vous gagnez les effets du sort *sanctuaire* pour la durée de la capacité. Le DD du jet de sauvegarde du sort est égal à [8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise].

**Spécial** : l'effet du sort peut être rompu de manière anticipée, comme indiqué dans le descriptif du sort.

### PAUME FRÉMISSANTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : aucune pour **initier** les vibrations, une action pour **faire cesser** les vibrations

**Déclencheur** : vous touchez une créature grâce à une attaque à mains nues.

**Condition** : vous dépensez 3 points de ki.

**Cible** : la créature à l'origine de l'effet déclencheur

**Durée** : un nombre de jours égal à votre niveau de moine

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Effet** : vous initiez des frémissements imperceptibles qui durent pour la durée de la capacité. Les vibrations sont inoffensives tant qu'elles durent. Vous pouvez faire cesser les vibrations. Pour cela, vous devez vous trouver sur le même plan d'existence que votre cible.

Lorsque vous vous **faites cesser** les vibrations, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde. Si elle échoue, elle est réduite à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques.

**Spécial** : si la capacité prend fin sans que vous ayez fait volontairement cesse les vibrations, l'effet ne se déclenche pas.

**Limitation** : vous ne pouvez utiliser cette capacité que sur une seule créature à la fois et vous pouvez décider de mettre fin aux vibrations gratuitement sans blesser la créature.

## VOIE DU MÉTAL BRÛLANT

### LE FROID ET LA FLAMME - *LdJ* p. 143

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

### POINGS ÉLÉMENTAIRES - *LdJ* p. 143

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

### LA DURETÉ DU MÉTAL - *LdJ* p. 143

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

### LES DRAGONS DU FEU ET DU FROID

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 11

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Le froid et la flamme*.

**Condition** : vous dépensez un second point de ki.

**Effet** : votre attaque semble auréolée de deux dragons glissant le long de votre bras et de votre arme, l'un de feu, l'autre de glace. Vous pouvez ajouter à votre attaque des dégâts de feu si vous infligez des dégâts de froid, et de froid si vous infligez des dégâts de feu. Ces dégâts supplémentaires sont, eux aussi, égaux à votre bonus de maîtrise et doublés en cas de réussite critique.

Par exemple, un moine de niveau 11 possédant un modificateur de Dextérité de +5, un bonus de maîtrise de +4 et attaquant à mains nues occasionnera 1d6+5 points de dégâts contondants et 4 dégâts de feu, plus 4 dégâts de froid. Si l'attaque est une réussite critique, il occasionnera 2d6+5

dégâts contondants et 8 dégâts de feu plus 8 dégâts de froid.

## EXPLOSION DE MÉTAL

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : une action

**Condition** : vous dépensez 3 points de ki.

**Portée** : 4,5 m

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Effet** : vous concentrez votre ki afin de déchaîner une vague de métal brûlant et de glace. Toutes les créatures à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : 2d10 dégâts de feu et 2d10 dégâts de froid et les cibles sont paralysées jusqu'au début de votre prochain tour.

**Réussite** : les cibles ne sont pas paralysées et subissent uniquement la moitié des dégâts.

## VOIE DU VIDE

### REGARD DE L'AVEUGLE - *LdJ* p. 143

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

### AU CŒUR DU VIDE - *LdJ* p. 143

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

### LA NATURE DU VIDE - *LdJ* p. 143

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

### PIUSSANCE DU VIDE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action** : selon le sort

**Condition** : vous dépensez 2 points de ki pour *vol*<sup>LdJ</sup>, 3 points de ki pour *terrain hallucinatoire*<sup>LdJ</sup>, 4 points de ki pour *télékinésie*.

**Effet** : vous canalisez le vide autour de vous pour transformer la réalité. Vous lancez le sort *vol*, *télékinésie* ou *terrain hallucinatoire*.

## INTERROMPRE LE FLOT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : aucune

**Déclencheur** : vous réussissez une attaque à mains nues contre une créature.

**Condition** : vous dépensez un nombre de points de ki égal à l'indice de dangerosité de la créature divisé par 4 et arrondi au supérieur (minimum 1).

**Durée** : un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Effet :** le flot du ki est interrompu dans le corps de la créature. Elle ne rajoute plus son bonus de maîtrise à ses tests de caractéristiques, jets de sauvegarde et jets d'attaques. Sa vitesse est divisée par 2. De plus, elle n'ajoute plus son bonus de caractéristique à ses dégâts. Si elle désire lancer un sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou son sort échoue et l'utilisation ou l'emplacement de sort est consommé.

**Spécial :** la créature peut effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours afin de regagner l'usage de son ki et d'annuler les effets de la capacité.

## NOUVELLES TRADITIONS MONACALES

### VOIE DU COMBATTANT IVRE

Les moines suivant la voie du combattant ivre ressemblent souvent plus à des vagabonds alcooliques qu'à de féroces combattants. Ils ont en générale une calebasse ou une outre remplie d'alcool qu'ils boivent inlassablement au long de la journée. Pourtant, tout cela n'est qu'une impression : rares sont les personnes plus résistantes et plus habiles que les moines du combattant ivre, dont le style de combat déroutant fait passer pour hasardeux des coups d'une précision terrible.

### IMPRÉVISIBLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Effet :** vos mouvements erratiques donnent le sentiment que vous êtes sous l'emprise de l'alcool. Vous ajoutez à votre CA un bonus égal à la moitié de votre bonus de maîtrise (minimum 1) pour la durée de cette capacité.

### CRACHEUR DE FEU

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Zone :** cône de 6 m issu de vous

**Jet de sauvegarde :** Dextérité

**Effet :** vous prenez de l'alcool en bouche et le recrachez en une gerbe de flammes. Toutes les créatures dans la zone d'effet effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec :** 4d6 dégâts de feu.

**Réussite :** la cible ne subit que la moitié des dégâts.

**Spécial :** en dépensant 1 point de ki supplémentaire, vous rajoutez 1d6 dégâts de feu à cette capacité. Vous pouvez dépenser ainsi jusqu'à votre bonus de maîtrise points de ki.

**Limitation :** vous devez avoir une bouteille d'alcool en main dont vous aviez une gorgée avant de pouvoir utiliser cette capacité.

### INTOXIQUÉ

ÉVOLUTION - NIVEAU 11

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.

### RÉPONSE INSTINCTIVE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous êtes la cible d'une attaque mais votre adversaire ne réussit pas à vous toucher.

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Effet :** vous semblez tituber, empêchant votre adversaire de vous toucher, et en profitiez pour placer quelques coups. Vous effectuez deux attaques uniques au corps à corps à mains nues contre l'adversaire ayant déclenché la capacité.

### VAPEURS ENVIRANTES

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 3 points de ki.

**Zone :** sphère de 9 m de rayon centrée sur vous

**Durée :** votre bonus de maîtrise rounds

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Effet :** vous soufflez autour de vous et des vapeurs d'alcool envahissent la zone. Toutes les créatures présentes dans la zone à l'activation de cette capacité, ou toutes les créatures commençant leur tour ou pénétrant dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec :** les créatures sont empoisonnées et leur vitesse est réduite de moitié jusqu'à la fin de la durée de cette capacité.

**Réussite :** la créature ne subit aucun effet.

**Spécial :** une fois un jet de sauvegarde raté, une créature ne peut en retenter un nouveau pour se débarrasser des effets néfastes jusqu'à la fin de la capacité.

**Spécial :** une fois cette capacité activée, la zone se déplace avec vous.

**Limitation :** vous devez avoir une bouteille d'alcool en main dont vous aviez une gorgée avant de pouvoir utiliser cette capacité.

### VOIE DE L'ESPRIT TRANQUILLE

Les moines de la voie de l'esprit tranquille ont souvent pour point commun leur air calme et apaisé. Ils semblent habités par une sérénité qu'il est difficile de briser. Pourtant, ces combattants ont avant tout appris à utiliser et à renforcer leur esprit. Ils sont capables de le projeter hors de leur corps et de renforcer leurs coups grâce à celui-ci, tout en

opposant à leurs adversaires une barrière psychique à même de résister aux assauts des lanceurs de sorts.

## FORCE D'ÂME

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde de Sagesse contre un sort ou un effet magique.

**Effet** : vous avez l'avantage sur ce jet.

**Évolution** : au niveau 11, le **déclencheur** s'applique aussi aux jets de sauvegarde d'Intelligence et de Charisme contre un sort ou un effet magique. Au niveau 17, le **déclencheur** s'applique à tous les jets de sauvegarde contre un sort ou un effet magique.

## FRAPPER L'ÂME

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous utilisez l'action Attaquer.

**Condition** : vous dépensez 1 point de ki.

**Effet** : vos coups touchent l'âme elle-même. Vous infligez, pour chaque attaque effectuée dans le cadre de l'action Attaquer, 1d4 dégâts psychiques supplémentaires.

**Évolution** : au niveau 6, les dégâts deviennent 1d6. Au niveau 11, ils deviennent 1d8.

## PROJECTION SPIRITUELLE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action** : une action pour **se projeter**, une réaction pour **revenir** dans votre corps

**Condition** : vous dépensez 3 points de ki.

**Portée** : votre bonus de maîtrise × 50 m

**Durée** : jusqu'à 1 h

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous méditez et projetez votre image et vos sens hors de votre corps. Cette dernière apparaît dans un lieu à portée que vous avez au moins déjà visité une fois ou que vous êtes capable de voir. Votre projection spirituelle vous ressemble mais elle n'a aucune corporalité. Toute tentative de contact physique permet de se rendre compte qu'il ne s'agit que d'une image illusoire. Vous pouvez voir entendre et parler à travers votre image.

**Limitation** : votre projection spirituelle ne peut toucher ou soulever quoi que ce soit. Traverser un mur ou une porte demande un jet de sauvegarde de Sagesse égal à  $[8 + (\text{épaisseur du mur ou de la porte en centimètre}/5)]$ . En cas d'échec, il est impossible de traverser pendant 10 min. De plus, il lui est impossible de traverser le plomb ou tout mur ou porte sous l'effet d'un enchantement.

**Limitation** : lorsque vous vous projetez, votre enveloppe corporelle est dépourvue de tous ses sens. Elle ne peut ni voir, ni entendre, ni ressentir quoi que ce soit.

**Limitation** : cette capacité est considérée comme magique. Le sort *dissipation de la magie* utilisé proche de votre corps ou de l'image que vous avez projetée permet de mettre fin à cette capacité.

**Contrecoup** : toute créature qui attaque votre enveloppe corporelle pendant une projection touche automatiquement et obtient un coup critique. Subir des dégâts met immédiatement fin à cette capacité. Dans ce cas, vous subissez immédiatement deux niveaux d'épuisement.

## MATÉRIALISATION

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Projection spirituelle*.

**Condition** : vous dépensez 1 point de ki.

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Effet** : votre *Projection spirituelle* devient corporelle. Vous pouvez, pendant la durée de cette capacité, toucher, saisir et manipuler des objets ainsi qu'attaquer.

**Contrecoup** : lorsque vous êtes matérialisé, votre *Projection spirituelle* peut recevoir des dégâts normalement. Ils sont directement infligés à vos points de vie. Cependant, ces dégâts ne provoquent pas le contrecoup de la capacité *Projection spirituelle*.

## EXPLOSION DE TRANQUILLITÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : cf. sort

**Condition** : vous dépensez 6 points de ki.

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous lancez le sort *assassin imaginaire*<sup>ldj</sup>. La difficulté du jet de sauvegarde est égale à  $[8 + \text{votre modificateur de Sagesse} + \text{votre bonus de maîtrise}]$ .

**Spécial** : vous pouvez cibler avec ce sort jusqu'à 3 créatures.

## VOIE DE L'ILLUMINATION

Les moines qui choisissent la voie de l'illumination sont des religieux et des philosophes qui passent de longues heures en contemplation, en méditation et en prière. Ils ne prient aucun dieu en particulier et tous à la fois, ils voient un culte à l'ordre universel, à l'équilibre et à la perfection. Les exercices corporels et les techniques de combat à mains nues ne sont qu'une extension de cette philosophie qui vise à intégrer le pratiquant à l'équilibre universel par la perfection de l'être, corps et esprit ne faisant qu'un. Les moines de la voie de l'illumination développent de nombreux pouvoirs spirituels.

## PRIÈRES

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous êtes capable de lancer des sorts de clerc.

### Sorts connus

Vous connaissez tous les sorts de la liste de sorts de clerc. Vous devez cependant en préparer un certain nombre chaque jour.

### Sorts préparés

Après chaque repos long, vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à [votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse]. Vous ne pouvez préparer de sorts dont le niveau est supérieur à votre Bonus de Maîtrise (maximum 5).

Il vous faut 10 min de méditation par sort que vous préparez.

### Caractéristique d'incantation

La caractéristique d'incantation pour vos sorts est la Sagesse.

**DD d'un jet de sauvegarde = DD de vos**

**Capacités de ki**

**Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse**

## JETER DES SORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** selon le sort

**Condition :** vous dépensez un nombre de points de ki égal au niveau du sort que vous lancez.

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise multiplié par 2.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez un sort que vous avez préparé.

**Spécial :** vous pouvez lancer un sort avec un emplacement de sort supérieur à son niveau initial en dépensant davantage de points de ki, tant que vous respectez la **limitation**.

**Limitation :** le nombre maximal de points de ki que vous pouvez dépenser pour lancer un sort ne doit pas dépasser votre bonus de maîtrise.

## MAGIE UNIVERSELLE

ÉVOLUTION – NIVEAU 6/11/17

**Effet :** choisissez deux sorts dans la liste suivante : *bouclier*<sup>ldj</sup>, *charme-personnel*<sup>ldj</sup>, *communication avec les animaux*<sup>ldj</sup>, *sommeil*<sup>ldj</sup>, *vague tonnante*<sup>ldj</sup>.

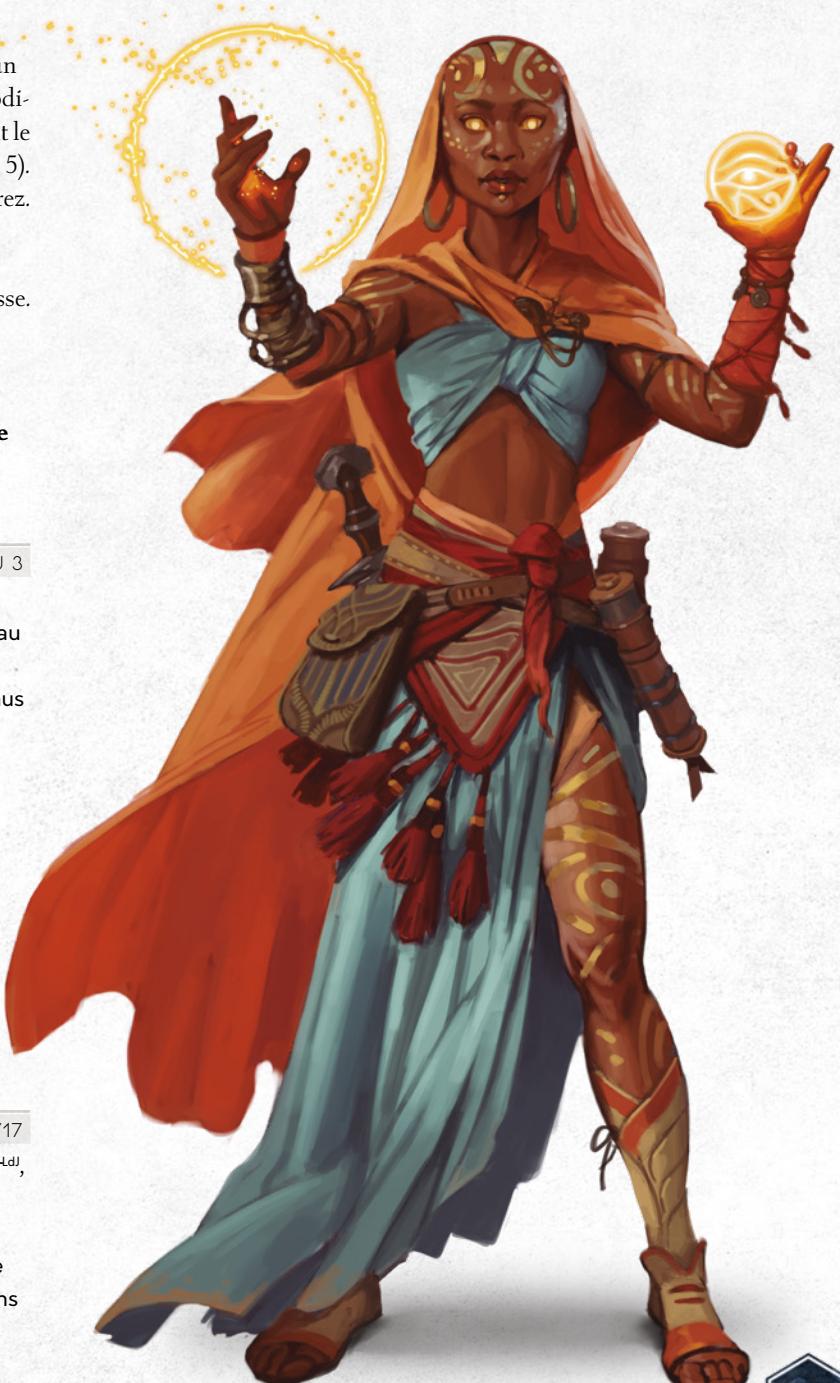
Vous devenez capable de les lancer comme s'il s'agissait de sorts de clerc et ils sont toujours considérés préparés, sans être décomptés du nombre maximal de sorts que vous pouvez préparer.

**Évolution :** niveau 11, choisissez deux sorts supplémentaires

dans la liste précédente ou dans celle-ci : *détection des pensées*<sup>ldj</sup>, *lévitation*<sup>ldj</sup>, *pas brumeux*<sup>ldj</sup>, *pattes d'araignée*<sup>ldj</sup>, *vision dans le noir*<sup>ldj</sup>, voir *l'invisible*<sup>ldj</sup>.

**Évolution :** niveau 17, choisissez deux sorts supplémentaires

dans les listes précédentes ou dans celle-ci : *clignotement*<sup>ldj</sup>, *hâte*<sup>ldj</sup>, *non-détection*<sup>ldj</sup>, *peau de pierre*<sup>ldj</sup>, *porte dimensionnelle*<sup>ldj</sup>, *respiration aquatique*<sup>ldj</sup>.



## VOIE DE LA MORT INATTENDUE

Pour ceux qui empruntent la voie de la mort impromptu, tout ce qui se trouve autour d'eux est une arme. La moindre tasse, le moindre bout de bois, le caillou même le plus petit sont des armes létales qui leur permettent de dominer le terrain. Aucun objet entre leurs mains n'est innocent, et ils ne sont jamais plus efficaces que lorsqu'ils paraissent désarmés.

### MES ARMES SONT PARTOUT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque.

**Condition :** vous utilisez un objet qui n'est pas une arme normalement, comme une arme improvisée (exemple : une tasse, une assiette, une chaise, etc.).

**Effet :** vous pouvez utiliser votre capacité Arts martiaux avec cette attaque et considérez l'objet comme une arme de moine. Vous devez être capable de soulever cet objet pour pouvoir l'utiliser.

**Spécial :** saisir un objet à portée afin frapper avec est une **action gratuite** dans le cadre de cette attaque. Le type de dégâts infligé dépend de l'objet (contondants pour une bouteille, perforants pour une aiguille ou tranchants pour une feuille de papier, par exemple).

**Limitation :** si l'objet est moins grand qu'une dague, il est détruit au cours de l'attaque et ne peut être réutilisé.

### LANCER IMPROMPTU

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque à distance.

**Condition :** vous utilisez un objet qui n'est pas une arme normalement, comme une arme improvisée (exemple : une tasse, une assiette, une chaise, etc.).

**Effet :** votre attaque possède une portée de 9/18.

**Spécial :** saisir un objet à portée afin de le lancer est une **action gratuite** dans le cadre de cette attaque.

**Limitation :** l'objet est détruit au cours de l'attaque et ne peut être réutilisé. Vous devez être capable de soulever cet objet pour pouvoir le lancer.

**Évolution :** la portée devient 12/24 au niveau 6, et 18/36 au niveau 11.

### DÉLUGE D'OBJETS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Déluge de coups.

**Effet :** vous pouvez utiliser votre capacité Déluge de coups en effectuant une attaque à distance avec la capacité Lancer impromptu. L'attaque supplémentaire peut elle aussi être effectuée avec un objet et à distance.

## DÉFENSE ÉTONNANTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous subissez une attaque qui devrait vous toucher.

**Condition :** vous avez, à votre portée, un objet que vous pouvez projeter pour intercepter cette attaque.

**Effet :** vous saisissez un objet et le lancez pour l'interposer entre vous et l'attaque qui vous cible. Vous ajoutez +2 à votre CA. Si votre CA est alors supérieure au résultat du jet d'attaque de votre adversaire, l'attaque ne vous touche pas.

**Limitation :** l'objet est détruit et ne peut être réutilisé.

## DÉFENSE SURNATURELLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Défense étonnante.

**Condition :** vous utilisez 1 point de ki.

**Effet :** vous remplacez le bonus de +2 à la CA par votre bonus de maîtrise.

## FRAPPE MAGIQUE IMPROVISÉE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous utilisez la capacité Lancer impromptu afin d'effectuer une attaque.

**Effet :** vous appliquez votre capacité Frappe de ki à cette attaque.

## RÉACTION RAPIDE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'initiative.

**Effet :** vous rajoutez votre modificateur de Sagesse, en plus de votre modificateur de Dextérité, à votre jet.

## INTERRUPTION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** un adversaire effectue une attaque contre vous ou contre l'un de vos alliés.

**Effet :** vous pouvez effectuer une unique attaque contre cet adversaire. Si elle est réussie, vous infligez normalement vos dégâts et les attaques de l'adversaire subissent le désavantage jusqu'à la fin de son tour.

**Spécial :** vous pouvez utiliser votre capacité Lancer impromptu dans le cadre de cette attaque.

## VAGUE DE POUSSIÈRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 3 points de ki.

**Portée :** 9 m

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Jet de sauvegarde :** Dextérité

**Effet :** dans un tourbillon, vous soulevez poussière, sable, terre et gravillons que vous envoyez voler autour de vous.

Toutes les créatures à portée doivent réussir un jet de sauvegarde.

**Échec :** 5d10 dégâts contondants et les créatures sont aveuglées pour la durée de la capacité.

**Réussite :** les créatures ne sont pas aveuglées et ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial :** en dépensant 1 point de ki supplémentaire, ces dégâts sont considérés comme magiques.

**Limitation :** les cibles affectées par l'état aveuglé peuvent effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de leur tour pour mettre fin à cet état.

## VOIE DE LA SOUPLESSE

La voie de la souplesse, parfois aussi appelée voie du roseau, car il plie mais ne rompt point, est une tradition qui privilégie la défense à l'attaque. Les maîtres de cette voie prônent un art martial qui évite autant que possible de porter des coups à l'adversaire et ils se contentent de le renverser, de l'immobiliser ou de lui montrer l'inutilité de sa propre violence en la retournant contre lui-même. Ils n'en sont pas moins des adversaires redoutables, tout aussi capables de plonger un adversaire dans l'inconscience que de lui briser les membres une fois qu'il est immobilisé.

## POIGNE FERME

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous réussissez une empoignade.

**Effet :** votre cible subit l'état entravé au lieu d'être simplement empoignée.

## VALSE DES POINTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous réussissez un test d'empoignade ou de bousculade.

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Effet :** vous infligez vos dégâts à mains nues à votre cible.

## PLUS C'EST GRAND...

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous réalisez une empoignade ou une bousculade sur un adversaire d'une taille supérieure à la vôtre.

**Effet :** vous pouvez réussir une empoignade contre un adversaire jusqu'à deux tailles au-dessus de la vôtre et bousculer un adversaire jusqu'à trois tailles au-dessus de la vôtre.

## PIED SÛR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test pour résister à une empoignade ou à une bousculade.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

## PROJECTION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** une créature vous attaque au corps à corps et vous rate.

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Jet de sauvegarde :** Dextérité

**Effet :** la créature effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** la créature se retrouve à terre et vous pouvez en profiter pour lui infliger vos dégâts à mains nues.

**Réussite :** la capacité n'affecte pas la créature.

**Spécial :** si la valeur de Force de la créature est supérieure à la vôtre, elle subit le désavantage au jet de sauvegarde.

## ABSORBER LES COUPS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts contondants.

**Effet :** vous êtes résistant à ces dégâts.

## RÉSILIENCE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** une attaque portée par un adversaire vous fait perdre au moins 5 points de vie.

**Effet :** vous récupérez 1 point de ki.

## ÉTREINTE MORTELLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous réussissez une empoignade.

**Condition :** vous dépensez 3 points de ki.

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Effet :** vous pouvez décider d'obliger votre adversaire à faire un jet de sauvegarde (DD = 8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise).

**Échec :** l'adversaire devient inconscient pour [1d6 + votre modificateur de Sagesse] tours.

**Réussite :** votre adversaire ne subit aucun effet.

**Limitation :** cette capacité est sans effet sur les élémentaires, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants.

**Limitation** : s'il est inconscient, votre adversaire peut être réveillé par un simple coup.

## VOIE DU VAGABOND

Certains moines passent leur vie sur les routes, découvrant le monde et apportant leur sagesse tout au long du chemin. Ils errent de communauté en communauté, développant leur capacité à se déplacer avec une aisance sans pareille. Les vagabonds sont rarement portés sur l'agression, mais plutôt le contrôle et la neutralisation de leurs adversaires.



### DÉPLACEMENT SANS CONTRAINTE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous vous déplacez sur un terrain difficile.

**Effet** : vous ne réduisez pas votre vitesse de moitié.

### ÉCARTER LE DANGER

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une réaction

**Déclencheur** : une créature rate un jet d'attaque contre vous.

**Condition** : la créature est de taille Grande ou inférieure et vous dépensez 1 point de ki.

**Effet** : vous effectuez un jet d'attaque contre la créature. En cas de réussite, elle est, au choix, à terre jusqu'à la fin de son tour, ou repoussée d'un nombre de mètres égal à votre bonus de maîtrise multiplié par 1,5.

**Spécial** : lorsque la créature à terre tente de se relever, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour la maintenir à terre jusqu'à la fin de son tour.

**Évolution** : la condition devient : « La créature est de taille Très Grande ou inférieure et vous dépensez 1 point de ki ».

### VOYAGEUR

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet** : vous maîtrisez la compétence Survie.

### OUVERTURE MORTELLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous utilisez avec succès votre capacité

Écarter le danger pour repousser une créature.

**Condition** : vous dépensez 1 point de ki.

**Effet** : la créature provoque des attaques d'opportunité pendant ce déplacement forcé quand elle sort de la portée d'allonge d'une créature.

### VITESSE ÉTONNANTE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous utilisez la capacité Déplacement aérien.

**Effet** : vous multipliez votre vitesse par 1,5.

### AU MILIEU DE LA FOULE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur** : vous subissez une attaque d'une créature alors qu'un ou plusieurs autres adversaires se trouvent à 1,5 m ou moins de vous.

**Effet** : habitués aux combats de rue, vous utilisez vos adversaires pour les gêner les uns les autres. L'attaque subit le désavantage.

## TEMPÈTE DE COUPS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Déluge de coups*.

**Condition :** vous dépensez 3 points de ki.

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Effet :** vous effectuez trois attaques supplémentaires, en plus de votre attaque de *Déluge de coups*.

**Spécial :** chaque créature touchée par ces attaques doit réussir un jet de sauvegarde (DD égal à [8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise]).

**Échec :** la créature est *paralysée* jusqu'au début de votre prochain tour.

**Réussite :** la créature n'est pas *paralysée* mais subit les dégâts de l'attaque normalement.

## VOIE DU VOLEUR DE VIE

Les moines suivant la voie du voleur de vie sont rares et redoutés. Ceux qui les ont croisés en parlent en laissant transparaître la peur dans leur voix, et ceux qui les ont affrontés sont rarement encore là pour raconter leur rencontre. Pour la plupart des gens, ces moines ne sont rien de plus qu'une légende, assimilée à de sombres sorciers et de terribles démons. On les dit habités par de sombres puissances, mais la réalité est bien plus simple : les voleurs de vie ont simplement appris à pervertir leur ki et celui de leurs adversaires afin de maîtriser les pouvoirs de la mort et de la vie.

## CARESSE DE LA MORT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à mains nues ou avec une arme de moine.

**Effet :** vous pouvez décider de remplacer leur type contondant, perforant ou tranchant par *nécrotique*.

## AURA DE MORT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Effet :** les morts-vivants ont du mal à vous percevoir. Pendant la durée de votre capacité, ils subissent le désavantage à leurs tests de Sagesse (Perception) et à leurs jets d'attaque vous concernant.

## VAMPIRE DE KI

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts nécrotiques à mains nues grâce à une attaque.

**Condition :** vous dépensez 1 point de ki.

**Effet :** vous récupérez un nombre de points de vie égal aux dégâts que vous avez infligés.

**Limitation :** cette capacité est sans effet sur les élémentaires, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants.

## PARLEUR AUX MORTS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez 3 points de ki.

**Effet :** vous lancez le sort *communication avec les morts*<sup>ldj</sup>.

## ALLIÉ SPECTRAL

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous tuez une créature.

**Condition :** vous dépensez 2 points de ki.

**Durée :** 1 min

**Effet :** vous extirpez le ki de votre victime et le transformez en un spectre sous votre contrôle. Vous pouvez lui donner un ordre pour une action bonus. Le spectre agit à votre tour et disparaît à la fin de la durée de cette capacité.

**Limitation :** cette capacité est sans effet sur les élémentaires, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants.

## AURA VAMPIRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** une action

**Condition :** vous dépensez un nombre de points de ki égal au nombre de créatures à portée.

**Portée :** 9 m

**Cibles :** toutes les créatures à portée

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Effet :** d'étranges tentacules noirs et intangibles émanent de vous et frappent les cibles de votre capacité. Elles doivent effectuer un jet de sauvegarde (DD égal à [8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise]).

**Échec :** 3d10 points de dégâts.

**Réussite :** les créatures ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial :** vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié de la totalité des dégâts infligés par cette capacité.

**Limitation :** cette capacité est sans effet sur les élémentaires, les créatures artificielles, les vases et les morts-vivants.

# PALADIN

Vous trouverez ici les capacités de la classe de paladin du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle*. Vous trouverez, en plus de cela, sept nouveaux serments sacrés.



## MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Force et Charisme 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe paladin comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de paladin, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes et armes de guerre.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### SENS DU JUSTE - *LdJ* p. 145

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### IMPOSITION DES MAINS - *LdJ* p. 145

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### STYLE DE COMBAT - *LdJ* p. 146

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

### INCANTATIONS - *LdJ* p. 146

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

### LANCER DES SORTS - *LdJ* p. 147

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

### FOCALISEUR D'INCANTATION - *LdJ* p. 147

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 2

### CHÂTIMENT - *LdJ* p. 147

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 2

### SANTÉ PARFAITE - *LdJ* p. 147

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

### SERMENT SACRÉ - *LdJ* p. 147

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 3

### SORTS DE SERMENT - *LdJ* p. 147

ÉVOLUTION

### CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE - *LdJ* p. 148

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT				
			1	2	3	4	5
1	+2	Sens du juste, Imposition des mains	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Lancer des sorts, Focaliseur d'incantation, Châtiment divin	2	-	-	-	-
3	+2	Santé parfaire, Sorts de serment	3	-	-	-	-
4	+2	Acquisition de don	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire, Sorts de serment	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de protection	4	2	-	-	-
7	+3	Capacité de serment sacré	4	3	-	-	-
8	+3	Acquisition de don	4	3	-	-	-
9	+4	Sorts de serment	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de courage	4	3	2	-	-
11	+4	Châtiment amélioré	4	3	3	-	-
12	+4	Acquisition de don	4	3	3	-	-
13	+5	Sorts de serment	4	3	3	1	-
14	+5	Contact purifiant	4	3	3	1	-
15	+5	Capacité de serment sacré	4	3	3	2	-
16	+5	Acquisition de don	4	3	3	2	-
17	+6	Sorts de serment	4	3	3	3	1
18	+6	Amélioration des auras	4	3	3	3	1
19	+6	Acquisition de don	4	3	3	3	2
20	+6	Capacité de serment sacré	4	3	3	3	2

### ACQUISITION DE DON - *LdJ* p. 148

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

### ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE - *LdJ* p. 148

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

### AURA DE PROTECTION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

Cf. Livre du joueur p. 148

### AURA DE COURAGE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10/18

**Déclencheur :** vous ou toute créature amicale à portée devriez être terrorisés.

**Portée :** 3 m

**Effet :** vous ou les créatures amicales concernées être immunisés contre l'état terrorisé.

**Limitation :** cette aura s'arrête si vous êtes inconscient.

**Évolution :** niveau 18, la portée devient 9 m.

### CHÂTIMENT AMÉLIORÉ

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous touchez une créature avec une attaque effectuée avec une arme de corps à corps.

**Effet :** vous ajoutez 1d8 dégâts radiants à vos dégâts d'arme.

**Spécial :** si vous utilisez aussi votre Châtiment lors d'une attaque, vous additionnez ces dégâts aux dégâts supplémentaires de votre Châtiment.

### CONTACT PURIFIANT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une action

**Condition :** un sort affecte votre cible.

**Cible :** vous ou une créature consentante que vous touchez

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1)

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous mettez fin au sort.

## LISTE DE SORTS DU PALADIN

NIVEAU 1 - *LdJ* p. 146NIVEAU 2 - *LdJ* p. 146

NIVEAU 3

- *arme sainte*
- *bénédiction héroïque*
- *cercle magique*
- *création de nourriture et d'eau*
- *dissipation de la magie*
- *lance du juste*
- *lever une malédiction*
- *lumière du jour*
- *revigoriser*
- *vitalité*

NIVEAU 4

- *bannissement*
- *expiation du juste*
- *localiser une créature*
- *nimbe de bienfaisance*
- *panacée*
- *protection contre la mort*

NIVEAU 5

- *aura de force*
- *coercition mystique*
- *dissipation du mal et du bien*
- *épée du juste*
- *jugement dernier*
- *rappel à la vie*

## SERMENTS SACRÉS

## SERMENT DE DÉVOTION

PRÉCEPTES DE DÉVOTION - *LdJ* p. 149SORTS DE SERMENT - *LdJ* p. 149

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/9/13/17

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

ARME SACRÉE - *LdJ* p. 149

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

RENOVI DES IMPIES - *LdJ* p. 149

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

AURA DE DÉVOTION - *LdJ* p. 149

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

## PURETÉ DE L'ESPRIT

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 15

**Effet :** vous êtes en permanence sous l'effet du sort *protection contre le mal et le bien*<sup>LdJ</sup>. Ce dernier ne peut être détecté ou dissipé.

## HALO SACRÉ

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 20

**Action :** une action**Portée :** 9 m**Durée :** 1 min**Rechargement :** repos long

**Effet :** une créature ennemie qui commence son tour à portée subit 10 dégâts radiants.

**Spécial :** pendant la durée de la capacité, vous obtenez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts lancés par les fiélons et les morts-vivants.

**Spécial :** le halo projette une lumière vive sur 9 m, et une lumière faible sur 9 m supplémentaires.

## SERMENT D'OBÉDIENCE

PRÉCEPTES D'OBÉDIENCE - *LdJ* p. 150SORTS DE SERMENT - *LdJ* p. 150

ÉVOLUTION - NIVEAU 3/5/9/13/17

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

PORTE ÉTENDARD - *LdJ* p. 150

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

TACTICIEN - *LdJ* p. 150

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

CRI DE RALLIEMENT - *LdJ* p. 150

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

## CHARGE HÉROÏQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 15

**Action :** une action pour **charger**

**Condition** : votre cible est au moins à 6 m de vous, et au maximum à 6 m au-delà de votre vitesse de déplacement.

**Portée** : 9 m

**Durée** : jusqu'au début de votre prochain tour

**Cible** : un ennemi  
**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : votre réputation de meneur d'hommes est telle que tous sont prêts à vous suivre malgré les périls et redoublent d'ardeur au combat. Vous **chargez** votre cible. Vous rejoignez votre cible au corps à corps, et portez une attaque pour laquelle vous obtenez l'avantage. Si l'attaque réussit, tous vos alliés à portée peuvent utiliser, à leur tour, **une action bonus** afin de porter une attaque.

**Spécial** : si votre cible est morte ou inconsciente suite à votre charge héroïque, cette attaque en action bonus se fait avec l'avantage.

**Limitation** : vous ne pouvez pas vous déplacer avant ou après une charge héroïque.

## HÉROS DE GUERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action** : une action

**Portée** : 9 m

**Durée** : 1 h

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous priez pendant **une action** pour implorer l'aide d'un ancien héros. Son aura, reconnaissable par tous vos compatriotes, apparaît autour de vous. Pendant la durée de cette capacité, vous gagnez les bénéfices suivants :

Les alliés à portée ne peuvent plus être charmés ou terrorisés. Les ennemis de votre souverain ou de votre cité qui pénètrent dans cette aura ou y débutent leur tour doivent réussir un jet de sauvegarde de ou être terrorisés pendant 1 min, ou jusqu'à ce qu'ils sortent de la zone d'effet. Le DD de ce jet de sauvegarde est le même que pour vos sorts de paladin.

Les ennemis *invisibles* redeviennent visibles tant qu'ils se trouvent à portée.

**Spécial** : le halo projette une lumière vive dont les couleurs rappellent les armoiries de votre seigneur ou de votre cité sur 9 m, et une lumière faible sur 9 m supplémentaires.

## SERMENT DE PIÉTÉ

### PRÉCEPTES DE PIÉTÉ – LdJ p. 151

**SORTS DE SERMENT** – LdJ p. 151

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/5/9/13/17

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

**INQUISITEUR** – LdJ p. 151

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

**GUERRIER SAINT** – LdJ p. 151

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

### AURA DE PIÉTÉ – LdJ p. 151

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

### PURETÉ DE LA LAME

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Effet** : vous êtes en permanence sous l'effet du sort *faveur divine*<sup>LdJ</sup>. Ce dernier ne peut être détecté ou dissipé.

### AVATAR DIVIN

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action** : une action

**Durée** : 1 min

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous prenez la forme d'un avatar de votre divinité. Il s'agit généralement d'un géant portant les symboles de votre divinité tutélaire et de son domaine : des éclairs dans le cas d'une divinité du ciel et de la foudre, une épée ou un marteau géant pour un dieu de la guerre, une tête animale pour un dieu de la nature, etc. Pendant la durée de cette capacité, vous obtenez les bénéfices suivants :

Votre taille augmente d'une catégorie (de Moyenne à Grande, par exemple). Votre équipement et vos armes grandissent en même temps que vous et reprennent leur taille initiale à la fin de la transformation.

Vos attaques avec une arme de corps à corps ont désormais une allonge de 3 m et leurs dégâts sont intégralement doublés.

Au début de chacun de vos tour, vous regagnez 10 points de vie.

### SERMENT DE LA TERRE

### PRÉCEPTES DE LA TERRE – LdJ p. 152

**SORTS DE SERMENT** – LdJ p. 152

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/5/9/13/17

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE :

**BANNISSEMENT DES IMPIES** – LdJ p. 152

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : COLÈRE DE LA TERRE - LdJ p. 152

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

Cf. *Livre du joueur* p. 152

### AURA DE VIE - LdJ p. 152

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

### VOIR PAR-DELÀ LE VOILE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 15

**Effet :** vous êtes conscient de toutes les formes de vie et de toutes les créatures non vivantes qui vous entourent. Vous possédez le trait *vision parfaite* (18 m) (*Livre du joueur* p. 221).

### CHEVALIER VERT

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 20

**Action :** une action

**Portée :** 9 m

**Durée :** 1 min

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous prenez la forme d'un avatar de la terre. Votre peau se transforme en écorce alors que vos cheveux et votre barbe devient un amas de feuilles. Autour de vous et de votre monture, la nature semble momentanément reprendre vie et se développer avant de mourir après votre passage. Pendant la durée de cette capacité, vous obtenez les bénéfices suivants :

Vous obtenez un bonus de +4 à la CA.

Au début de chacun de vos tours, vous regagnez 10 points de vie.

Toutes les créatures à portée sont considérées comme traversant un terrain difficile alors que la nature prend vie autour de vous.

Vous pouvez utiliser **votre action bonus** pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature à portée en utilisant les plantes et les ronces qui vous entourent. Cette attaque inflige  $[1d10 + \text{votre modificateur de Sagesse (minimum 1)}]$  points de dégâts de poison ou perforants, selon votre choix. Ces dégâts sont considérés comme magiques.

## NOUVEAUX SERMENTS SACRÉS

### SERMENT DES ESPRITS PRIMORDIAUX

Nul ne connaît l'origine exacte des esprits primordiaux. Certains pensent que ces entités lointaines et silencieuses ont précédé les dieux même. Elles représentent des énergies dépassant même les domaines des divinités. Elles sont la vie, la mort, l'ordre, le chaos, l'entropie... les paladins qui suivent ce serment ne sont pas à leur service, mais ils puissent dans l'énergie primordiale afin de protéger les fondements du monde et de l'univers

des changements qui pourraient les affecter. Leur esprit mortel, apercevant petit à petit la réalité derrière le voile, n'est souvent pas assez fort pour garder son intégrité face aux secrets qu'ils découvrent et il n'est pas rare de les voir plonger dans la folie à mesure qu'ils avancent sur leur chemin.

### Préceptes des esprits primordiaux

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment des esprits primordiaux varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

- Cherche les secrets de l'univers.** Ce que les peuples mortels savent n'est que la surface d'une réalité bien plus vaste et ancienne, et tu dois trouver ses secrets les plus enfouis afin de comprendre comment les protéger d'eux-mêmes et, surtout, de l'entropie.
- Protège les piliers du monde.** La vie, la mort, l'ordre, le chaos et l'entropie sont les forces primordiales de l'univers. La vie ne supplante pas la mort, l'ordre le chaos. Et l'entropie ne peut régner sur tout, ou elle ne régnera sur rien.
- Referme le voile.** Parfois le voile se déchire, laissant des choses d'un autre monde pénétrer sur les terres mortelles. Tu es le dernier rempart face à ces horreurs.

### Sorts de Serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	couleurs dansantes <sup>LdJ</sup> , fléau <sup>LdJ</sup>
5	image miroir <sup>LdJ</sup> , voir l'invisible <sup>LdJ</sup>
9	contresort <sup>LdJ</sup> , motif hypnotique <sup>LdJ</sup>
13	confusion <sup>LdJ</sup> , tentacules noirs <sup>LdJ</sup>
17	immobiliser un monstre, tromperie

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FOLIE PARTAGÉE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**Action :** une action

**Portée :** 12 m

**Durée :** 1 min

**Cibles :** un nombre de créatures de votre choix à portée égal, au maximum, à votre bonus de maîtrise

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Effet :** vous canalisez le pouvoir des esprits primordiaux afin de vous infiltrer dans l'esprit de vos cibles et de leur provoquer de terribles visions. Elles doivent effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec :** 2d6 dégâts psychiques et les cibles sont terrorisées pour la durée de cette capacité.

**Réussite :** rien.

**Limitation :** une cible terrorisée peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à cet état.

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SORT MIROIR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** une créature à portée lance un sort.

**Portée :** 36 m

**Cible :** la créature qui a lancé le sort **déclencheur**

**Effet :** vous utilisez les pouvoirs primordiaux qui vous ont été accordés pour dupliquer le sort. Ce dernier touche normalement la créature qu'il vise, mais est aussi renvoyé à votre cible : la créature ayant déclenché la capacité. Vous devez effectuer un test d'attaque magique ([modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]) contre une difficulté égale à [8 + le niveau du sort + le bonus de maîtrise de la cible]. En cas de réussite, le sort est dupliqué et appliqué à la cible.

### AURA DE LUCIDITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action bonus

**Portée :** 3 m

**Durée :** 1 min

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous et les alliés à portée êtes capables de voir l'invisible.

**Limitation :** l'effet persiste tant que vous n'êtes pas inconscient.

**Évolution :** au niveau 18, la portée passe à 9 m.

### ÉQUILIBRE DES FORCES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** une créature à portée arrive à 0 point de vie.

**Portée :** 12 m

**Cible :** une autre créature de votre choix à portée

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous rééquilibrerez les forces en transférant l'énergie perdue par une créature vers une autre. Votre cible regagne autant de points de vie que le nombre de dégâts qu'a subis la créature ayant déclenché cette capacité.

**Spécial :** si la récupération de points de vie devrait permettre d'excéder le maximum de points de vie, tous les points de vie excédentaires sont alors considérés comme des points de vie temporaires.

### AVATAR DE MILLIERS DE MONDES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action :** une action

**Portée :** 9 m

**Durée :** 1 min

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous prenez la forme d'un avatar étrange aux formes changeantes. Vos membres se transforment tour à tour en tentacules noirs, en lames effilées, en membres griffus à la peau squameuse, etc. Autour de vous et de votre monture, le monde semble perdre sa substance et se transformer continuellement. Pendant la durée de cette capacité, vous obtenez les bénéfices suivants :

Les créatures qui tentent de vous attaquer effectuent leurs attaques avec le désavantage.

Vous obtenez l'avantage à vos jets de sauvegarde de Dextérité, de Sagesse et de Charisme.

Toutes les créatures à portée doivent réussir un jet de sauvegarde ou être considérées comme sous le coup du sort confusion<sup>ldj</sup>.

### SERMENT DE LA FURIE

La plupart des paladins œuvrent pour un idéal, pour protéger le peuple, pour faire le bien et châtier les forces maléfiques qui menacent les innocents. Mais certains ne sont pas de cette trempe. Certains ont la vengeance dans le sang, prêts à tout pour assouvir leur colère et leur haine. Ainsi en est-il de ceux qui empruntent la voie du serment de la furie. Mais ces paladins vont bien plus loin. Si beaucoup d'entre eux sont guidés par un esprit de vengeance envers des injustices et des drames auxquels ils ont fait face, ils se font l'incarnation même de la furie des opprimés, de la colère des oubliés. Ainsi, face à une situation qu'ils jugent injuste, ils redressent les torts avec tous les moyens à leur disposition.

#### Préceptes de la furie

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de la furie varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

- **Ta colère est ta puissance.** La colère est un feu qui brûle et nourrit ta puissance, elle te pousse à agir, elle te donne la force de protéger les autres.
- **Nul obstacle ne t'arrêtera.** Rien ne peut se mettre en travers de ta route, car ta furie est sainte et elle ne peut être tempérée.
- **Tu es la fureur du peuple.** Le peuple ne peut se défendre, mais tu as la puissance, tu as le pouvoir, et tu les représentes et les protèges.
- **La fureur ne connaît pas la peur.** La fureur est une force et elle efface la peur. La fureur ne permet pas la peur. Tu ne te laisseras jamais envahir par la terreur de ce qui

t'attend, car tout ce que tu trouveras sera une délivrance, dans la victoire comme dans la mort.

### Sorts de Serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	brûlure du juste <sup>ldj</sup> , marque du chasseur <sup>ldj</sup>
5	immobiliser un humanoïde <sup>ldj</sup> , zone de vérité <sup>ldj</sup>
9	colère des damnés <sup>ldj</sup> , lance du juste <sup>ldj</sup>
13	bannissement <sup>ldj</sup> , gardien de la foi <sup>ldj</sup>
17	épée du juste, immobiliser un monstre

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : CONTRE-ATTAQUE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**Action** : réaction

**Déclencheur** : vous subissez une attaque au corps à corps.

**Cible** : la créature à l'origine de l'attaque ayant déclenché la capacité

**Effet** : vous pouvez effectuer une unique attaque au corps à corps contre votre cible.

**Spécial** : vous avez l'avantage sur cette attaque.

**Évolution** : au niveau 5, vous pouvez effectuer deux attaques au corps à corps au lieu d'une.

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : REGARD DE LA FURIE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**Action** : une action

**Portée** : 12 m

**Durée** : 1 min

**Cible** : une créature capable de vous voir

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Effet** : vous lancez à votre cible un regard rempli de la fureur qui vous habite. Elle effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : votre cible est terrorisée pour la durée de la capacité et subit immédiatement 2d8 dégâts psychiques.

**Réussite** : rien.

**Limitation** : une cible terrorisée peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours afin de se débarrasser de cet état.

### AURA DE DÉTERMINATION

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous ou toute créature amicale à portée lancez les dés pour infliger des dégâts.

**Portée** : 3 m

**Effet** : vous et les créatures affectées par la capacité ajoutez la moitié de votre modificateur de Charisme aux dégâts que vous infligez grâce à des armes (minimum 1).

**Évolution** : au niveau 18, la portée passe à 9 m.



**Limitation :** l'effet persiste tant que vous n'êtes pas inconscient.

## MARQUÉ PAR LA FURIE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une réaction pour **marquer** la cible, une action bonus pour **harceler**

**Condition (harceler) :** vous effectuez l'action Attaquer.

**Portée :** 18 m

**Durée :** 1 min

**Cible :** une cible à portée

**Effet :** vous **marquez** une cible à portée. Pendant toute la durée de cette capacité, vous pouvez **harceler** votre cible et effectuer une unique attaque supplémentaire.

**Spécial :** cette attaque supplémentaire n'applique pas les règles du combat à deux armes : vous pouvez utiliser n'importe quelle arme et vous ajoutez votre modificateur de caractéristique à vos attaques.

**Spécial :** si vous battez à deux armes selon les règles du combat à deux armes, cette capacité vous permet alors de faire deux attaques avec votre arme en seconde main au lieu d'une seule.

## AVATAR DE LA FURIE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action :** une action

**Durée :** 1 min

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous prenez la forme d'une incarnation de la furie elle-même. Votre corps est entouré d'une aura noire et puissante, intimidante, laissant transparaître une force surhumaine. Pendant la durée de cette capacité :

- lorsque vous infligez des dégâts grâce à une arme, vous ajoutez 1d8 dégâts radiaux.
- vous gagnez immédiatement 30 points de vie temporaires.
- vous êtes résistant à tous les dégâts que vous subissez.
- vous êtes immunisé contre les états empoigné, entravé, paralysé et à terre.

## SERMENT DE PERFECTION

Le paladin qui choisit le serment de perfection poursuit un idéal de noblesse à travers la confrontation avec ses pairs lors de joutes ou de tournois, mais aussi un idéal de beauté et de romance à travers l'art de l'amour courtois. Ce chevalier correspond à l'image d'Épinal du chevalier en armure brillante, voire dorée, qui agit autant pour la gloire que pour le bien commun. Parfois aussi appelé chevalier de la rose, il prête généralement allégeance à une personne de sang noble dont il défend les couleurs lors des tournois. En son nom,

il parcourt le monde sur sa fidèle monture, afin de réaliser des exploits, prouver sa bravoure et combattre le mal. Il peut s'agir d'une personne dont il cherche à conquérir le cœur, mais ce peut aussi être une personnalité importante, comme un roi ou une reine dont il se fait le champion de façon à défendre son honneur et couvrir son nom de gloire.

## Préceptes de perfection

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de perfection varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

- **Bravoure.** Ne te soucie pas du danger. Plus grand sera le danger, plus grande sera la gloire.
- **Au nom de l'amour.** Il n'y a pas de plus grand exploit que de mettre sa propre vie en péril pour défendre l'honneur de celle ou de celui qu'on aime.
- **Perfection.** Mesure-toi à tes pairs quand l'occasion se présente, que ce soit sur le champ de bataille ou à la cour, par les armes ou par la poésie.
- **Destrier.** Prends soin de ta monture comme tu prendrais soin d'un ami. Elle est le symbole de ton rang et ton allié en toutes circonstances.
- **Élégance.** Sois toujours un modèle pour les autres, tant par tes actes que tes paroles ou ton apparence.

## Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	choc des titans <sup>ldj</sup> , compréhension des langues <sup>ldj</sup>
5	amélioration de caractéristique <sup>ldj</sup> , lien de protection <sup>ldj</sup>
9	lueur d'espoir <sup>ldj</sup> , monture fantôme <sup>ldj</sup>
13	bouclier de feu <sup>ldj</sup> , protection contre la mort <sup>ldj</sup>
17	festin des héros, lien télépathique

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : SAUVEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action

**Durée :** 1 h ou jusqu'à ce que la cible soit hors de danger

**Cible :** une personne (selon votre préférence personnelle, voir encadré) en détresse à portée dans votre champ de vision

**Effet :** vous promettez à votre cible de la secourir. Pour la durée de cette capacité, vous obtenez l'avantage à tous vos tests destinés à parlementer ou à combattre pour son honneur.

Dans l'imaginaire collectif, le rôle du chevalier servant est souvent dévolu à un personnage masculin qui dédie sa vie à une gente dame. Pourtant, rien n'empêche un personnage féminin de jouer le même rôle. Et rien n'indique que la personne qui est l'objet de l'attention d'un paladin soit une femme. Toutefois, quel que soit son genre, le concept de cet archétype consiste à défendre les jouvenceaux ou les jouvencelles... selon sa préférence.

**Limitation** : vous ne bénéficiez de l'avantage que si la cible accepte (même tacitement) d'être secourue ou de voir son honneur défendu par vous.

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : HÉROS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une réaction

**Effet** : vous lancez le sort héroïsme sans utiliser d'emplacement de sort. Ce sort s'applique aussi à votre monture lorsque vous le lancez sur vous-même, aussi bien grâce à cette capacité que de façon normale.

**Spécial** : vous obtenez l'avantage à tous les tests de Constitution afin de maintenir le sort actif en conservant sa concentration.

### MONTURE FANTASTIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous utilisez le sort trouver une monture<sup>ldj</sup>.

**Effet** : vous pouvez appeler un cheval de guerre lourd ou, si votre meneuse vous le permet, un hippogriffe ou un aigle géant (ID 1). Ces créatures sont considérées dressées, et vous pouvez les contrôler.

### CHEVALIER ÉMÉRITE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous utilisez une lance à dos de monture.

**Condition** : vous avez effectué un déplacement d'au moins 6 m.

**Jet de sauvegarde** : Force

**Effet** : vous obtenez l'avantage aux jets d'attaque.

**Spécial** : si vous blessez une créature, elle doit réaliser un jet de sauvegarde ou se retrouver à terre (voir la section Combat monté, Livre du joueur p. 237, si la cible est elle-même sur une monture).

### CHEVALIER PRESTIGIEUX

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Action** : cf. le sort, une réaction pour l'effet **spécial**

**Déclencheur** : vous utilisez le sort trouver une monture<sup>ldj</sup>.

**Effet** : vous pouvez appeler un cheval de guerre céleste ou encore, si votre meneuse vous le permet, un pégase ou un griffon (ID 2). Votre meneuse est habilitée à vous autoriser d'autres créatures plus exotiques si elle le juge crédible (par exemple, un tigre à dents de sabre pour un elfe sauvage). L'indice de dangerosité de la créature ne doit pas dépasser 2.

**Spécial** : lorsque vous contrôlez une monture, vous pouvez lui faire utiliser son action pour attaquer.

### PARANGON HÉROÏQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action** : une action

**Durée** : 1 min

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous devenez un parangon d'héroïsme. Votre peau prend la teinte de l'or pur et émet une faible lumière dorée dans un rayon de 6 m autour de vous. De plus, vous devenez résistant à tous les dégâts subis et vous obtenez l'avantage à toutes vos attaques au corps à corps, ainsi qu'à vos tests de Force, de Constitution, de Sagesse et de Charisme (jets de sauvegarde et tests de compétences).

### SERMENT DES PREMIERS NÉS

Ceux que l'on nomme « les premiers nés » tiennent de la légende. On murmure leur nom dans les temples et les halls des érudits, on convoite leurs secrets, mais une chose semble sûre : ils sont les gardiens du royaume naturel et faérique. Et à raison : les premiers nés sont en réalité une cabale de puissantes faës, depuis longtemps dévouées à la préservation des bosquets sacrés, des portes faériques et des créatures du monde de par-delà le voile étrange. Les paladins qui prêtent le serment des premiers nés font partie de ces rares êtres à avoir eu l'opportunité d'en rencontrer un. Ils œuvrent pour la protection des passages vers la faerie, ainsi que celle des lieux sacrés, magiques et cachés, faisant tout pour qu'ils restent intacts et inviolés.

#### Préceptes des premiers nés

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment des premiers nés varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

- **Protège les portes.** Nul ne peut passer en faerie que nous n'avons pas autorisé. Tu es le gardien des portes de notre monde.
- **Nul ne profanera nos lieux sacrés.** Nos lieux sacrés ne souffrent pas d'être dérangés. Tu les protègeras avec ténacité.

- **Les faës sont tes alliés.** Nulle faë ne saurait être blessée par ta lame. Que seuls le désespoir et l'inéluctable te pousse aux extrêmes.
- **Protège nos secrets.** Nous n'existons que dans le secret, nous devons y rester.

## Sorts de Serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

### NIV. DE SORT DE SERMENT

#### PALADIN

3	baies nourricières, sommeil
5	flou <sup>ldj</sup> , silence <sup>ldj</sup>
9	image majeure <sup>ldj</sup> , lueur d'espoir <sup>ldj</sup>
13	chien de garde <sup>ldj</sup> , terrain hallucinatoire <sup>ldj</sup>
17	apparances trompeuses, légende

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FEU FAËRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action bonus

**Portée** : 6 m

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Effet** : vous invoquez des flammes illusoires qui entourent toutes les créatures à portée. Vous avez l'avantage sur vos attaques contre ces créatures.

**Spécial** : les créatures invisibles perdent leur avantage dû à l'invisibilité. Vous n'avez cependant pas l'avantage sur vos attaques contre elles.

**Limitation** : si la créature n'est plus à portée (en se déplaçant, par exemple), elle n'est plus entourée du feu faërique et vous ne bénéficiez plus de l'avantage octroyé par cette capacité en ce qui la concerne.

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : FAIBLESSE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action bonus

**Condition** : vous infligez des dégâts à votre cible.

**Portée** : 12 m

**Durée** : 1 min

**Cible** : une créature à portée capable de vous voir

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Effet** : vous fixez dans les yeux votre cible qui sent son corps faiblir. La cible effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux dégâts que vous infligez à cette créature.

**Réussite** : vous infligez uniquement les dégâts normaux.

**Limitation** : la cible peut rétenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de vos tours. En cas de réussite, l'effet prend fin.

## AURA DE CONTRE-CHARME

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous ou toute créature amicale à portée devriez subir l'état charmé.

**Portée** : 3 m

**Effet** : vous et les créatures affectées par la capacité êtes immunisés.

**Évolution** : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

**Limitation** : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas inconscient.

## RÉSISTANCE FAËRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action** : aucune

**Déclencheur** : vous infligez des dégâts radiants.

**Effet** : vous canalisez la puissance des faës et pouvez transformer vos dégâts radiants en dégâts psychiques.

## RÉSISTANCE FAËRIQUE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde afin d'éviter un effet issu d'un sort ou d'un effet magique.

**Effet** : vous avez l'avantage sur ce jet de sauvegarde.

## AVATAR FAËRIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action** : une action

**Portée** : 9 m

**Durée** : 1 min

**Jet de sauvegarde** : Force ou Dextérité (au choix)

**Rechargement** : repos long

**Effet** : votre apparence change, votre corps semble s'allonger légèrement, vous donnant une apparence surnaturelle. Vous êtes entouré d'une aura étrange et fascinante, entre le vert et le doré. Votre regard change et vos yeux luisent d'une couleur mordorée alors que tous vos atours et vos équipements semblent emprunts d'une qualité de fabrication presque surnaturelle. Pendant la durée de cette capacité :

- Vous obtenez *vision parfaite*.
- Toutes les créatures que vous désignez à portée doivent réussir un jet de sauvegarde ou être entravées alors que des racines jaillissent du sol pour saisir leurs jambes. Elles peuvent faire un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours.
- Vous regagnez 10 points de vie au début de chacun de vos tours.

## SERMENT DE LA RÉDEMPTION

Les paladins qui suivent cette voie le font très rarement par choix, et ce serment n'est pas accessible à la création. La voie de paladin est exigeante et ne laisse que peu de place à l'erreur. Toutefois, tout individu est faillible, et les tentations sont nombreuses. Ainsi, confrontés à leurs propres faiblesses ou à leur part d'ombre, certains paladins renoncent à cette vie de sacrifice et sombrent parfois, oubliant tout de leurs idéaux. D'autres, au contraire, se relèvent de ces épreuves renforcés dans leur détermination, confortés dans leur choix, et avec la volonté d'obtenir le pardon de ceux qu'ils ont trahis. Cette voie est celle de la rédemption. Une voie difficile et amère, qui permet toutefois à celles et ceux qui l'empruntent de regagner leur honneur et de rallumer la flamme de l'espoir, un temps soufflée.

Un paladin de la rédemption ne prête pas serment comme les autres au niveau 3. Il rejoint cette voie s'il faillit à l'un ou l'autre de ses engagements. C'est classiquement à la meneuse de décider si les actions d'un paladin sont en violation avec son serment actuel. Toutefois, elle devrait au moins prévenir le joueur de cette éventualité avant d'assigner son personnage à la voie de la rédemption, et lui laisser une chance de rectifier les choses.

Cependant, vous pouvez jouer votre paladin et son cheminement en connivence avec votre meneuse afin de l'amener à adopter ce serment.

### Préceptes de rédemption

S'il veut parvenir à la rédemption, le paladin qui a prêté ce serment doit faire sien tous les préceptes fondamentaux suivants.

- **Sagesse.** Apprends de tes erreurs sans les laisser devenir ton maître.
- **Droiture.** Fais face à tes manquements, et corrige-les si nécessaire.
- **Tempérance.** Garde-toi de juger les autres trop sévèrement et souviens-toi de tes propres errances.
- **Humilité.** N'aies pas d'autre ambition pour toi-même que la simplicité.
- **Honnêteté.** Sois honnête avec tous, y compris avec toi-même.

### Spécial : les effets de Canalisation d'énergie divine

Le serment de rédemption n'est accessible qu'à des paladins de niveau 3 ou plus. Un paladin de niveau 1 ou 2 qui faillit à son devoir et qui persiste dans l'erreur deviendra généralement un guerrier. À partir du niveau 3, un paladin qui fait serment de rédemption remplace ses options de *Canalisation d'énergie divine* par les options de *Canalisation d'énergie divine* de ce serment. Ce remplacement est

temporaire et peut être annulé une fois que le personnage aura quitté ce serment pour revenir à son serment d'origine.

### Spécial : les sorts de serment

Contrairement aux autres paladins, ceux qui entrent sur la voie de la rédemption ne bénéficient pas de sorts de serment. Le lien avec l'entité ou la force qui leur donnait leur pouvoir est en partie brisé, et ils doivent avant tout compter sur eux-mêmes pour faire face aux embûches.

### Spécial : quitter le serment de la rédemption (niveau 7, niveau 15 et niveau 20)

**Au niveau 7, 15 ou 20**, si vous êtes sur la voie de la rédemption depuis au moins un niveau et que vous et votre meneuse jugez que vous avez racheté vos fautes, vous avez le choix de poursuivre avec le serment de rédemption (et d'acquérir la capacité de niveau 7, 15 ou 20 de ce serment), ou de revenir à votre serment d'origine.

Dans ce dernier cas, vous pouvez choisir l'une des options de *Canalisation d'énergie divine* du serment de rédemption et remplacer définitivement l'une des options de votre serment par celle-ci.

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : INTRÉPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez votre canalisation d'énergie divine

**Portée :** 6 m

**Effet :** vous remontez le moral de vos alliés et les enjoignez à continuer à se battre. Tous vos alliés à portée bénéficient de l'équivalent d'un repos court.

**Limitation :** chaque créature ne peut être ciblée qu'une seule fois entre chaque repos long par cette capacité.

**Contrecoup :** vous subissez un niveau d'épuisement.

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : DÉFENSEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action pour **activer la capacité**, une réaction pour **subir**

**Déclencheur :** (**subir**) la cible est touchée par une attaque et subit des dégâts.

**Condition :** vous utilisez votre *Canalisation d'énergie divine*.

**Portée :** 6 m

**Durée :** 1 min

**Cible :** un allié à portée

**Effet :** alors qu'une attaque touche la cible, vous décidez de **subir** tous les dégâts dont elle est victime à sa place

(hors dégâts de zone). Vous pouvez interrompre cet effet à tout moment.

**Spécial :** Vous êtes considéré comme résistant aux dégâts que vous subissez dans le cadre de cette capacité.

**Limitation :** l'effet s'interrompt automatiquement si vous êtes inconscient ou neutralisé.

## EXPIATION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action

**Cible :** une créature à portée

**Portée :** 9 m

**Durée :** 1 min

**Jet de Sauvegarde :** Sagesse

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous forcez votre cible à expier ses crimes et la noirceur de son âme. La cible effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** elle est paralysée pour la durée de la capacité.

**Réussite :** elle ne subit aucun effet.

**Spécial :** si la créature est une aberration, un mort-vivant ou un démon, elle subit le désavantage sur son jet de sauvegarde.

**Limitation :** la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus affectée par cette capacité.

**Limitation :** si vous êtes inconscient, cette capacité prend fin.

**Évolution :** au niveau 18, la portée devient 15 m.

## PURGATOIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une action

**Zone :** sphère de 9 m de rayon centrée sur vous

**Durée :** 1 min

**Cibles :** les aberrations, morts-vivants et fiélons dans la zone

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous êtes désormais capable de créer autour de vous une zone de purgatoire particulièrement douloureuse pour certains types de créatures. Les cibles considèrent cette zone comme un terrain difficile. De plus, elles subissent 2d6 dégâts radiants la première fois qu'elles y pénètrent ou y débutent leur tour. Enfin, elles subissent le désavantage sur leurs attaques tant qu'elles restent dans la zone.

## ESPRIT DE LA RÉDEMPTION

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action :** une action

**Durée :** 1 min

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous devenez un paladin rédempteur, traquant partout celles et ceux qui ont failli afin de les ramener sur le droit chemin et de les faire expier leurs fautes. Vous pouvez

désormais prendre la forme d'un esprit intangible capable de lacérer les âmes et de révéler ses pires faiblesses à chacun. Pendant la durée de la capacité, vous obtenez les bénéfices suivants :

- Vous êtes immunisé contre les effets d'épuisement, les dégâts nécrotiques, ainsi que les pouvoirs qui repoussent les morts-vivants.
- Vous ne pouvez pas être charmé, terrorisé, paralysé, pétrifié ou empoisonné.
- Vous flottez dans les airs et pouvez vous déplacer à travers les créatures et les objets, ou encore sur un terrain difficile. Votre vitesse de déplacement reste inchangée. Si vous occupez le même espace qu'un objet solide ou une créature lorsque la transformation se termine, vous êtes immédiatement projeté dans l'espace inoccupé le plus proche susceptible de vous accueillir et subissez un total de dégâts de force égal à  $6 \times$  le nombre de mètres sur lesquels vous avez été projeté.
- Vous conservez votre bonus d'attaque et votre nombre d'attaques. Lorsque vous touchez un adversaire, vous lui infligez [2d6 + modificateur de Charisme] dégâts nécrotiques. De plus, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (même DD que vos sorts de paladin) ou subir un niveau d'épuisement.

**Contrecoup :** vous subissez un niveau d'épuisement.

**Spécial :** vous pouvez prolonger la durée de cette capacité de 1 min en subissant un niveau d'épuisement supplémentaire par minute de prolongation (sans jamais dépasser le niveau 6, toutefois).

**Contrecoup :** à la fin de la transformation, si le niveau d'épuisement de votre personnage est de 6, celui-ci meurt.

## SERMENT DES TRÉPASSÉS

Certains paladins ne se dédient pas à la protection de la vie en elle-même, mais à la préservation de l'équilibre des forces dans la mort. Ainsi en va-t-il de ceux qui prêtent le serment des trépassés.

On les appelle « chevaliers de la mort », « Sans-Vie » ou encore « les passeurs d'âmes ». Les paladins ayant prêté le serment des trépassés sont des gardiens, s'assurant que les âmes des morts passent bien dans l'au-delà, et combattant et détruisant les morts-vivants où qu'ils se trouvent.

Leur réputation les précède et ils sont sujets à bien des rumeurs. On dit qu'ils ne sont plus vraiment vivants mais pas encore morts, qu'ils ont conclu un pacte qui prolonge leur vie au-delà de ce qu'ils devraient connaître, qu'ils sont à la fois craints et attendus par les puissances non mortes. Mais le peuple lui-même les craint autant qu'il les espère, car leur venue est toujours mauvais signe pour la communauté qui les accueille.

## Préceptes des trépassés

La définition précises et les limites qu'impliquent le serment des trépassés peut présenter des variations suivant les individus, les fois ou les ordres. Mais les principes fondamentaux sont partagés par tous. Les voici.

- **Mène les rites.** Quand tu le peux et quand on te le demande, accomplit les rites funéraires nécessaires afin qu'un mort trouve bien le repos.
- **Passe les âmes.** Quand un esprit est dans la tourmente, incapable de quitter ce monde, aide à son passage dans l'au-delà.



- **Protège le cycle de la Vie.** La vie et la mort sont un cycle immuable. Les non-morts ne doivent pas porter atteinte à la vie.
- **Préserve la Mort.** Les âmes des morts doivent rester dans l'au-delà. Ramener les êtres à la vie brise l'équilibre. Et les non-morts doivent être renvoyés des terres des vivants.
- **Soutiens les vivants.** La Mort n'est pas facile à accepter pour ceux qui restent, apaise leurs souffrances.

## Sorts de Serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	flamboiement funeste <sup>ldj</sup> , simulacre de vie <sup>ldj</sup>
5	apaisement des émotions <sup>ldj</sup> , doux repos <sup>ldj</sup>
9	catalepsie <sup>ldj</sup> , communication avec les morts <sup>ldj</sup>
13	bannissement <sup>ldj</sup> , protection contre la mort <sup>ldj</sup>
17	jugement dernier, sanctification

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : BANNISSEMENT DES IMPIES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action

**Portée :** 9 m

**Durée :** 1 min

**Cible :** votre symbole sacré

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Nombre d'utilisations :** cf. capacité Canalisation d'énergie divine

**Rechargement :** cf. capacité Canalisation d'énergie divine

**Effet :** vous brandissez votre symbole sacré et énoncez une litanie dont les paroles effraient les morts-vivants. Chaque mort-vivant présent à portée et qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est repoussée pendant 1 min ou jusqu'à ce que des dégâts lui soit infligés.

**Spécial :** si l'indice de dangerosité d'un mort-vivant affecté par cette capacité est inférieur ou égal à 1/2, il est détruit.

**Evolution :** au niveau 9, les morts-vivants d'ID 1 ou inférieur sont détruits. Au niveau 13, la capacité détruit les morts-vivants d'ID 2 ou moins, et au niveau 17 les morts-vivants d'ID 3 ou moins.

## EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : TEMPÊTE D'ESPRITS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action

**Portée** : 6 m**Durée** : 1 min**Cibles** : toutes les créatures à portée**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Nombre d'utilisations** : cf. capacité Canalisation d'énergie divine**Rechargement** : cf. capacité Canalisation d'énergie divine**Effet** : vous murmurez une prière etappelez des esprits tourmentés afin de vous protéger. Durant toute la durée de la capacité, au moment où vous activez la capacité ainsi qu'au début de chacun de vos tours, les créatures à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde ou subir 2d6 dégâts psychiques.**Spécial** : au moment où une créature se déplace et arrive à portée alors qu'elle ne l'était pas auparavant, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou subir les dégâts.**Spécial** : vous pouvez désigner un nombre de créatures alliées égal à votre bonus de maîtrise, elles ne sont pas affectées par la tempête.

## AURA DE RADIANCE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous ou toute créature amicale à portée devriez être attaqué par un mort-vivant.**Portée** : 3 m**Effet** : le mort-vivant subit le désavantage à son attaque.**Évolution** : au niveau 18, la portée passe à 9 m.**Limitation** : L'effet persiste tant que vous n'êtes pas inconscient.

## ARMURE DE VIE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous recevez des dégâts de type nécrotiques.**Effet** : vous obtenez la résistance à ces dégâts.

## VOILE DE LA MORT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Jet de sauvegarde** : Intelligence**Effet** : vous devenez invisible pour les morts-vivants.**Spécial** : vous ne pouvez être affecté par les sorts de clairvoyance<sup>ldj</sup>, détection des pensées<sup>ldj</sup> et scrutation<sup>ldj</sup> et êtes invisible et inaudible aux organes sensoriels créés par tout autre sort dont le fonctionnement serait équivalent aux sorts clairvoyance et scrutation.**Limitation** : si un mort-vivant possède une intelligence de 10 ou plus, il peut effectuer un jet de sauvegarde afin de ne pas être affecté par cette capacité lorsque vous entrez dans son champ de vision ou que vous vous y trouvez au début de son tour.**Limitation** : si vous attaquez une créature morte-vivante, elle n'est plus affectée et vous voit normalement.

## MANTEAU DE LA MORT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Effet** : votre peau devient livide et froide, comme celle du cadavre d'une créature fraîchement morte, et il est impossible de sentir ou d'entendre les battements de votre cœur.

## NI MORT NI VIVANT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 20

**Effet** : vous êtes toujours vivant, pourtant votre aspect cadavérique s'accentue. Vous n'avez désormais plus besoin de respirer ni de vous nourrir. Vous ne dormez plus mais méditez pendant 4 h, ne percevant plus rien, ni rêves ni pensées, que le vide entre le monde des morts et celui des vivants.**Spécial** : tout sort ou toute capacité qui détecte la vie ne vous détecte pas.**Limitation** : un repos long vous demande toujours 8 h, même si vous pouvez vous adonner à des activités légères pendant 4 h.

## HORS DU CYCLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 20

**Déclencheur** : vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort ou vous êtes affecté par un effet qui devrait vous tuer instantanément.**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage sur votre jet de sauvegarde contre la mort. Si un effet devrait vous tuer instantanément, vous êtes amené à 0 point de vie à la place.**Spécial** : lorsque vous êtes stabilisé, vous regagnez un nombre de points de vie égal à [votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme] et vous reprenez conscience.

## SERMENT DE LA VOIE

On appelle ceux qui suivent la voie les Errants, les Vagabonds ou les Gardiens des chemins. Les paladins qui suivent le serment de la voie sont des voyageurs, souvent solitaires, parcourant les routes et les chemins et protégeant les innocents. Apercevoir un paladin du serment de la voie est souvent synonyme de soulagement, surtout pour les caravanes marchandes ou de voyageurs isolés, car on sait que l'on trouvera en lui un guide et un protecteur. Voilà pourquoi ils sont appréciés et attendus, souvent espérés.

### Préceptes de la voie

Bien que les termes exacts et les limites imposées par le serment de la voie varient, les paladins qui ont prêté ce serment en partagent tous les préceptes fondamentaux.

• **Protège les voyageurs.** Les chemins sont dangereux, nul péril ne doit les frapper.

- **Guide les innocents.** Tous les chemins ne mènent pas à la bonne destination. Sois celui qui empêchera les voyageurs de se perdre.
- **Explore les chemins.** Le monde est vaste et les chemins nombreux. Découvre les routes nouvelles et fais-les tiennes.

### Sorts de Serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	grasse <sup>ldj</sup> , grande foulée <sup>ldj</sup>
5	pas brumeux <sup>ldj</sup> , trouver une monture <sup>ldj</sup>
9	hâte <sup>ldj</sup> , marche sur l'eau <sup>ldj</sup>
13	liberté de mouvement <sup>ldj</sup> , porte dimensionnelle <sup>ldj</sup>
17	passage par les arbres, télékinésie

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : DÉPLACEMENT RAPIDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action pour **activer** la capacité, une action bonus pour **utiliser** la capacité

**Durée** : 1 min

**Effet** : lorsque vous **activez** cette capacité, votre déplacement augmente de 3 m pour toute sa durée.

**Spécial** : de plus, durant chacun de vos tours pour la durée de cette capacité, vous pouvez **utiliser** les actions *Se précipiter* et *Se désengager*.

### EFFET DE CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE : VOYAGE EFFICACE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : une action

**Portée** : 12 m

**Durée** : 8 h ou jusqu'à ce que vous décidez de prendre un repos court (selon ce qui arrive en premier)

**Effet** : vous obtenez un bonus de +10 sur vos tests de Sagesse (Survie) afin de trouver votre chemin.

**Spécial** : vous, ainsi que toutes les créatures à portée, voyez votre vitesse augmenter de 6 m lorsque vous voyagez.

**Limitation** : l'augmentation de vitesse ne fonctionne que lors d'une phase de voyage, mais pas dans d'autres situations (comme un combat, par exemple).

### AURA DE VIGILANCE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous ou toute créature amicale à portée devriez être *surpris*.

**Portée** : 3 m

**Effet** : vous n'êtes pas surpris et commencez le combat normalement.

**Évolution** : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

**Limitation** : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

### AURA DE PERCEPTION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur** : vous ou toute créature amicale à portée effectuez un test de Sagesse (Perception).

**Portée** : 3 m

**Effet** : vous avez l'avantage sur ce test.

**Évolution** : au niveau 18, la portée passe à 9 m.

**Limitation** : l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

### JUSQU' AU BOUT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur** : vous avez moins de points de vie que la moitié de votre maximum de points de vie.

**Condition** : vous n'êtes pas *inconscient* ou *neutralisé*.

**Effet** : au début de votre tour, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre bonus de maîtrise.

### AVATAR DU VAGABOND

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action** : une action

**Portée** : 9 m

**Durée** : 1 min

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous devenez un parangon de la voie, un chevalier aux vêtements élimés et usés se dressant face à l'adversité avec un regard à la détermination sans faille. Le terrain autour de vous se transforme, vous facilitant le passage et rendant plus difficiles les déplacements de vos ennemis. Pendant la durée de cette capacité

- vous et toutes les créatures alliées à portée ne subissez plus les terrains difficiles et vous vous y déplacez normalement.
- vous et les créatures alliées à portée bénéficiez de l'avantage sur les tests effectués afin d'éviter d'être empoignés, entravés ou à terre.
- vos ennemis voient leur vitesse divisée par 2 alors que le terrain se fait plus difficile sous leurs pieds.
- le terrain changeant et s'adaptant, vous êtes considéré comme bénéficiant d'un abri partiel face aux attaques, qu'elles soient à distance ou au corps à corps.

# RÔDEUR

Vous trouverez ici les capacités de la classe de rôdeur du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle* (LdJ). Vous trouverez, en plus de cela, sept nouveaux archétypes de rôdeur.

## CAPACITÉS DE CLASSE

### ENNEMI JURÉ - *LdJ* p. 154

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

### EXPLORATEUR-NÉ - *LdJ* p. 154

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

### STYLE DE COMBAT - *LdJ* p. 155

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

### INCANTATIONS - *LdJ* p. 155

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

### LANCER DES SORTS - *LdJ* p. 156

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

### ARCHÉTYPE DE RÔDEUR - *LdJ* p. 156

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 3

### VIGILANCE PRIMITIVE -

*LdJ* p. 156

CAPACITÉ ACTIVE -

NIVEAU 3

## MULTICLASSAGE

### Prérequis : Dextérité et Sagesse 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe rôdeur comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de rôdeur, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères, armures intermédiaires, boucliers, armes courantes, armes de guerre et une compétence de votre choix parmi celles disponibles dans les aptitudes de cette classe (cf. *Livre du joueur* p. 153). Vous ne pouvez cependant pas choisir une compétence que vous maîtrisez déjà.



NIV.	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT				
				1	2	3	4	5
1	+2	Ennemi juré, Explorateur-né	-	-	-	-	-	-
2	+2	Style de combat, Lancer des sorts, Focaliseur d'incantation	2	2	-	-	-	-
3	+2	Archétype de rôdeur, Vigilance primitive	3	3	-	-	-	-
4	+2	Acquisition de don	3	3	-	-	-	-
5	+3	Attaque supplémentaire	4	4	2	-	-	-
6	+3	Amélioration d'Ennemi juré et d'Explorateur-né	4	4	2	-	-	-
7	+3	Aptitude d'archétype de rôdeur	5	4	3	-	-	-
8	+3	Acquisition de don, Traversée des terrains	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Amélioration d'Explorateur-né, Camouflage naturel	6	4	3	2	-	-
11	+4	Aptitude d'archétype de rôdeur	7	4	3	3	-	-
12	+4	Acquisition de don	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Amélioration d'Ennemi juré, Disparition, Intraçable	8	4	3	3	1	-
15	+5	Aptitude d'archétype de rôdeur	9	4	3	3	2	-
16	+5	Acquisition de don	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sens sauvages	10	4	3	3	3	1
19	+6	Acquisition de don	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur d'ennemis	11	4	3	3	3	2

**ACQUISITION DE DON** - *LdJ p. 156*

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/12/16/19

une action ou une réaction, vous devez vous camoufler de nouveau pour regagner ce bonus.

**ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE** - *LdJ p. 156*

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 5

**DISPARITION**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une action bonus**Effet** : vous pouvez utiliser l'action *Sse cacher*.**TRAVERSÉE DES TERRAINS** - *LdJ p. 156*

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 8

**CAMOUFLAGE NATUREL**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action** : 1 min passée à créer de quoi vous camoufler.**Condition** : vous devez avoir accès à de la boue, de la terre, des plantes et autres matériaux naturels avec lesquels créer votre camouflage.**Effet** : une fois grimé, vous pouvez tenter de vous cacher en vous plaquant contre une surface solide, comme un arbre ou un mur, qui est au moins aussi grande et large que vous. Vous gagnez un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discretion).**Limitation** : vous devez rester immobile et ne pas faire d'action. Dès que vous bougez ou choisissez d'effectuer**INTRAÇABLE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 14

**Déclencheur** : on tente de vous pister avec des moyens non magiques.**Effet** : le pistage est un échec, sauf si vous choisissez de laisser des traces de votre passage.**SENS SAUVAGES**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 18

**Déclencheur** : vous **attaquez** ou **observez** une créature invisible.**Effet** : quand vous **attaquez**, le fait de ne pas voir une créature ne vous impose pas le désavantage sur vos jets d'attaque contre elle.

Lorsque vous tentez **d'observer** une créature invisible, vous percevez le point où elle se trouve.

**Limitation :** pour **observer** une créature, elle doit se trouver dans un rayon de 9 m autour de vous, ne pas être cachée et vous ne devez être ni aveuglé ni assourdi.

## TUEUR D'ENNEMIS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous allez ou avez effectué un jet d'attaque ou un jet de dégâts.

**Condition :** la créature que vous attaquez fait partie de vos ennemis jurés.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** à la fin du tour

**Effet :** vous ajoutez votre modificateur de Sagesse au jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque.

**Limitation :** vous devez décider d'utiliser cette capacité avant que les effets du jet auquel vous l'ajoutez aient été appliqués.

## ARCHÉTYPES DE RÔDEUR

### ARCHER ARCANIQUE

#### FLÈCHE ARCANIQUE – LdJ p. 157

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

#### FLÈCHE INFAILLIBLE – LdJ p. 157

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

#### FLÈCHE INTANGIBLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Flèche infaillible.

**Effet :** votre Flèche infaillible devient intangible pour passer à travers les obstacles (murs, créatures) et vous pouvez cibler une créature que vous avez vue depuis moins de 12 h. Votre attaque est un succès automatique et inflige ses dégâts habituels.

**Limitation :** les barrières magiques comme un mur de force bloquent la flèche.

#### FLÈCHE TUEUSE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** un rituel de 1 h

**Condition :** vous devez avoir passé au moins un round à observer la **créature cible** de votre flèche ou posséder une relique (une écaille de ce dragon, une griffe de ce prédateur, etc.).

**Durée :** jusqu'à ce que la flèche atteigne sa **créature cible** ou jusqu'à ce que vous en enchantiez une autre

## LISTE DE SORTS DU RÔDEUR

NIVEAU 1 – LdJ p. 156

NIVEAU 2 – LdJ p. 156

NIVEAU 3

- communication avec les plantes
- croissance végétale
- invoquer des animaux
- lumière du jour
- marche sur l'eau
- mur de vent
- non-détection
- pluie de projectiles
- projectile toxique
- protection contre les énergies
- respiration aquatique

NIVEAU 4

- invoquer des êtres des bois
- liane chasseresse
- liberté de mouvement
- localiser une créature
- peau de pierre

NIVEAU 5

- arc enchanté
- communion avec la nature
- nuée de projectiles
- passage par les arbres

**Cible :** une flèche que vous enchantez afin d'atteindre une **créature cible**

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous enchantez une flèche afin de la destiner à une **créature cible**. Si vous atteignez cette dernière avec votre flèche elle effectue un jet de sauvegarde de même difficulté que pour vos sorts.

**Échec :** la cible subit 12d6 dégâts perforants et est entravée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Réussite :** elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas entravée.

**Spécial :** vous pouvez utiliser vos capacités Flèche infaillible ou Flèche intangible lorsque vous tirez votre Flèche tueuse, mais pas celle de Flèche arcanique.

**Limitation :** la Flèche tueuse possède les propriétés d'une flèche ordinaire non magique si elle est utilisée par une autre créature que le rôdeur qui l'a fabriquée.

## CHASSEUR

### LA PROIE DU CHASSEUR - *LdJ* p. 157

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

### TACTIQUES DÉFENSIVES - *LdJ* p. 157

ÉVOLUTION - NIVEAU 7

### ATTAQUES MULTIPLES

ÉVOLUTION - NIVEAU 11

**Effet :** vous choisissez l'une des deux capacités suivantes.

#### Salve

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez une arme à distance.

**Portée :** la portée de votre arme à distance

**Zone :** sphère de 3 m de rayon centrée sur la cible

**Cible :** un point à portée

**Effet :** vous effectuez une attaque à distance contre autant de créatures que vous le voulez, dans la mesure où elles se trouvent dans la zone.

**Limitation :** vous devez avoir une munition pour chaque cible, et vous effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque cible.

### ATTAQUE TOURBILLONNANTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez une arme de corps à corps.

**Portée :** 1,5 m

**Effet :** vous effectuez une attaque au corps à corps contre autant de créatures que vous le souhaitez à portée.

**Limitation :** vous devez effectuer un jet d'attaque séparé pour chaque créature.

### DÉFENSE DE CHASSEUR SUPÉRIEURE

ÉVOLUTION - NIVEAU 15

**Effet :** vous choisissez l'une des trois capacités suivantes.



**DÉROBADE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous subissez un effet qui vous permet d'effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès (comme le souffle d'un dragon ou une boule de feu).

**Effet :** votre agilité vous permet d'éviter instinctivement ce danger. Vous subissez la moitié des dégâts sur un échec au jet de sauvegarde et aucun dégât sur un succès.

**RETOUR DE BÂTON**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** une créature hostile vous cible et rate son attaque au corps à corps contre vous.

**Effet :** vous forcez cette créature à répéter la même attaque contre une autre créature de votre choix.

**Limitation :** la créature ne peut se prendre pour cible elle-même.

**ESQUIVE INSTINCTIVE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Action :** Une réaction

**Déclencheur :** un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous.

**Effet :** vous réduisez de moitié les dégâts de l'attaque.

**CHASSEUR DE MONSTRES****CONNAISSANCE DES CRÉATURES** – *LdJ* p. 158

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**SAVOIRS ANCIENS** – *LdJ* p. 158

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**ÉVALUER LA MENACE** – *LdJ* p. 158

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**TUEUR DE MONSTRES** – *LdJ* p. 159

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**EXPERT** – *LdJ* p. 159

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**JOURNAL DE CHASSE** – *LdJ* p. 159

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**CHASSEUR ÉMÉRITE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous obtenez une réussite critique sur un test d'attaque.

**Condition :** la cible de votre attaque fait partie de vos ennemis jurés.

**Effet :** vous ajoutez une deuxième fois votre bonus de caractéristique aux dégâts.

**CHASSEUR MORTEL**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous attaquez une créature surprise ou n'ayant pas encore agi depuis le début du combat et vous réussissez votre test d'attaque.

**Condition :** la créature fait partie de vos ennemis jurés.

**Effet :** vous obtenez automatiquement une réussite critique.

**Limitation :** cette capacité ne peut s'appliquer aux créatures humanoïde.

**TRAQUEUR IMPITOYABLE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous utilisez des dés de traque sur vos dégâts, et obtenez une réussite critique.

**Effet :** vous doublez vos dés de traque.

**PASSEUR****SAUT DE BRUME** – *LdJ* p. 159

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**SAUT COLLECTIF** – *LdJ* p. 159

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**LA TÊTE EN BAS** – *LdJ* p. 159

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**ATTAQUE RÉFLEXE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action :** une réaction

**Déclenchement :** vous utilisez votre capacité *Saut de brume* ou *Maître du déplacement*.

**Effet :** vous pouvez effectuer une unique attaque avant ou après avoir utilisé l'une ou l'autre de ces capacités.

**Spécial :** si vous apparez dans le dos d'une créature, vous avez l'avantage sur cette attaque.

**MAÎTRE DU DÉPLACEMENT**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action** : une action**Rechargement** : repos long**Effet** : vous lancez le sort *porte dimensionnelle* sans dépendre d'emplacement de sorts.**Limitation** : ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts.**Évolution** : niveau 13, le sort rejoint votre liste de sorts si vous êtes capable de lancer des sorts de niveau 4. Vous pouvez alors, au choix, le lancer sans dépenser d'emplacement de sort une fois entre chaque repos long, ou le lancer en dépensant un emplacement de sorts.**ZONE DE REPLI**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action** : un rituel de 1 h passée à tracer des symboles mystiques sur le sol d'un lieu que vous avez choisi.**Portée** : 9 m pour **choisir**, 10 km pour **transporter****Durée** : 24 h**Cibles** : vous et un nombre d'alliés égal à votre bonus de maîtrise**Effet** : à tout moment pendant la durée de cette capacité, vous pouvez **choisir** vos cibles à portée, et les **transporter** dans ce lieu s'il est à portée.**Spécial** : la portée pour **transporter** est de 20 km si vous êtes sur votre terrain de prédilection.**Limitation** : les symboles de ce rituel ne peuvent être dissimulés et recouverts sous peine de devenir inactif.**NOUVEAUX ARCHÉTYPES****AMI DES FAËS**

La nature est aussi le domaine des créatures faériques. Il n'est pas rare de voir des rôdeurs se lier d'amitié avec ces êtres. L'ami des faës s'épanouit au cœur des bosquets magiques et profite des enseignements de ces étranges amis. Baigné dans la magie étrange de ces êtres proche de la nature, il développe alors d'étranges pouvoirs, se liant de plus en plus au monde faérique.

**LANGAGE DES FAËS**

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet** : vous maîtrisez le *sylyestre*.**DIPLOMATE FAËRIQUE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Charisme alors que vous interagissez avec des créatures féériques.**Effet** : votre bonus de maîtrise est doublé s'il s'applique.**Limitation** : vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.**GUÉRISON FAËRIQUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 11

**Effet** : vous apprenez le sort *baies nourricières*<sup>ldj</sup>, si vous ne le connaissez pas déjà. Il rejoint votre liste de sorts mais ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.**Spécial** : désormais, quand vous utilisez ce sort, chaque baie rend 1d4 points de vie au lieu d'un seul.**Évolution** : au niveau 11, chaque baie rend 1d6 points de vie.**POUVOIR FAËRIQUE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action** : 1 action**Effet** : vous pouvez lancer le tour de magie *illusion mineure*<sup>ldj</sup> ou *thaumaturgie*<sup>ldj</sup>.**SENS DE L'ÉTRANGE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action** : aucune**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Vigilance primitive*.**Effet** : votre lien avec la nature est si fort que vous êtes capable de distinguer les signaux individuels des créatures. Quand vous détectez un type de créature, vous pouvez demander à connaître soit le nombre, soit la dangerosité la plus élevée parmi les créatures.**FASCINATION FAËRIQUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 11

**Effet** : vous apprenez le sort *motif hypnotique*. Il rejoint votre liste de sorts mais ne compte pas dans le maximum de sorts que vous pouvez connaître.**AMIS FAËRIQUES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action** : 1 action**Rechargement** : repos long**Effet** : vous pouvez lancer le sort *invoquer des êtres des bois*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.**CHASSEUR DES PROFONDEURS**

Tous les rôdeurs ne parcourrent pas la surface du monde, et certains se complaisent dans les recoins obscurs des grottes les plus sombres. Car il existe un monde sous la surface qui n'attend que d'être exploré, autant que protégé.

Les chasseurs des profondeurs parcourent l'étrange monde s'étendant sous les pieds des peuples de la surface.

## YEUX DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou d'obscurité.

**Portée :** 18 m

**Effet :** vous êtes capable de voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive, et dans l'obscurité comme dans une zone de lumière faible.

**Spécial :** si vous possédez déjà la capacité *vision dans le noir*, la portée de la présente capacité devient 36 m.

**Contrecoup :** vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité et voyez le monde en niveaux de gris.

## COMBAT EN AVEUGLE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous portez une attaque ou êtes attaqué alors que vous ne voyez pas votre cible.

**Effet :** vous ne subissez pas le désavantage pour attaquer, ou vos adversaires ne bénéficient pas de l'avantage pour vous attaquer.

## DANS LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action bonus

**Durée :** 10 min

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous gagnez une vitesse de fouissement égal à votre vitesse pour la durée de la capacité.

**Limitation :** à la fin de chacun de vos déplacements, vous devez vous retrouver à l'air libre. Si vous ne le pouvez pas, vous subissez immédiatement 5d8 dégâts nécrotiques. Vous ne pouvez décider volontairement de subir les dégâts pour ne pas vous retrouver à l'air libre.

## FRAPPE DE LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque grâce à une arme.

**Effet :** vous ajoutez 1d8 dégâts d'acide aux dégâts de votre arme.

## RÉSISTANCE DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts d'acide ou de poison.

**Effet :** vous obtenez la résistance à ces dégâts.

## MODELER LA TERRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** 1 action

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort *mur de pierre* sans dépenser d'emplacement de sort.



**ÉCLAIREUR**

Certains rôdeurs se spécialisent dans l'infiltration et la reconnaissance, travaillant en lien étroit avec des forces militaires ou, simplement, au sein de compagnies de mercenaires. Engagés permanents, indépendants, ou simplement chasseurs solitaires et gardiens d'un bosquet sacré, ce sont des maîtres de la discrétion et de la chasse.

**MAÎTRE DE LA DISCRÉTION**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion).

**Effet :** vous rajoutez votre modificateur de Sagesse à votre test.

**Spécial :** si vous vous trouvez sur l'un de vos terrains de pré-dilection, vous doublez votre modificateur de Sagesse.

**PISTEUR ÉMÉRITE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Survie) ou d'Intelligence (Investigation) afin de trouver des traces ou de suivre une piste.

**Effet :** vous rajoutez votre bonus de maîtrise sur ce test.

**Spécial :** si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dont ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

**FANTÔME**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous utilisez l'action Se cacher.

**Durée :** 1 min

**Effet :** vous n'avez besoin d'aucun test de caractéristique et devenez invisible tant que vous restez caché et que vous n'attaquez pas, jusqu'à la durée maximale de la capacité.

**TIR PRÉCIS**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 7

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts grâce à une arme à distance.

**Condition :** votre attaque est effectuée en utilisant une arme à distance. De plus, soit vous aviez l'avantage sur cette attaque, soit vous avez attaqué sans le désavantage une créature se trouvant déjà à moins de 1,5 m d'un autre de ses adversaires qui n'est pas neutralisé.

**Rechargeement :** au début de votre prochain tour

**Effet :** vous infligez 4d6 dégâts d'arme supplémentaires.

**Limitation :** vous ne pouvez utiliser cette capacité sur la même attaque que la capacité Attaque sournoise ou de toute capacité comportant les mêmes **conditions**.

**RAPIDE COMME L'ÉCLAIR**

ÉVOLUTION – NIVEAU 11

**Effet :** votre vitesse augmente de 3 m.

**FANTÔME MORTEL**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque grâce à une arme à distance.

**Condition :** vous utilisez votre capacité Fantôme.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet d'attaque.

**ATTAQUE SURPRISE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque avec une arme à distance.

**Condition :** vous effectuez votre attaque contre une créature n'ayant pas encore joué son premier tour dans le combat et vous utilisez votre capacité Fantôme afin d'être dissimulé.

**Effet :** votre attaque est une réussite critique, quel que soit le résultat de votre dé.

**EXILÉ**

L'exilé est l'héritier d'une longue tradition ou d'une lignée de sang noble dont la nation est tombée aux mains d'un ennemi séculaire. Il est le dépositaire de savoirs anciens sur les plantes qui s'éteindront probablement avec sa lignée, et il parcourt le monde pour éloigner les spectres du passé ou se préparer à l'ultime affrontement contre ses ennemis de toujours.

**PLANTES MÉDICINALES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous prenez un repos court.

**Condition :** vous êtes sur l'un de vos terrains de préférence.

**Cibles :** un nombre de créatures égal à votre bonus de maîtrise, vous inclus

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargeement :** repos long

**Effet :** à la fin du repos, chaque patient récupère un nombre de d6 points de vie égal à votre bonus de maîtrise. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois entre deux repos longs.

**Évolution :** niveau 11, le **nombre d'utilisations** avant **recharge** devient 2.

## GUÉRISSEUR

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Médecine), d'Intelligence (Nature), de Sagesse (Perception) ou de Sagesse (Survie) qui concerne les plantes.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

## NÉMÉSIS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à une créature grâce à une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

**Condition :** cette créature fait partie de vos ennemis jurés.

**Effet :** vous ajoutez 1d6 à ces dégâts.

## PLANTES MIRACULEUSES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action :** une action

**Condition :** vous êtes sur l'un de vos terrains de prédilection.

**Portée :** contact

**Cible :** vous-même ou un allié à portée

**Nombre d'utilisations :** un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous utilisez des plantes pour neutraliser un poison affectant votre cible.

## RÉSISTANT

ÉVOLUTION – NIVEAU 11

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.

## ÉRADICATION

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à une créature grâce à une attaque d'arme au corps à corps ou à distance.

**Condition :** cette créature fait partie de vos ennemis jurés.

**Effet :** vous ajoutez 2d6 à ces dégâts.

**Spécial :** cette capacité remplace la capacité Némésis.

## MAÎTRE DES BÊTES

Certains rôdeurs adoptent un ou plusieurs compagnons animaux, usant de leur magie pour se lier avec eux. Mais les maîtres des bêtes sont différents. Ils nouent de véritables liens avec leurs compagnons, hors de tout usage de la magie. Ces derniers sont leurs alliés, leurs amis, leurs compagnons les plus fidèles.

## COMPAGNONS ANIMAUX

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** 1 h de rituel pour appeler un animal

**Durée :** jusqu'à la mort de l'animal ou son renvoi

**Effet :** vous vous liez d'amitié avec un animal de taille

Moyenne ou moins dont l'indice de dangerosité ne dépasse pas 1/2. Ses points de vie correspondent au quart des vôtres (arrondi au supérieur) et son score d'attaque correspond à [votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise]. Son Intelligence est de 8 (-1).

**Spécial :** votre compagnon regagne la moitié de ses points de vie lors d'un repos court, et l'intégralité lors d'un repos long.

**Limitation :** vous ne pouvez pas utiliser le sort compagnon animal<sup>ldj</sup> tant que cette capacité est active.

**Limitation :** quand un compagnon animal meurt, vous ne pouvez en adopter un nouveau avant qu'un mois soit passé ou que vous ayez gagné un niveau (selon ce qui arrive en premier).

**Évolution :** au niveau 7, vous pouvez, au choix, acquérir un second compagnon animal ou octroyer à votre compagnon une capacité parmi les suivante :

- Compagnon fantastique :** les attaques de votre compagnon animal sont considérées comme magiques.
- Résistant :** votre compagnon possède un nombre de points de vies égal à la moitié des vôtres.
- Second souffle :** vous pouvez utiliser votre réaction afin de permettre à votre compagnon de regagner la moitié de ses points de vie. (repos court ou long)
- Télépathie :** vous pouvez communiquer vos ordres par télépathie à votre compagnon sans limite de distance tant que vous êtes sur le même plan d'existence.

**Spécial :** quand vous avez plusieurs compagnons, les capacités spéciales que vous avez choisis s'appliquent à tous vos compagnons.

**Évolution :** au niveau 11, puis au niveau 15, vous pouvez choisir un autre compagnon ou une nouvelle capacité.

## DIRIGER SON COMPAGNON

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** 1 action bonus

**Effet :** vous donnez un ordre unique à l'un de vos compagnons animaux. Il peut effectuer un déplacement et une action.

## PISTAGE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Survie) afin de pister ou de Sagesse (Perception) afin de trouver des traces.

**Condition :** vous êtes accompagné et aidé de votre compagnon animal.

**Effet :** vous avez l'avantage sur de test.

**RETOUR DE L'ÂME**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

**Action** : un rituel de 1 h pour rappeler l'âme de votre compagnon dans son corps.**Condition** : vous utilisez un emplacement de sort de niveau 2 ou plus. Ce dernier est désormais inutilisable jusqu'à la prochaine mort de votre compagnon.**Effet** : vous ramenez l'âme d'un compagnon animal mort dans son corps, lui permettant de revenir à la vie.**Limitation** : si vous ramenez un second compagnon à la vie, augmenter le niveau de l'emplacement de sort utilisé de 1. De même pour un troisième ou un quatrième.**PROTECTEUR**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action** : une réaction**Déclencheur** : vous ou votre compagnon devriez subir des dégâts.**Effet** : vous ou votre compagnon vous interposez. Vous subissez les dégâts que votre compagnon devrait subir, ou votre compagnon subit les dégâts que vous devriez subir.**ORDRE MULTIPLES**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 15

**Déclencheur** : vous utilisez votre capacité *Diriger son compagnon*.**Effet** : vous donnez un ordre à autant de vos compagnons animaux que vous le désirez.**RÔDEUR DES RUES**

Tous les rôdeurs ne sont pas des adeptes de la nature. Certains d'entre eux se spécialisent dans les environnements urbains, parcourant les rues et les souterrains sur lesquels elles sont parfois construites avec une aisance sans limite. Ces derniers sont souvent des chasseurs de primes ou des espions à la solde du pouvoir local. Parfois, même, ils font office de justiciers, protégeant la population de leur cité.

**TERRAIN URBAIN**

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**Effet** : vous remplacez votre terrain de prédilection par urbain.**SAVOIRS DES RUES**

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**Effet** : vous maîtrisez deux compétences parmi Escamotage, Investigation, Perspicacité, Persuasion, Supercherie. De plus, vous maîtrisez aussi les outils de voleur.**Évolution** : au niveau 11, vous maîtrisez une compétence supplémentaire de cette liste.**RÔDEUR DES RUES**

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Dextérité (Discréption), de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).**Condition** : vous vous trouvez sur votre terrain de prédilection (urbain).**Effet** : vous avez l'avantage sur ce test.**GRIMPEUR NÉ**

ÉVOLUTION - NIVEAU 7

**Effet** : votre vitesse d'escalade est égale à votre vitesse.**VIF**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 7

**Action** : une action bonus**Effet** : vous entreprenez l'action *Se précipiter*, *Esquiver* ou *Se cacher*.**INDÉTECTABLE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 11

**Action** : une action**Rechargement** : repos long (par sort)**Effet** : vous pouvez lancer les sorts *invisibilité*<sup>ldj</sup> et modifier son apparence<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.**RÉSISTANCE URBAINE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 15

**Effet** : vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.**HABITUÉS DES BAS-FONDS**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 15

**Déclencheur** : vous devriez subir l'état empoisonné ou les effets d'une maladie.**Effet** : vous êtes immunisé.**TRAQUEUR**

Le traqueur est un habitant des terres sauvages qui compte sur sa connaissance du terrain pour chasser, piéger et tuer ses proies. Protecteur du royaume, chasseur de primes ou trappeur en milieu hostile, il connaît parfaitement le terrain et il est sans égal lorsqu'il s'agit de trouver et d'éliminer des adversaires sur son terrain de prédilection.

## TERRAIN DE PRÉDILECTION

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous faites l'acquisition d'un nouveau terrain de prédilection.

**Spécial :** vous ajoutez les profondeurs (milieu naturel souterrain) à la liste des terrains de prédilection qui vous sont accessibles.

**Évolution :** au niveau 15, vous obtenez un terrain de prédilection supplémentaire.

## PIÈGES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** 5 min

**Condition :** vous vous trouvez sur l'un de vos terrains de prédilection.

**Zone :** une zone au sol de 3 m de côté

**Jet de sauvegarde :** Dextérité (piège létal) ; Force ou Dextérité au choix (piège immobilisant)

**Effet :** au moment de piéger la zone, vous pouvez choisir l'effet du piège parmi deux variantes :

- Piège létal (projectile, fosse, chausse-trappe, etc.). Inflige 1d6 dégâts par point de bonus de maîtrise. Si la victime réussit un jet de sauvegarde, elle ne subit que la moitié des dégâts.
- Piège immobilisant (filet, collet, liane, etc.). La victime est entravée pendant 2d6 rounds. Au début de son tour, elle peut utiliser son action pour se délivrer en réussissant un jet de sauvegarde.

La difficulté du jet de sauvegarde est de [8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise].

Toute créature qui s'apprête à entrer dans la zone doit faire un test de Sagesse (Perception) pour détecter le piège (difficulté équivalente à votre difficulté de sorts).

**Spécial :** vous pouvez décider de poser un piège en seulement 1d6 rounds, mais la victime obtient alors l'avantage à son test de caractéristique pour le détecter. A contrario, si vous passez 1 h à poser un piège, la victime subit le désavantage à son test pour le détecter et au jet de sauvegarde pour en réduire l'effet.

**Limitation :** un piège qui a affecté une créature n'est plus actif. Il peut être réamorcé en seulement 1d6 rounds.

## AVANTAGE DU TERRAIN

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 7

**Condition :** vous êtes sur l'un de vos terrains de prédilection.

**Effet :** vous obtenez les bénéfices supplémentaires suivants :

Votre groupe ne peut plus être surpris (sauf si vous en décidez autrement).

Vous obtenez l'avantage en initiative.

Vous obtenez l'avantage à tous vos tests de Force (Athlétisme) et de Dextérité (Discréption).

## TERRAIN FAVORABLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque ou êtes la cible d'une attaque.

**Condition :** vous êtes sur l'un de vos terrains de prédilection.

**Effet :** vous obtenez l'avantage sur votre jet d'attaque ou imposez le désavantage à l'attaque adverse.

## REPOS RAPIDE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous prenez un repos court ou long.

**Condition :** vous êtes sur l'un de vos terrains de prédilection.

**Effet :** vous bénéficiez des effets d'un repos court en 10 min, et de ceux d'un repos long en 4 h seulement.

## MAÎTRE DU TERRAIN

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 15

**Action :** une action bonus

**Condition :** vous êtes sur l'un de vos terrains de prédilection.

**Effet :** vous effectuez une unique attaque au corps à corps ou à distance, ou vous *Vous désengagez* ou *Vous précipitez*.

**Spécial :** si vous utilisez une arme dans chaque main, exceptionnellement, cette action bonus vous permet de faire une attaque depuis chacune de vos mains (en utilisant les limitations habituelles en ce qui concerne la seconde arme).

## TERRAIN FAMILIER

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 15

**Déclencheur :** vous prenez un repos court.

**Condition :** il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie.

**Effet :** vous récupérez un nombre de points de vie égal à [1d8 + votre modificateur de Constitution].

# ROUBLARD



## MULTICLASSAGE

**Prérequis :** Dextérité 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe *roublard* comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de roublard, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères et une compétence de votre choix parmi celles disponibles dans les aptitudes de cette classe (cf. *Livre du joueur* p. 160). Vous ne pouvez cependant pas choisir une compétence que vous maîtrisez déjà.

Vous trouverez ici les capacités de la classe de roublard du niveau 9 au niveau 20. Les capacités de niveaux inférieurs sont évoquées, chacune accompagnée de la page lui correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôle* (LdJ). Vous trouverez, en plus de cela, sept archétypes de roublard

## CAPACITÉS DE CLASSE

Votre classe vous accorde des capacités particulières dépendant de votre niveau dans votre classe de personnage. Le niveau auquel une capacité est disponible et résumé dans le tableau p. 205.

**EXPERTISE** - LdJ p. 160

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1/6

**ATTAQUE SOURNOISE** - LdJ p. 160

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**ARGOT DES VOLEURS** - LdJ p. 161

ÉVOLUTION - NIVEAU 2

**RUSE** - LdJ p. 161

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 2

**ARCHÉTYPE DE ROUBLARD** - LdJ p. 161

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**ACQUISITION DE DON** - LdJ p. 162

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAU 4/8/10/12/16/19

**ESQUIVE INSTINCTIVE** - LdJ p. 162

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 5

**DÉROBADE** - LdJ p. 162

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 7

**TALENT**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 11

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de caractéristique vous permettant d'ajouter votre bonus de maîtrise et vous obtenez sur le d20 un score de 9 ou moins.

**Effet :** vous considérez avoir obtenu 10 sur le dé.

NIVEAU	BONUS DE MAÎTRISE	ATTAQUE SOURNOISE	CAPACITÉS
1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Argot des voleurs
2	+2	1d6	Ruse
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Acquisition de don
5	+3	3d6	Esquive instinctive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Dérobade
8	+3	4d6	Acquisition de don
9	+4	5d6	Aptitude d'archétype de roublard
10	+4	5d6	Acquisition de don
11	+4	6d6	Talent
12	+4	6d6	Acquisition de don
13	+5	7d6	Aptitude d'archétype de roublard
14	+5	7d6	Ouïe fine
15	+5	8d6	Esprit impénétrable
16	+5	8d6	Acquisition de don
17	+6	9d6	Aptitude d'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Acquisition de don
20	+6	10d6	Coup de chance

## OUÏE FINE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous tentez de repérer une créature *invisible* ou cachée.

**Condition :** vous devez être en mesure d'entendre.

**Portée :** 3 m

**Effet :** vous déterminez la position exacte de la créature *invisible* ou cachée si elle est à portée.

## ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

ÉVOLUTION - NIVEAU 15

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Sagesse.

## INSAISISSABLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 18

**Condition :** vous n'êtes pas neutralisé.

**Effet :** aucun jet d'attaque adverse contre vous ne peut bénéficier de l'avantage.

## COUP DE CHANCE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 20

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous échouez à un jet d'attaque ou à un test de caractéristique.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** Vous utilisez une des deux options suivantes :

- **Jet d'attaque :** vous transformez l'échec en réussite.
- **Test de caractéristique :** vous transformez le résultat du d20 en 20.

## ARCHÉTYPES DE ROUBLARD

### BONIMENTEUR

#### CHARMANT PERSONNAGE - *LdJ* p. 162

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

#### BARAGOIN - *LdJ* p. 162

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

#### CHARMEUR DE FOULE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Charmant* personnage.

**Effet :** vous pouvez affecter jusqu'à un nombre de créatures égal à votre bonus de maîtrise.

**Évolution :** au niveau 17, vous pouvez affecter jusqu'à un nombre de créatures égal à votre bonus de maîtrise multiplié par 10.

**CHARISMATIQUE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 9

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Charisme.**DISCOURS DÉROUTANT**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 13

**Action :** Une action**Nombre d'utilisations :** une**Rechargement :** repos court ou long**Effet :** vous lancez le sort *confusion<sup>ldj</sup>* au niveau 4. La difficulté pour résister à ce sort est de [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise].**Spécial :** vous n'avez pas besoin de composantes somatiques ou matérielles pour lancer ce sort. De plus, la composante verbale consiste en une salve déroutante de mots et de phrases semant le doute dans l'esprit de votre cible, que vous devez maintenir en plus de votre concentration tout au long de la durée du sort.**PERSUASIF**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Persuasion) ou (Supercherie).**Effet :** vous savez l'avantage sur ce test.**VIDER L'ESPRIT**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** une action**Nombre d'utilisations :** une**Rechargement :** repos long**Effet :** vous lancez le sort *modification de mémoire* au niveau 5. La difficulté pour résister à ce sort est de [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise].**Spécial :** vous n'avez pas besoin de composantes somatiques pour lancer ce sort. De plus, la composante verbale consiste une discussion au cours de laquelle vous indiquez les souvenirs que la cible oublie, ou ceux qui sont ajoutés, ou remplacent les souvenirs oubliés.**ESPION****SPÉCIALISTE** – *LdJ* p. 162

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/6

**DON POUR LES LANGUES** – *LdJ* p. 162

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**LIRE SUR LES LÈVRES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Condition :** vous êtes capable de voir les lèvres de votre cible bouger.**Effet :** vous êtes capable de lire sur les lèvres ce que dit quelqu'un que vous n'entendez pas. Vous devez réussir un test de Sagesse (Perception) dont la difficulté est égale à la moitié de la distance en mètres entre vous et votre cible (avec un minimum de 10 si la cible est à moins de 20 m).**Limitation :** vous subissez le désavantage si votre cible est dans une zone de lumière faible.**SÉDUCTEUR HORS PAIR**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme afin de faire preuve de charme ou d'entretenir vis-à-vis d'un humanoïde attiré par les individus de votre genre.**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet.**ESPRIT OBSCUR**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Effet :** vous êtes en permanence sous l'effet du sort *non-détection<sup>ldj</sup>*. Ce dernier ne peut être détecté ou dissipé.**AGENT TRÈS SPÉCIAL**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation), de Sagesse (Perception) ou de Charisme (Supercherie)**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.**INCASSABLE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts contondants.**Effet :** vous avez l'habitude des bagarres les plus dures et des chutes vertigineuses. Vous êtes résistant à ces dégâts.**OMBRELAME****MAGIE LIMITÉE** – *LdJ* p. 162

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Multiclassage :** si votre personnage se multiclasser avec une ou plusieurs autres classes, le niveau utilisé pour déterminer votre nombre de points de sorcellerie acquis par cette capacité est égal à votre niveau de roublard.**SORTS CONNUS** – *LdJ* p. 162

ÉVOLUTION – NIVEAU 3/4/6/8/10/12/14/16/18/20

**LANCER DES SORTS** - *LdJ* p. 162

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**FOCALISEUR D'INCANTATION** - *LdJ* p. 163

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

**DANS L'OMBRE** - *LdJ* p. 163

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**ENFANT DE L'OMBRE** - *LdJ* p. 163

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3

**ÉNERGIE DE L'OMBRE**

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 9

**Déclencheur** : vous terminez un repos court.**Nombre d'utilisations** : une**Rechargement** : repos long**Effet** : vous récupérez un nombre de points de sorcellerie égal à votre bonus de maîtrise.**Limitation** : vous devez passer l'intégralité de votre repos court dans un lieu éclairé au maximum par une lumière faible.**Évolution** : au niveau 17, le **nombre d'utilisations** avant **rechargement** devient 2.**FRAPPE MAUDITE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 9

**Action** : aucune**Déclencheur** : vous réussissez une Attaque sournoise.**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.**Effet** : vous transformez les dégâts infligés par votre Attaque sournoise en dégâts nécrotiques. Les dégâts infligés par l'arme sont considérés comme des dégâts magiques.**Limitation** : les dégâts de l'arme, eux, ne deviennent pas nécrotiques.**OMBRE ET MAGIE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 13

**Action** : une action bonus**Condition** : vous dépensez 1 point de sorcellerie.**Effet** : vous lancez le sort *pas brumeux*<sup>LdJ</sup>.**Spécial** : Vous n'avez pas besoin de connaître ce sort. Si vous l'aviez déjà appris, vous pouvez apprendre un autre sort à la place.**PETITE MAGIE**

ÉVOLUTION - NIVEAU 13

**Effet** : vous apprenez un troisième tour de magie.**LISTE DE SORTS DE L'OMBRELAME****TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0)** - *LdJ* p. 163**NIVEAU 1** - *LdJ* p. 163**NIVEAU 2** - *LdJ* p. 163**NIVEAU 3**

- *catalepsie*
- *clairvoyance*
- *dissipation de la magie*
- *envoi de message*
- *forme gazeuse*
- *image majeure*
- *langues*
- *motif hypnotique*
- *non-détection*
- *nuage puant*
- *projectile toxique*
- *protection contre les énergies*
- *respiration aquatique*

**NIVEAU 4**

- *compulsion*
- *confusion*
- *invisibilité supérieure*
- *liberté de mouvement*
- *œil magique*
- *porte dimensionnelle*
- *terrain hallucinatoire*

**MAÎTRE DE L'OMBRE**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action** : Une action**Condition** : vous dépensez 5 points de sorcellerie.**Nombre d'utilisations** : une**Rechargement** : repos court ou long**Effet** : vous lancez un sort au choix entre *apparence trompeuse*, *passage dimensionnel* ou *tromperie*.**VOLEUR****MAINS LESTES** - *LdJ* p. 163

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**MONTE-EN-L'AIR** - *LdJ* p. 163

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 3



## FURTIVITÉ SUPRÈME

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discréption).

**Condition :** vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse pendant le tour.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

## UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous utilisez un objet possédant des limitations de classe, d'origine ou de niveau.

**Effet :** vous ignorez ces limitations.

## RÉFLEXES DE VOLEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous avez joué votre premier tour lors d'un combat.

**Effet :** vous pouvez jouer un second tour avant la fin du round. Ce dernier arrive cependant plus bas dans l'ordre d'initiative. Retranchez 10 au résultat de votre jet d'initiative : cela correspond à sa place dans l'ordre d'initiative.

**Limitation :** vous ne pouvez utiliser cette capacité si vous êtes surpris.

## NOUVEAUX ARCHÉTYPES DE ROUBLARD

### BRACONNIER

Ceux qui vivent en marge de la société ont parfois recours au braconnage. Habituer à la nature et à la chasse discrète, ces chasseurs émérites sont redoutables avec leurs armes à distance, capables de placer des tirs mortels avec une facilité déconcertante.

### CHASSEUR ÉMÉRITE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque à distance avec une arme et voulez utiliser votre Attaque sournoise.

**Effet :** vous n'avez pas besoin d'avoir l'avantage ou d'allier à proximité de votre cible afin d'appliquer votre Attaque sournoise. Vous devez simplement ne pas souffrir du désavantage sur l'attaque.

### HOMME DES BOIS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Sagesse (Perception), de sagesse (Survie) ou d'initiative.

**Condition :** vous vous trouvez en pleine nature.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet.

**OUTILS DU CHASSEUR**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous obtenez la maîtrise de l'arc long et de l'arbalète légère et lourde.

**AFFINITÉS ANIMALES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** Vous pouvez lancer le sort *messager animal*<sup>ldj</sup> ou communication avec les animaux<sup>ldj</sup>.

**DISCRÉTION NATURELLE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action

**Rechargement :** repos long

**Effet :** Vous pouvez lancer le sort *passage sans traces*<sup>ldj</sup>.

**ARCHER MORTEL**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque à l'aide d'un arc ou d'une arbalète.

**Effet :** vous obtenez un bonus de +2 à l'attaque.

**Spécial :** vous obtenez une réussite critique quand vous obtenez un résultat de 19 ou 20 sur le d20.

**MAÎTRE DE L'ARCHERIE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous utilisez l'action *Attaquer* avec un arc ou une arbalète.

**Effet :** vous pouvez effectuer deux attaques au lieu d'une seule.

**BRUTE**

Tous les roublards ou crapules ne sont pas forcément des monte-en-l'air ou des acrobates. Dans le métier, on ne manque pas d'emplois pour les costauds et les coriaces, ceux qui sont plutôt taillés pour la bagarre, l'intimidation ou la protection... bien que ce terme ait un sens dans le milieu très différent de celui que les honnêtes gens lui prêtent. Sans doute ces individus auraient-ils pu faire une belle carrière de guerrier, mais la vie ou leur goût pour l'illégalité en a décidé autrement. Leur palette de talents est bien plus étendue que celle d'un simple ferrailleur ; pour eux, l'usage de la force n'est qu'un moyen parmi tant d'autres, puisque tous les coups sont permis.

**INTIMIDANT**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Intimidation).

**Effet :** vous ajoutez à ce test votre modificateur de Force, en plus de votre modificateur de Charisme.

**REGARD NOIR**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action bonus

**Portée :** 3 m

**Cible :** un humanoïde à portée

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous effectuez un test de Charisme (Intimidation) contre un test de Sagesse (Perspicacité) de votre cible. En cas de succès de votre part, la cible souffre du désavantage sur son prochain jet d'attaque, ou test de caractéristique en opposition, contre vous (selon ce qui arrive en premier).

**Limitation :** les créatures immunisées à l'état terrorisé ou aux dégâts psychiques sont immunisées à cette capacité.

**DUR À CUIRE**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous ajoutez votre modificateur de Force en plus de celui de Constitution aux points de vie obtenus à ce niveau.

**Évolution :** vous faites de même au niveau 9 et au niveau 17.

Si votre modificateur de Force augmente par la suite, vous augmentez les points de vie déjà obtenus aux niveaux 3, 9 et 17 de manière rétroactive.

**COMBAT DE RUE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous effectuez une attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme improvisée.

**Effet :** vos attaques infligent [1d4 + votre modificateur de Force] dégâts contondants (ou du type approprié dans le cas d'une arme improvisée).

**Évolution :** niveau 13, le dé de dégâts devient 1d6. Niveau 17, il devient 1d8.

**COUP BAS**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous utilisez l'action *Attaquer*.

**Effet :** en plus de votre attaque, vous pouvez effectuer une unique attaque à mains nues ou à l'aide d'une arme improvisée (coup de tête, coup de genou ou du pommeau de l'arme, chope de bière, etc.). Ses dégâts sont ceux de votre capacité *Combat de rue*.

**ATTAQUE EN MEUTE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque contre une cible qui se trouve à 1,5 m ou moins d'un allié qui n'est pas neutralisé.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet d'attaque.

**COUP INCAPACITANT**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité Coup bas et votre attaque à mains nues (ou avec arme improvisée) inflige des dégâts.

**Condition :** vous avez l'avantage sur votre jet d'attaque.

**Durée :** jusqu'au début de votre prochain tour

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Effet :** la cible de votre attaque doit effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise].

**Échec :** la cible est entravée, pliée en deux par la douleur, pour la durée de cette capacité.

**Réussite :** la cible ne subit aucun effet.

**Limitation :** les morts-vivants, les élémentaires, les vases, les plantes et les créatures artificielles sont immunisées à cet effet.

**PERSÉCUTER**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** une action bonus pour désigner

**Durée :** 1 min

**Cible :** une créature que vous désignez

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous obtenez l'avantage aux tests de caractéristiques en opposition contre votre cible, ainsi qu'aux jets de sauvegarde contre ses sorts et capacités, et aux attaques qui la visent.

**DOCTEUR DES RUES**

Les docteurs des rues sont à la fois appréciés de tous, capables de guérir blessures et maladies, autant que redoutés, car on dit qu'ils vivent avec la maladie comme compagne. Ils sont cependant indispensables à bien des communautés et à bien des cités.

**MÉDECIN AGUERRI**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous maîtrisez la compétence Médecine et le matériel d'herboriste.

**Spécial :** si vous maîtrisez déjà cette compétence ou cet outil, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.

**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.

**SOINS D'URGENCE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez une trousse de soins.

**Portée :** contact

**Cible :** une créature à portée

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez redonner de l'énergie à vos alliés.

Effectuez un test de Sagesse (Médecine). Son résultat divisé par 2 correspond au nombre de points de vie regagnés par votre cible.

**Évolution :** au niveau 13, vous ne divisez plus le résultat de votre test de Sagesse (Médecine).

**APPRÉCIÉ AUTANT QUE CRAINT**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Charisme (Intimidation), de Charisme (Persuasion) ou de Charisme (Supercherie).

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

**DIAGNOSTIQUE**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez une votre matériel d'herboriste.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort détection des maladies et des poisons<sup>ldj</sup>.

**GUÉRISON**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action

**Condition :** vous utilisez une votre matériel d'herboriste.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort restauration inférieure<sup>ldj</sup>.

**IMMUNITÉ NATURELLE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous devriez être affecté par une maladie non magique.

**Effet :** vous avez tant travaillé sur les maladies et les infections que vous êtes immunisé à cette maladie.

**RÉSISTANT**

ÉVOLUTION- NIVEAU 13

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.**AURA DE GUÉRISON**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 17

**Action :** une action**Portée :** 18 m**Cibles :** un nombre de créatures à portée égal à votre bonus de maîtrise**Rechargement :** repos court ou long**Effet :** vous utilisez une bouteille emplie d'un gaz à l'odeur sucrée. Toutes les cibles de cette capacité regagnent immédiatement [3d10 + votre modificateur de Sagesse] points de vie.**EMPOISONNEUR**

Les empoisonneurs sont, comme leur nom l'indique, les maîtres des poisons. Outre les poisons qu'ils savent préparer de manière classique, ils possèdent une maîtrise spécifique des mélanges chimiques et alchimiques, leur permettant de préparer des potions utiles et efficaces pour gérer les situations les plus délicates. Leurs décoctions sont souvent enfermées dans de petits pots de terre cuite ou de petites fioles de verre.

**FIOLES ET POTS ?**

Vous pouvez décider que les fioles ou les pots nécessaires à cet archétype doivent être achetées par le personnage (1 pa les 10), comme des munitions.

Vous pouvez aussi décider que le personnage est capable de créer ses propres contenants en lui donnant la maîtrise du matériel de potier ou de verrier.

**EMPOISONNEUR AGUERRI**

ÉVOLUTION - NIVEAU 3

**Effet :** vous maîtrisez la compétence Médecine et le matériel d'empoisonneur.**Spécial :** Si vous maîtrisez déjà cette compétence ou cet outil, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.**POTIONS EMPOISONNÉES**

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 3

**Action :** 10 min par potion préparée, une réaction de la créature qui la boit pour boire une potion ou une action pour jeter la potion**Condition :** vous utilisez votre matériel d'empoisonneur.**Portée :** 12 m (pour jeter la potion)**Durée :** une potion dure jusqu'à la fin de votre prochain repos long, après quoi elle perd sa puissance**Rechargement :** repos long**Effet :** vous prenez le temps de préparer plusieurs décoctions aux effets étranges. Choisissez un effet par potion préparée dans la liste suivante :

- **Potion affaiblissante (bue).** La cible de cette potion effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, elle est empoisonnée pour une durée de 10 min. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

- **Potion d'envoûtement (bue).** La cible de cette potion effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est charmée par vous, ou par une créature que vous avez désignée au moment de créer la potion, pour une durée de 10 min. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

- **Potion de catalepsie (bue).** La cible de cette potion effectue un jet de sauvegarde si elle est non consentante. En cas d'échec, elle est aveuglée, inconsciente, et ne ressent l'effet d'aucune blessure ou aucun stimuli pour une durée de 1 h. Si la cible est malade ou empoisonnée, l'effet de la maladie ou du poison est suspendu pour le temps de l'effet. La cible non consentante peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

- **Potion de ralentissement (jetée).** La potion éclate et répand une substance glissante sur le sol dans un rayon de 9 m autour du point d'impact qui reste active pendant 10 min. Toutes les créatures au sein de la zone glissante au moment de l'impact, ainsi qu'au début de chacun de leur tour, doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se retrouver à terre. La substance est inflammable : une flamme lancée sur la zone enflamme la zone. Toute créature au cœur de la zone au moment où elle s'enflamme effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 4d8 dégâts de feu. En cas de réussite elle n'en subit que la moitié. La substance, enflammée, se consume totalement en un round.

- **Potion élémentaire (jetée).** La potion éclate et dégage une substance dans un rayon de 9 m autour du point d'impact. Toutes les créatures présentes dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elles subissent un nombre de dégâts égal à

[votre bonus de maîtrise × 2] d8. En cas de réussite, elles n'en subissent que la moitié. Au moment de créer la potion, choisissez l'élément correspondant aux dégâts entre feu, froid, acide, tonnerre, foudre.

- **Potion fumigène (jetée).** La potion éclate et dégage une épaisse fumée dans un rayon de 9 m autour du point d'impact. Ce nuage rend la visibilité difficile et toutes les créatures en son sein sont considérées comme aveuglées. Le nuage dure 10 min, et peut être dispersé par un vent de 15 km/h ou plus.
- **Potion paralysante (bue).** La cible de cette potion effectue un jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle est paralysée pour une durée de 10 min. La cible peut



effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

**Spécial :** si une potion demande un jet de sauvegarde, la difficulté de ce dernier est égale à [8 + votre modificateur d'Intelligence + votre bonus de maîtrise].

**Limitation :** une potion, une fois bue ou jetée, perd son pouvoir et ne peut être réutilisée une seconde fois.

**Limitation :** vous ne pouvez préparer qu'un nombre de potions égal à votre bonus de maîtrise.

**Limitation :** vos potions ont une odeur et un goût puissants. Même mélangée à une boisson, une cible qui boit le mélange peut repérer la présence de votre potion grâce un test de Sagesse (Perception) contre une difficulté égale à la difficulté du jet de sauvegarde de cette capacité.

**Évolution :** à partir du niveau 13, vous pouvez préparer un nombre de potions égal à deux fois votre bonus de maîtrise.

## ENDUIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action bonus

**Effet :** vous pouvez utiliser l'une de vos potions afin d'enduire une arme ou une munition (pour les potions bues) ou de l'attacher à une arme ou une munition (pour les potions jetées). La prochaine fois qu'une créature subit des dégâts de la munition ou de l'arme, l'effet de la potion affecte la créature attaquée.

**Spécial :** si c'est une potion jetée qui est attachée, son effet s'applique sur le point d'impact même en l'absence de dégâts infligés.

**Limitation :** une fois que l'effet d'une potion a été infligé, la potion perd sa puissance. Il faut alors réutiliser cette capacité avec une nouvelle potion.

## INODORE, INCOLORE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Effet :** vos potions issues de votre capacité

Potions empoisonnées n'ont plus, ni goût, ni couleur, ni odeur. Ignorez désormais la

**Limitation** correspondante dans la capacité *Potion empoisonnée*.

## IMMUNITÉ AU POISON

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous devriez subir l'état empoisonné ou subir des dégâts de poison.

**Effet :** vous avez tant travaillé sur vos poisons que vous êtes immunisé à l'état empoisonné et résistant aux dégâts de poison.

**RÉSISTANT**

ÉVOLUTION – NIVEAU 13

**Effet :** vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Constitution.**POTIONS UNIQUES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** 1 h par potion **préparée**, une réaction de la créature qui la boit pour **boire** une potion ou une action pour **jeter** la potion**Condition :** vous utilisez votre matériel d'empoisonneur et des ingrédients d'une immense rareté (500 po par potion).**Portée :** 12 m (pour **jeter** la potion)**Durée :** une potion dure jusqu'à 6 jours**Rechargement :** 6 jours**Effet :** vous prenez le temps de **préparer** une ou deux décoctions aux effets terribles. Choisissez un effet par potion préparée dans la liste suivante :

- **Potion destructrice (jetée).** La potion éclate et dégage une substance dans un rayon de 12 m autour du point d'impact. Toutes les créatures présentes dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elles subissent un nombre de dégâts égal à 18d10. En cas de réussite, elles n'en subissent que la moitié. Au moment de créer la potion, choisissez l'élément correspondant aux dégâts entre feu, froid, acide, tonnerre et foudre.
- **Potion mortelle (bue).** Si la créature qui boit la potion possède 50 points de vies ou moins, elle meurt immédiatement. Sinon, elle est empoisonnée pour une journée. La potion mortelle demande 500 po d'ingrédients de plus par dose pour un total de 1 000 po.
- **Potion étourdissante (bue).** Si la créature qui boit la potion a 100 points de vie ou moins, elle est étourdie. Sinon, la potion n'a aucun effet. Une cible étourdie peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tour afin d'annuler cet état.

**Spécial :** si une potion demande un jet de sauvegarde, la difficulté de ce dernier est égale à [8 + votre modificateur d'Intelligence + votre bonus de maîtrise].**Spécial :** vous pouvez utiliser votre capacité *Enduire* sur les potions de cette capacité.**Limitation :** une potion, une fois bue ou jetée, perd son pouvoir et ne peut être réutilisée une seconde fois.**Limitation :** vous ne pouvez préparer que jusqu'à deux potions.**Limitation :** vos potions ont une odeur et un goût puissants. Même mélangée à une boisson, une cible qui boit le mélange peut repérer la présence de votre potion grâce un test de Sagesse (Perception) contre une difficulté égale à la difficulté du jet de sauvegarde de cette capacité.**OMBRE**

Les ombres sont des assassins et des infiltrateurs hors pair, capables de s'introduire n'importe où et de se faire passer pour n'importe qui. On les craint, et leur existence confine souvent à la légende.

**MAÎTRE DU DÉGUISEMENT**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous maîtrisez le kit de déguisement et les outils de faussaire.**Spécial :** si vous maîtrisez déjà l'un ou l'autre de ces outils, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.**COUP MORTEL**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une réaction**Déclencheur :** vous réussissez une attaque contre une créature.**Condition :** votre cible n'a pas encore joué son premier tour de jeu lors de ce combat.**Effet :** vous obtenez automatiquement une réussite critique.**EXPERT DE L'INFILTRATION**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** 10 min**Condition :** vous utilisez votre kit de déguisement et avez étudié pendant une heure la créature que vous **imitez**.**Durée :** 1 h**Effet :** vous pouvez prendre l'apparence d'une créature et l'**imiter**. Vous achetez ou volez les costumes nécessaires et vous grimez grâce à votre maquillage. Vous effectuez un test de Charisme (kit de déguisement). Son résultat devient la difficulté de toute créature cherchant à percer votre déguisement. À la fin de la durée de cette capacité, votre déguisement et votre maquillage perd de sa substance et vous devenez reconnaissable.**Limitation :** vous ne pouvez imiter qu'une créature dont la taille diffère de 20 cm de la vôtre au maximum.**GRIMPEUR**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous escaladez.**Effet :** escalader ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.

**CONTREFACTEUR**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous effectuez un test de caractéristique impliquant les outils de faussaire.**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.**Spécial :** vous pouvez utiliser votre maîtrise des outils de faussaire afin de remplacer les compétences Persuasion ou Supercherie lorsque vous utilisez du matériel que vous avez contrefait.**DÉPLACEMENT SURNATUREL**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 13

**Action :** une action**Rechargement :** repos court ou long**Effet :** Vous pouvez lancer le sort pattes d'araignée<sup>ldj</sup>.**ATTAQUE MORTELLE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 17

**Déclencheur :** vous obtenez une réussite critique sur une attaque et vous utilisez votre Attaque sournoise.**Effet :** vous rajoutez 5d6 aux dégâts de votre coup critique et vous doublez votre modificateur de caractéristique appliquée aux dégâts.**PILLEUR DE TOMBES**

On pense souvent que les pilleurs de tombes sont de simples pillards sans foi ni loi, et surtout dénués de toutes connaissances. Mais il n'en n'est rien. Les pilleurs de tombe sont effectivement des aventuriers habitués aux souterrains et aux tombeaux. Mais ce sont aussi des érudits versés dans bien des connaissances, ainsi que des combattants redoutables contre les morts-vivants qui hantent souvent les lieux qu'ils explorent.

**DÉTECTION DES PIÈGES**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une action**Rechargement :** Repos court ou long**Effet :** vous pouvez lancer le sort trouver les pièges.**CONNAISSANCES DU PASSÉ**

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

**Effet :** vous maîtrisez la compétence Histoire.**Spécial :** si vous maîtrisez déjà cette compétence ou cet outil, vous doublez votre bonus de maîtrise lorsque vous effectuez un test de caractéristique l'impliquant.**Limitation :** vous ne pouvez bénéficier du bonus de maîtrise doublé issu de deux capacités, dons ou autres sources différentes. Doubler le bonus de maîtrise ne s'applique d'une fois.**SPÉCIALISTE DE LA NON-VIE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous utilisez votre Attaque sournoise contre une créature morte-vivante.**Effet :** vous êtes habitué à combattre les morts-vivants dans les souterrains que vous explorez, et connaissez leurs points faibles. Vous ajoutez 2d6 aux dégâts de votre Attaque sournoise.**Spécial :** votre attaque est considérée comme magique, même si elle n'est pas portée avec une arme magique.**Évolution :** les dégâts supplémentaires deviennent 3d6 au niveau 13 et 4d6 au niveau 17.**PROTECTION CONTRE LA NON-VIE**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 9

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) en opposition avec un mort-vivant ou subissez une attaque de la part d'un mort-vivant.**Effet :** vous avez l'avantage sur votre test de caractéristique ou votre adversaire a le désavantage sur son attaque.**CONNAISSANCES ÉTENDUES**

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous effectuez un test d'Intelligence impliquant l'une des compétences liées à cette caractéristique**Effet :** vous pouvez appliquer votre capacité de roubard Talent sur ces tests, même si vous ne maîtrisez pas les compétences impliquées.**VIF COMME L'ÉCLAIR**

CAPACITÉ PASSIF – NIVEAU 13

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité.**Effet :** vous avez l'avantage sur ce jet.**VISION DU PILLEUR**

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 17

**Action :** une action**Rechargement :** repos court ou long**Effet :** vous avez développé un sens presque surnaturel vous permettant de percevoir la réalité autour de vous. Vous pouvez lancer le sort vision suprême.

**Spécial :** vous n'avez pas besoin de composantes matérielles pour lancer ce sort dans le cadre de cette capacité.

## VENGEUR

Protecteur de sa cité, justicier dans l'ombre, le vengeur s'occupe de faire régner la justice là où la loi ne suffit plus. Il évolue dans les ombres, en marge des forces de l'ordre, protégeant au mieux son identité pour n'être que l'image d'une justice s'abattant inexorablement sur ceux qui abusent de leur pouvoir sur les plus faibles et les plus démunis.

## UN AVEC LA FOULE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 3

**Condition :** vous vous trouvez dans une foule.

**Déclencheur :** vous effectuez un test de Dextérité (Discréption) afin de passer inaperçu dans une foule.

**Effet :** vous avez l'avantage sur ce test.

## DISPARITION INSTINCTIVE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 3

**Action :** une réaction

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort *pas brumeux*<sup>ldj</sup>.

**Spécial :** la composante verbale du sort *pas brumeux* est, dans le cadre de cette capacité, remplacée par une composante somatique.

**Évolution :** au niveau 13, le **rechargement** de cette capacité devient « repos court ou long ».

## PRÉSENCE SURNATURELLE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action

**Condition :** vous êtes caché et vos cibles ne peuvent vous voir.

**Portée :** 24 m

**Zone :** sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée.

**Cibles :** les créatures dans la zone d'effet de la capacité. Vous pouvez décider qu'un nombre de créatures de votre choix, égal, au maximum, à votre bonus de maîtrise, ne sont pas affectées par cette capacité

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous parlez à vos ennemis et votre voix résonne et se déforme comme si elle venait de tous les coins autour d'eux. Les créatures présentes dans la zone doivent

effectuer un jet de sauvegarde d'une difficulté égale à [8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme]

**Échec :** les cibles sont terrorisées par vous.

**Réussite :** les cibles ne subissent aucun effet.

**Spécial :** Vous n'avez pas besoin de vous trouver dans leur champ de vision pour que l'état prenne effet.

**Spécial :** les créatures ayant échoué à leur jet de sauvegarde peuvent retenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à l'effet en cas de réussite.

**Limitation :** les créatures ciblées doivent être en capacité de vous entendre et de parler une langue, même si elles ne parlent pas la vôtre.

## PASSE-PARTOUT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 9

**Action :** une action

**Nombre d'utilisation :** votre bonus de maîtrise

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort *déguisement*<sup>ldj</sup>.

**Spécial :** vous n'avez pas besoin de composante verbale pour lancer ce sort.

## TROMPER SON MONDE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 13

**Action :** Une action

**Nombre d'utilisation :** Une

**Rechargement :** Repos long

**Effet :** Vous lancez le sort *apparences trompeuses*.

**Spéciale :** Vous n'avez pas besoin de composante Verbale pour lancer ce sort.

## CAMOUFLAGE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 13

**Action :** une action

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous lancez le sort *invisibilité supérieure* sur vous-même.

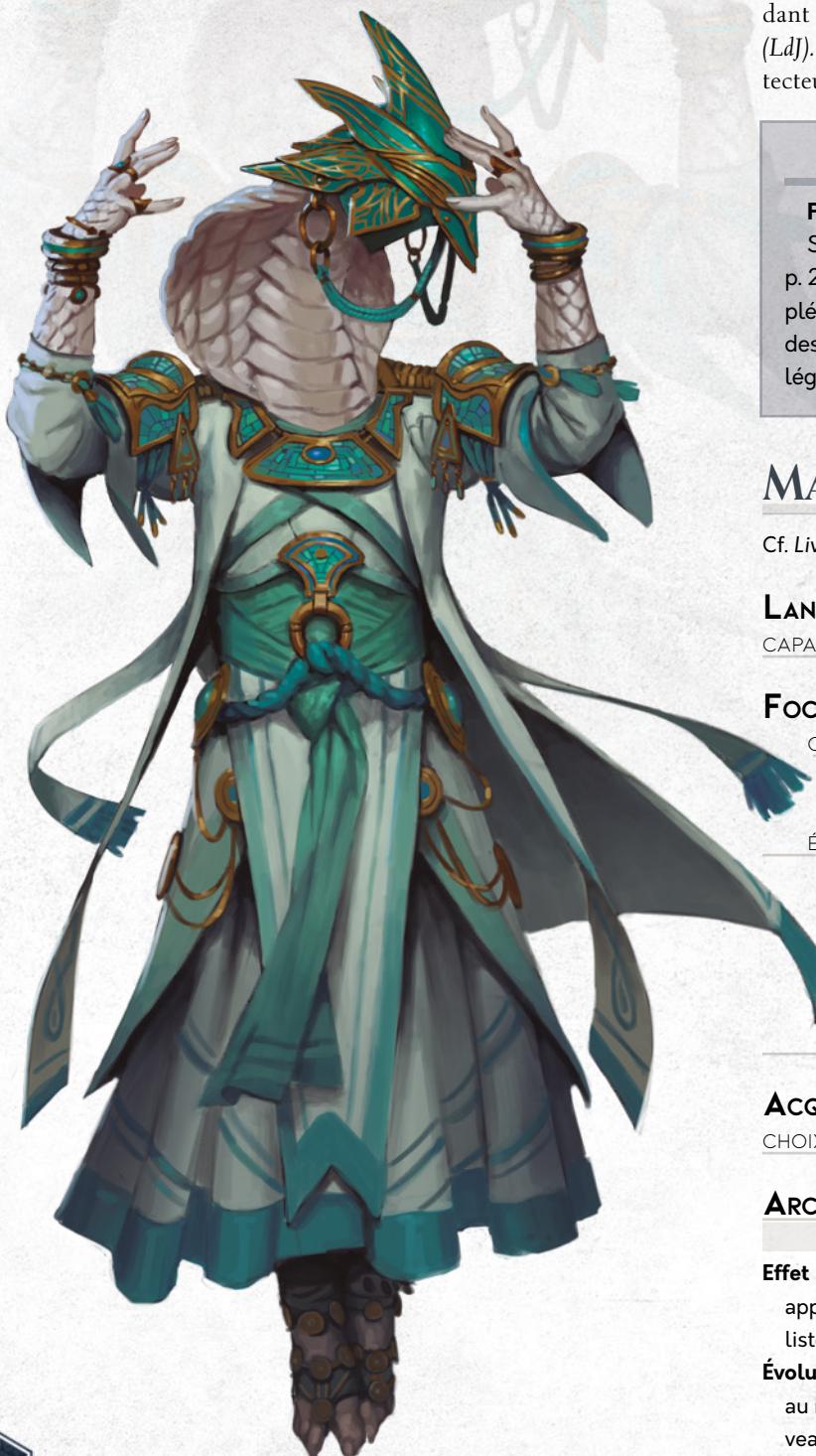
**Spécial :** vous n'avez pas besoin de composante verbale pour lancer ce sort.

## VOLONTÉ INDOMPTABLE

ÉVOLUTION – NIVEAU 17

**Effet :** vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse.

# SORCIER



Vous trouverez ici les capacités de la classe de sorcier du niveau 9 au niveau 20. Les niveaux inférieurs sont évoqués, chacun accompagnés de la page leur correspondant dans le *Livre du joueur de Rôle'n Play, le jeu de rôles* (LdJ). Vous trouverez, en plus de cela, sept nouveaux protecteurs de l'outre-monde.

## MULTICLASSAGE

### Prérequis : Charisme 13

Si vous décidez de multiclasser votre personnage cf. p. 226 en choisissant la classe sorcier comme classe supplémentaire, vous obtenez au niveau 1 de sorcier, en plus des capacités de classe, les maîtrises suivantes : armures légères et armes courantes (cf. *Livre du joueur* p. 165).

## MAGIE DE PACTE

Cf. *Livre du joueur* p. 166

### LANCER DES SORTS - LdJ p. 167

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### FOCALISEUR D'INCANTATION - LdJ p. 167

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### PROTECTEUR D'OUTRE-MONDE - LdJ p. 167

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

### INVOCATIONS OCCULTES - LdJ p. 167

ÉVOLUTION – NIVEAU 2

### PACTE - LdJ p. 167

ÉVOLUTION – NIVEAU 3

### ACQUISITION DE DON - LdJ p. 169

CHOIX D'ÉVOLUTION – NIVEAU 4/8/12/16/19

### ARCANUM MYSTIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 11/13/15/17

**Effet :** votre protecteur vous transmet un secret magique appelé un arcanum. Choisissez un sort de niveau 6 dans la liste de sorts de sorcier. Il devient cet arcanum.

**Évolution :** au niveau 13, vous choisissez un sort de niveau 7 ; au niveau 15, vous choisissez un sort de niveau 8 ; au niveau 18, vous choisissez un sort de niveau 9.

NIV.	BONUS DE MAÎTRISE	CAPACITÉS	TOURS DE MAGIE CONNUS	SORTS CONNUS	EMPLACEMENTS DE SORTS	NIVEAU DES EMPLACEMENTS	INVOCATIONS OCCULTES
1	+2	Protecteur d'outre-monde, Lancer des sorts, Focaliseur d'incantation	2	2	1	1	-
2	+2	Invocations occultes	2	3	2	1	2
3	+2	Pacte	2	4	2	2	2
4	+2	Acquisition de don	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Capacité de protecteur d'outre-monde	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Acquisition de don	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Capacité de protecteur d'outre-monde	4	10	2	5	5
11	+4	Arcanum mystique (niveau 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Acquisition de don	4	11	3	5	6
13	+5	Arcanum mystique (niveau 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Capacité de protecteur d'outre-monde	4	12	3	5	6
15	+5	Arcanum mystique (niveau 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Acquisition de don	4	13	3	5	7
17	+6	Arcanum mystique (niveau 9)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Acquisition de don	4	15	4	5	8
20	+6	Maître de l'occulte	4	15	4	5	8

## UTILISATION D'ARCANUM MYSTIQUE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 11

**Action** : selon le sort

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous lancez votre sort d'arcane sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : quand vous possédez plusieurs sorts d'arcane, chacun peut être utilisé une fois avant recharge.

## MAÎTRE DE L'OCCULTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 20

**Action** : 1 min à demander l'aide de votre protecteur

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous regagnez tous les emplacements de sorts utilisés liés à votre aptitude Magie de pacte.

## INVOCATIONS OCCULTES

Cf. Livre du joueur p. 169

## BUVEUSE DE VIE

CAPACITÉ PASSIVE

**Prérequis** : niveau 12, Pacte de la lame

**Déclencheur** : vous frappez une créature avec votre arme de pacte.

**Effet** : votre cible subit une quantité de dégâts nécrotiques supplémentaires égale à votre modificateur de Charisme (minimum 1).

## CHAÎNES DE CARCÈRES

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 15, Pacte de la chaîne**Action :** cf. sort**Rechargement :** repos long (pour le lancer une seconde fois sur la même créature)**Effet :** Vous lancez le sort immobiliser un monstre sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.**Limitation :** ce sort ne peut affecter qu'un céleste, un fiélon ou un élémentaire.

## MAÎTRE DES MILLE FORMES

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 15**Action :** cf. sort**Effet :** Vous lancez le sort modifier son apparence<sup>LdJ</sup> sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## MURMURES D'OUTRE-TOMBE

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 9**Action :** cf. sort**Effet :** vous lancez le sort communication avec les morts<sup>LdJ</sup> sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## PAS AÉRIEN

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 9**Action :** cf. sort**Effet :** vous lancez le sort lévitation<sup>LdJ</sup> sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## SAUT D'OUTRE-MONDE

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 9**Action :** cf. sort**Effet :** vous lancez le sort saut sur vous-même sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## SBIRES DU CHAOS

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 9**Action :** cf. sort**Rechargement :** repos long**Effet :** vous lancez le sort invoquer un élémentaire sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## VISION DE SORCIER

CAPACITÉ PASSIVE

**Prérequis :** niveau 15**Portée :** 9 m**Effet :** vous pouvez voir la véritable forme de n'importe quel métamorphe ou créature dont l'apparence a été modifiée par une illusion ou un sort de magie de transmutation si cette créature se trouve à portée et dans votre champ de vision.

## VISIONS DE ROYAUMES LOINTAINS

CAPACITÉ ACTIVE

**Prérequis :** niveau 15**Action :** cf. sort**Effet :** vous lancez le sort œil magique<sup>LdJ</sup> sans dépenser d'emplacement de sort ni utiliser de composante matérielle.**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## PROTECTEURS D'OUTRE-MONDE

## L'ENTITÉ EXTRA-DIMENSIONNELLE

LISTE DE SORTS ÉTENDUE - *LdJ* p. 172

CHOIX D'ÉVOLUTION - NIVEAUX 1/3/5/7/9

DÉGUISEMENT - *LdJ* p. 172

ÉVOLUTION - NIVEAU 1

APPARENCES TROMPEUSES - *LdJ* p. 172

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

DUO-DIMENSION - *LdJ* p. 172

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

## MAGIE EXTRA-DIMENSIONNELLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous infligez des dégâts à une créature au moyen d'un sort.**Jet de sauvegarde :** Sagesse**Effet :** chaque fois que vous infligez des dégâts à une créature au moyen d'un sort, elle subit le désavantage à tous ses tests à son prochain tour à moins de réussir un jet de

## LISTE DE SORTS DU SORCIER

TOURS DE MAGIE (NIVEAU 0) - *LdJ* p. 168NIVEAU 1 - *LdJ* p. 168NIVEAU 2 - *LdJ* p. 168NIVEAU 3 - *LdJ* p. 168NIVEAU 4 - *LdJ* p. 168

NIVEAU 5

- contacter un autre plan
- immobiliser un monstre
- rêve
- scrutation

NIVEAU 6

- cercle de mort
- création de mort-vivant
- invoquer une fée
- mauvais œil
- passage dimensionnel
- pétrification

- suggestion de groupe
- vision suprême

NIVEAU 7

- cage de force
- changement de plan
- doigt de mort
- forme éthérée

NIVEAU 8

- bagou
- demi-plan
- dominer un monstre
- esprit faible
- mot de pouvoir étourdissant

NIVEAU 9

- emprisonnement
- métamorphose suprême
- mot de pouvoir mortel
- prémonition
- projection astrale

sauvegarde dont la difficulté est égale à la moitié des dégâts subis (maximum DD 20).

## BOND TEMPOREL

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une action pour **disparaître**, une réaction pour **interrompre**

**Portée** : 100 m

**Durée** : votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme rounds

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : votre compréhension de l'espace-temps se renforce et vous permet de vous téléporter à la fois dans l'espace et le futur proche. Vous **disparaissez** et réapparaissez au début de votre tour après un nombre de rounds de votre choix, égal au maximum à la durée de la capacité. Vous pouvez réapparaître à l'endroit que vous avez quitté ou en tout point visible à portée. Avant de réapparaître, vous pouvez observer et entendre ce qui se passe sur les lieux que vous avez quittés comme si vous y étiez et vous pouvez décider où et quand vous allez réapparaître dans les limites fixées précédemment.

**Spécial** : lorsque vous réapparaissez, vous pouvez **interrompre** n'importe quelle action en cours.

**Limitation** : si aucun espace libre n'existe à portée pour que vous réapparaissiez, vous êtes perdu dans les limbes et vous êtes mort.

## LE FIÉLON

LISTE DE SORTS ÉTENDUE - *LdJ* p. 173

CHOIX D'ÉVOLUTION

BÉNÉDICTION DU TÉNÉBREUX - *LdJ* p. 173

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

CHANCE DU TÉNÉBREUX - *LdJ* p. 173

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

RÉSISTANCE FIÉLONNE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts du type que vous avez **choisi**.

**Effet** : vous êtes résistant à ce type de dégâts.

**Spécial** : à la fin de n'importe quel repos court ou long, vous pouvez **choisir** le type de dégâts concerné par cette capacité.

**Limitation :** vous n'êtes pas résistant si vous subissez des dégâts infligés par des armes magiques ou des armes en argent.

### TRAVERSÉE DES ENFERS

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque contre une créature.

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous transportez instantanément la créature jusqu'aux plans inférieurs. Elle disparaît et est projetée à travers un paysage cauchemardesque. À la fin de votre prochain tour, la cible réapparaît à l'endroit qu'elle occupait précédemment ou sur l'espace libre le plus proche. Si la cible n'est pas un fiélon, elle subit 10d10 dégâts psychiques causés par son horrible expérience.

## GRAND VENEUR

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE – *LdJ* p. 174

CHOIX D'ÉVOLUTION

### ARMES DU CHASSEUR – *LdJ* p. 174

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

### TRAQUEUR ÉMÉRITE – *LdJ* p. 174

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

### ADEPTE DE LA CHASSE – *LdJ* p. 174

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### DÉFENSE SANS ARMURE – *LdJ* p. 174

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

### PUISANCE PRIMALE – *LdJ* p. 174

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

### LES MÂCHOIRES DE LA BÊTE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque au corps à corps ou à distance avec votre arme liée grâce à votre capacité *Adepte de la chasse*.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous invoquez l'esprit des prédateurs qui se tapissent dans les sombres recoins du monde. La cible subit, en plus de vos dégâts normaux, 2d10 dégâts de force alors que des mâchoires spectrales se referment sur elle.

### SAIGNEMENT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous utilisez votre capacité *Les mâchoires de la bête* et obtenez une réussite critique sur votre attaque.

**Durée :** un nombre de rounds égal à la moitié de votre bonus de maîtrise

**Effet :** votre cible se met à saigner. Elle subit 2d6 points de dégâts de force au début de chacun de ses tours pendant la durée de cette capacité.

### PIÈGE DU CHASSEUR

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action bonus

**Portée :** 36 m

**Durée :** un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise

**Jet de sauvegarde :** Dextérité

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** un piège à mâchoires fantomatique apparaît sous une créature de votre choix à portée, refermant ses mâchoires sur ses jambes. Cette dernière effectue un jet de sauvegarde.

**Echec :** elle subit 5d6 points de dégâts de force et est entravée pour la durée de la capacité.

**Réussite :** elle subit la moitié des dégâts et n'est pas entravée.

**Spécial :** au début de chacun de ses tours, la créature entravée subit 5d6 points de dégâts de force supplémentaires.

**Limitation :** la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité ou de Force (selon sa préférence) à la fin de chacun de ses tours afin de tenter de se libérer et de mettre fin à la capacité.

### SEIGNEUR DES OMBRES

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE – *LdJ* p. 175

CHOIX D'ÉVOLUTION

### DANS LA NUIT – *LdJ* p. 175

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### MANIPULER LES OMBRES – *LdJ* p. 175

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

### COLÈRE DES OMBRES – *LdJ* p. 175

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

### HOMME DE L'OMBRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action :** une action

**Condition :** vous vous trouvez dans une zone de pénombre.

**Nombre d'utilisations :** une

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous semblez vous fondre dans les ombres. Vous lancez le sort *invisibilité supérieure* sans dépenser d'emplacement de sort de sorcier.

**Limitation :** le sort ne rejoint pas votre liste de sorts connus.

## ENGLOUTIR LA LUMIÈRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** une action

**Condition :** vous vous trouvez dans une zone illuminée par une lumière vive, comme la lumière du jour.

**Zone :** sphère de 150 m de rayon centrée sur vous

**Durée :** 1 h

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Rechargement :** repos long

**Effet :** alors que vous incitez, le ciel semble se couvrir d'une couverture noire et presque opaque. Vous plongez la zone dans une pénombre crépusculaire à même de vous permettre d'utiliser toutes vos capacités nécessitant de se trouver dans une zone d'ombre ou de pénombre. La visibilité dans la zone devient réduite.

Toute créature qui se trouve dans la zone au moment du lancement ou qui s'y trouve au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde.

**Échec :** la créature subit l'état terrorisé par la première créature qu'elle voit, la confondant avec une créature cauchemardesque.

**Réussite :** la créature ne subit rien.

**Limitation :** une créature terrorisée peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de son tour à partir du tour suivant afin de mettre un terme à l'état.

**Limitation :** une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par l'état avant 24 h.

## NOUVEAUX PROTECTEURS D'OUTRE-MONDE

### CHASSEUR D'ÂMES

Le chasseur d'âmes est une entité étrange qui se lie à des êtres qui mèneront pour elle une quête de justice et de vengeance. Elle choisit des êtres habités par la fureur du juste

et la colère implacable de ceux qui ont été lésés, capables de faire ce qui est nécessaire pour venger ceux qui ont souffert. Une justice violente, terrible... et certains soupçonnent qu'en réalité le Chasseur d'âmes s'en délecte, s'en repait, et se renforce grâce aux âmes dévorées par ses envoyés.

## LISTE DE SORTS ÉTENDUE

CHOIX D'ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorcier.

### NIV. DE SORTS

#### SORT

1 couleurs dansantes<sup>ldj</sup>, mains brûlantes<sup>ldj</sup>

2 flou<sup>ldj</sup>, rayon ardent<sup>ldj</sup>

3 animation des morts<sup>ldj</sup>, esprits gardiens<sup>ldj</sup>

4 chien de garde<sup>ldj</sup>, mur de feu<sup>ldj</sup>

5 coquille antivie, modification de mémoire

## CONNAITRE LA VÉRITÉ

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action :** une action

**Portée :** contact

**Durée :** 10 min

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous saisissez le visage de votre cible entre vos mains et fixez son regard. Votre cible effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** la cible est charmée et ne peut plus vous mentir. Vous pouvez lui poser un nombre de questions égal à votre bonus de maîtrise.

**Réussite :** elle n'est pas affectée.

**Spécial :** votre cible peut décider de ne pas vous répondre. Vous pouvez tenter de l'obliger à répondre en utilisant **une action** et en resserrant votre emprise. Elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde. En cas d'échec, elle doit absolument vous répondre.

## PACKT DE LA CHAÎNE ET NOUVEAUX PROTECTEURS

Les créatures suivantes sont disponibles en tant que familier pour les nouveaux protecteurs d'outre-monde : le pseudodragon pour le chasseur d'âme, le quasit pour le duc des abysses, le serpent volant pour le faux-dieu, le serpent venimeux ou le mille-pattes géant pour la puissance des profondeurs, le méphite (d'un élément correspondant) pour le seigneur des éléments, l'esprit follet pour le seigneur ou la dame faë, et la mante obscure pour le seigneur immortel.

## MONTURE MAUDITE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action**Rechargement** : repos court ou long**Effet** : vous invoquez une monture emblématique de votre protecteur. Vous pouvez lancer le sort *monture fantôme*<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.**Spécial** : la durée de ce sort est de 8 h au lieu d'une.**Limitation** : ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts et vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sorts.

## PÉNITENCE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action** : une action**Portée** : contact**Jet de sauvegarde** : Charisme**Rechargement** : repos court ou long**Effet** : vous saisissez le visage de votre cible entre vos mains et fixez son regard. Votre cible effectue un jet de sauvegarde.**Échec** : la cible plonge dans les abîmes de ses secrets les plus inavouables et culpabilisants. Elle subit 6d10 points de dégâts psychiques.**Réussite** : la cible ne subit que la moitié des dégâts.**Évolution** : les dégâts deviennent 8d10 au niveau 10 et 10d10 au niveau 14.

## RÉSISTANCE DE L'ÂME

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts psychiques, radiants ou de feu.**Effet** : vous êtes résistant à ces dégâts.

## CONSOMMER LES ÂMES

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une réaction**Déclencheur** : une créature à portée meurt.**Condition** : la créature n'est ni un mort-vivant ni une créature artificielle.**Portée** : 18 m**Effet** : vous ouvrez votre bouche et aspirez l'âme de la créature venant de mourir. Vous lancez immédiatement un nombre de dés de vie de sorcier égal à l'indice de dangerosité de la créature (ou son niveau) divisé par 2 (minimum 1). Leur résultat correspond au nombre de points de vie que vous récupérez immédiatement (sans jamais dépasser votre maximum).**Spécial** : une créature dont vous avez dévoré l'âme ne peut plus être ramenée à la vie ou réincarnée grâce à la magie. Aucune divinité ne peut le faire non plus : l'âme a été consommée.**Spécial** : vous ne dépensez pas réellement les dés de vie que vous lancez grâce à cette capacité : ils ne sont pas décomptés de

vos réserves de dés de vie (contrairement à l'utilisation de dés de vie lors d'un repos court, par exemple).

## DUC DES ABYSES

Les abysses sont la demeure des terribles démons et de leurs seigneurs : les ducs. Ces entités d'une puissance quasi-divine concluent des pactes avec les esprits de ceux qu'ils pensent pouvoir manipuler afin d'en faire les agents du chaos et de la destruction, corrompant leur âme petit à petit, jusqu'à la réclamer une fois leur mort venue.

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE

#### CHOIX D'ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorcier.

#### NIV. DE SORTS

##### SORT

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Image silencieuse <sup>ldj</sup> , sang du démon <sup>ldj</sup>     |
| 2 | toile d'araignée <sup>ldj</sup> , ombres imaginaires <sup>ldj</sup> |
| 3 | clignotement <sup>ldj</sup> , monture fantôme <sup>ldj</sup>        |
| 4 | assassin imaginaire <sup>ldj</sup> , métamorphose <sup>ldj</sup>    |
| 5 | apparances trompeuses, contagion                                    |

## AU MILIEU DU CHAOS

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** vous venez d'effectuer un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, ou un adversaire en a effectué un contre vous.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** votre protecteur représente le chaos lui-même et vous avez appris à naviguer en son sein. Vous pouvez relancer votre d20 ou obliger votre adversaire à relancer le sien. Vous ou votre adversaire conservez ce second résultat.

**Spécial :** si vous ou votre adversaire aviez l'avantage, vous ne relancez qu'un seul d20. si vous ou votre adversaire aviez le désavantage, vous relancez avec le désavantage.

## ÂME CORROMPUE

#### CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet ou un sort d'illusion, ou un effet ou un sort provoquant l'état charmé ou terrorisé.

**Effet :** votre âme est touchée par la souillure de votre protecteur. Vous avez l'avantage sur ce test.

## CORRUPTION DE L'ÂME

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action :** une action pour **activer** la capacité, une action bonus pour **donner un ordre**

**Portée :** 18 m

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** une créature à portée

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vos yeux prennent une couleur noire et votre cible contemple l'abîme qui les habite. Ses yeux deviennent noirs et sa volonté s'effondre. Lorsque vous **activez** cette capacité, votre cible effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** la cible est charmée. Tant que la capacité est active et que la cible est charmée, vous pouvez **donner un ordre** à votre tour de jeu. La cible l'effectuera de son mieux à son tour de jeu.

**Réussite :** aucun effet.

**Spécial :** la cible de cette capacité peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. De même, si vous la ciblez avec une attaque ou lui infligez des dégâts, elle peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde.

**Spécial :** quand la cible n'est plus sous l'emprise de cette capacité, elle ne se souvient pas de ce qu'il s'est passé à partir du moment où la capacité a été activée.

**Limitation :** les créatures immunisées à l'état charmé sont immunisées à tous les effets de cette capacité.

**Limitation :** la cible ne peut obéir à un ordre ouvertement suicidaire. Elle reste alors immobile pendant son tour et n'entreprend aucune action.

**Évolution :** au niveau 10, vous pouvez affecter 2 créatures à portée. Au niveau 14, vous en affectez jusqu'à 3.

## PIUSSANCE DESTRUCTRICE

#### CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous effectuez un jet d'attaque grâce à votre tour de magie *explosion occulte*<sup>ldj</sup>.

**Effet :** vous obtenez une réussite critique sur un 18, 19 ou 20 sur votre d20.

**Spécial :** lorsque vous obtenez une réussite critique dans le cadre de cette capacité, vous ajoutez un d10 supplémentaire aux dégâts, en plus des dés supplémentaires obtenus normalement.

## L'ANTRE DE LA FOLIE

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une action

**Portée :** 18 m

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cibles :** toutes les créatures à portée

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous déchaînez le pouvoir de la folie et de la destruction autour de vous. Le terrain se transforme autour des cibles, le ciel semble prendre une couleur sanguine, et le sol prend l'apparence de centaines de corps gémisants et déformés aux mains griffues. Toutes les cibles effectuent un jet de sauvegarde au moment où la capacité est activée.

**Échec :** les cibles subissent immédiatement 10d10 dégâts psychiques.

**Réussite :** elles ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial :** toute cible qui commence son tour à portée doit effectuer un jet de sauvegarde au moment où la capacité est activée.

**Échec :** elles subissent immédiatement 4d10 dégâts psychiques, et sont entravées.

**Réussite :** elles ne subissent que la moitié des dégâts, et ne sont pas entravées.

**Limitation :** cette capacité n'affecte pas les vases, les créatures artificielles et les morts-vivants.

## FAUX-DIEU

Certaines entités sont si puissantes qu'elles se font passer pour des dieux, trompant même leurs adeptes et les menant à croire qu'ils vénèrent en réalité une divinité, bienveillante ou non. Les sorciers ayant ce protecteur sont parfois au courant de la nature réelle de ce dernier et participent à sa mascarade en se faisant passer pour des élus divins. Mais certains ne connaissent pas cette nature et participent malgré eux à cette mystification, pensant réellement œuvrer pour la gloire d'une divinité.

## LISTE DE SORTS ÉTENDUE

### CHOIX D'ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorcier.

#### NIV. DE SORTS

##### SORT

- |   |  |
|---|--|
| 1 | bénédiction <sup>ldj</sup> , soin des blessures <sup>ldj</sup>                     |
| 2 | doux repos <sup>ldj</sup> , prière de soins <sup>ldj</sup>                         |
| 3 | communication avec les morts <sup>ldj</sup> , lever une malédiction <sup>ldj</sup> |
| 4 | divination <sup>ldj</sup> , gardien de la foi <sup>ldj</sup>                       |
| 5 | rappel à la vie, soin des blessures de groupe                                      |

## FAUX SYMBOLE SACRÉ

### ÉVOLUTION - NIVEAU 1

**Effet :** vous décidiez du symbole sacré de votre fausse divinité. Ce dernier peut être utilisé comme focaliseur pour vos sorts.

## RAYON DIVIN

### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous utilisez votre tour de magie explosion occulte<sup>ldj</sup>.

**Effet :** vous pouvez décider de changer le type de dégâts du tour de magie et d'infliger des dégâts radiaux. Si vous le faites, l'apparence du sort se transforme, prenant la forme d'un rayon lumineux et doré.

## HOMME DE FOI, HOMME DE PAIX

### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**Action :** une action

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort sanctuaire<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

**Limitation :** ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts et vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sorts.

## DISCOURS APAISANT

### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action :** une action

**Condition :** vous tenez un discours apaisant que vos cibles peuvent entendre et comprendre.

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** Vous pouvez lancer le sort apaisement des émotions<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** la zone du sort devient une sphère de 12 m de rayon au lieu d'une sphère de 6 m de rayon.

**Limitation :** ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts et vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sorts.

## NUL NE CONTREDIT MA FOI

### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action :** une action

**Portée :** 12 m

**Cibles :** toutes les créatures à portée

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous invoquez le nom de votre fausse divinité afin que sa colère s'abatte sur les mécréants qui mettent en doute sa parole. Les cibles effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec :** elles subissent 4d6 dégâts radiaux et sont paralysées jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Réussite : elles subissent les dégâts mais pas l'état paralysé.

## FASCINATION DU JUSTE

CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action** : une action

**Rechargement** : repos long

**Effet** : vous pouvez lancer le sort suggestion de groupe sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial** : le sort est considéré comme étant lancé au niveau 7.

**Limitation** : ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts et vous ne pouvez le lancer en dépensant un emplacement de sorts.

**Évolution** : au niveau 16, il est considéré comme lancé au niveau 8, et au niveau 18 comme étant lancé au niveau 9.

## PIUSSANCE DES PROFONDEURS

Votre protecteur est une entité du dessous, des entrailles profondes de la terre, des abîmes insondables ou des profondeurs aquatiques. Il déteste la lumière et l'air libre et affectionne au contraire les pressions insupportables pour l'être humain et l'obscurité totale. Ses serviteurs n'ont pas forme humaine, ils rampent et creusent, ce sont les vers, les insectes rampants et les poissons aveugles. L'entité des profondeurs est endormie depuis des millénaires. Vous lui soutirez des secrets et votre pouvoir dans ses rêves, à son insu. Attention toutefois à ne pas trop la solliciter, vos intrusions répétées dans ses songes pourraient finir par attirer son attention. Si son œil intérieur s'ouvre sur le monde, celui-ci pourrait connaître une période de cataclysmes, de séismes et de destructions. Et s'il prend conscience de vos menus larcins, votre sort pourrait être pire que la mort. Pour l'éternité.

### Liste de sorts étendue

La puissance des profondeurs vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

NIV. DE SORT	SORT
1	nappe de brouillard <sup>ldj</sup> , sommeil <sup>ldj</sup>
2	modifier son apparence <sup>ldj</sup> , vision dans le noir <sup>ldj</sup>
3	fusion dans la pierre <sup>ldj</sup> , respiration aquatique <sup>ldj</sup>
4	liane chasseresse <sup>ldj</sup> , insecte géant <sup>ldj</sup>
5	fléau d'insectes, passe-muraille

## ADEpte DES PROFONDEURS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation), de Sagesse (Perception) ou de Charisme (Persuasion).

**Condition** : vous vous trouvez dans un souterrain sans lumière naturelle, sous l'eau ou en pleine nuit.

**Effet** : vous bénéficiez de l'avantage à ce test.

**Limitation** : les environnements protégés de la lumière du ciel (bâtiment, forêt, ciel nuageux) ne vous affectent ni de façon positive ni de façon négative.

## SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 1

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'Intelligence (Investigation), de Sagesse (Perception) ou de Charisme (Persuasion).

**Condition** : vous êtes en plein air et rien ne vous cache le ciel et la lumière du soleil, par exemple par beau temps en montagne ou en plaine.

**Effet** : vous subissez le désavantage à ce test.

**Limitation** : porter un chapeau à large bord ou une capuche permet d'annuler cet effet.

## CORPS DE PIERRE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous subissez des dégâts contondants infligés par des effets de constriction, d'écrasement ou de compression.

**Effet** : vous êtes résistant à ces dégâts.

## COMME UNE ANGUILLE

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 6

**Déclencheur** : vous effectuez un test d'empoignade, tentez de résister aux états empoigné ou entravé, ou tentez d'échapper à des liens.

**Effet** : vous obtenez l'avantage sur ces jets.

## SOMBRES RÊVES

ÉVOLUTION - NIVEAU 10

**Effet** : vous apprenez le sort rêve, et ce sort ne compte pas dans le nombre maximal de sorts que vous connaissez.

## MAÎTRE DES CAUCHEMARS

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous lancez le sort rêve.

**Effet** : lorsque vous lancez ce sort, vous êtes capable d'affecter les elfes pendant la phase de méditation quotidienne qui leur permet de remplacer le sommeil.

**Spécial** : contre les autres créatures que les elfes, vous doubez les dégâts du sort.

## MAÎTRE DU SOMMEIL

CAPACITÉ PASSIVE - NIVEAU 10

**Déclencheur** : vous utilisez le sort sommeil<sup>ldj</sup>.

**Effet :** vous utilisez des d10 au lieu de d6 pour déterminer le nombre de points de vie affectés et la durée du sort passe à 1 h.

### ENSEVELISSEMENT

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous réussissez une attaque au corps à corps contre une créature.

**Jet de sauvegarde :** Force

**Rechargement :** repos long

**Effet :** vous ouvrez le sol sous les pieds de votre adversaire et l'envoyez dans les profondeurs abyssales de la terre. La victime disparaît sous terre pendant 3 rounds et elle subit 5d6 dégâts contondants au moment de l'activation de cette capacité puis au début de chacun de vos tours. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, un jet de sauvegarde réussi permet de diviser les dégâts par deux.

**Spécial :** si les dégâts subis réduisent la victime à 0 point de vie, son corps désarticulé est expulsé à la surface. Sinon, elle réapparaît à la fin de votre tour après 3 rounds passés sous terre.

**Limitation :** vous devez être au niveau du sol pour que cette capacité fonctionne et il ne se passe rien si votre cible se trouve à l'étage d'un bâtiment.

### SEIGNEUR DES ÉLÉMENTS

Les plans élémentaires sont parcourus de créatures puissantes, mais rien n'est plus terrible que leurs seigneurs : des élémentaires terribles, souvent avides de conquête et de pouvoir, cherchant à répandre leur élément et leur engeance sur les mondes qu'ils convoitent. Pour cela, ils scellent des pactes, fournissant une puissance brute à des protégés qui, souvent, ne voient qu'une partie du tableau. Ainsi, ils espèrent augmenter leur influence sur les mondes de leurs protégés, et peut-être, un jour, les modeler à leur image.

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE

CHOIX D'ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorcier.

#### NIV. DE SORTS

#### SORT

- |   |  |
|---|--|
| 1 | mains brûlantes <sup>ldj</sup> , vague tonnante <sup>ldj</sup>   |
| 2 | bourrasque <sup>ldj</sup> , flèche acide <sup>ldj</sup>          |
| 3 | boule de feu <sup>ldj</sup> , mur de vent <sup>ldj</sup>         |
| 4 | bouclier de feu <sup>ldj</sup> , tempête de grêle <sup>ldj</sup> |
| 5 | cône de froid, mur de pierre                                     |

### SEIGNEUR ÉLÉMENTAIRE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** choisissez un élément correspondant à votre protecteur. Ce dernier détermine certains paramètres de vos capacités.

- Air (dégâts de foudre)
- Eau (dégâts de froid)
- Énergie négative (dégâts radiants)
- Énergie positive (dégâts nécrotiques)
- Feu (dégâts de feu)
- Terre (dégâts d'acide)

### RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 1

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts dont le type correspond à votre élément.

**Effet :** vous avez la résistance à ces dégâts.

**Évolution :** au niveau 10, vous êtes immunisé contre ces dégâts.

### RAYON ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 1

**Action :** aucune

**Déclencheur :** vous utilisez votre tour de magie explosion occulte<sup>ldj</sup>.

**Effet :** vous pouvez décider de changer le type de dégâts du tour de magie et d'infliger des dégâts correspondant à l'élément de votre protecteur.

### DÉPLACEMENT ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 6

**Action :** une action bonus

**Durée :** 10 min

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous acquerrez un type de déplacement que vous choisissez entre deux, et correspondant à votre élément. Vous pouvez l'utiliser en vous déplaçant à votre vitesse.

- Air : vol (vous devez vous poser sur une surface solide à la fin de votre déplacement) ou nage.
- Eau : vol (vous devez vous poser sur une surface solide à la fin de votre déplacement) ou nage.
- Énergie négative : fousissement (vous devez ressortir à l'air libre à la fin de votre déplacement) ou nage.
- Énergie positive : vol (vous devez vous poser sur une surface solide à la fin de votre déplacement) ou escalade.
- Feu : vol (vous devez vous poser sur une surface solide à la fin de votre déplacement) ou fousissement (vous devez ressortir à l'air libre à la fin de votre déplacement).

- Terre : foussement (vous devez ressortir à l'air libre à la fin de votre déplacement) ou escalade.

## ARMURE ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 10

**Action** : une action pour **invoquer** l'armure, une réaction pour **répondre**

**Durée** : 1 min

**Condition** : vous portez une armure légère ou aucune armure.

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : vous êtes entouré par une armure que vous **invoquez**, constituée de votre élément. Vous obtenez un bonus à la CA égal à votre modificateur de Charisme. De plus, lorsque vous subissez des dégâts au corps à corps, vous pouvez **répondre** : votre adversaire subit un nombre de dégâts de votre élément égal à votre modificateur de Charisme alors que de votre armure jaillissent des traits élémentaires qui transpercent votre ennemi.

## EXPLOSION ÉLÉMENTAIRE

CAPACITÉ ACTIVE – NIVEAU 14

**Action** : une action

**Portée** : 36 m

**Zone** : sphère de 12 m de rayon centrée sur un point à portée.

**Durée** : 1 min

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Rechargement** : repos court ou long

**Effet** : vous invoquez la puissance de votre élément sur vos ennemis. Toutes les créatures dans la zone au moment du lancement de la capacité doivent effectuer un jet de sauvegarde.

**Échec** : elles subissent 10d10 dégâts du type correspondant à votre élément.

**Réussite** : elles ne subissent que la moitié des dégâts.

**Spécial** : pour la durée de la capacité, la zone est considérée comme un terrain difficile, même pour les créatures volantes alors que l'air se remplit de débris élémentaires.

**Spécial** : vous ne considérez pas le terrain de la zone comme un terrain difficile.

## SEIGNEUR/DAME FAË

Dans le monde de la féerie, certaines créatures existent depuis des temps immémoriaux. Joueuses, aussi cruelles que bienveillantes, terriblement versatiles, elles prennent parfois sous leur aile une créature mortelle, lui octroyant de grands pouvoirs. On les nomme les seigneurs ou dames faës, mais ce sont des créatures diverses, chacune étant absolument uniques. Le seul point commun entre tous les seigneurs et dames faës est leur égoïsme. Même les plus généreux servent leurs intérêts avant tout, et s'ils ne contrôlent pas ceux qui ont conclu un pacte avec eux,



ils viennent régulièrement réclamer des services que leur protégé ne pourra refuser.

### LISTE DE SORTS ÉTENDUE

#### CHOIX D'ÉVOLUTION

**Effet :** vous pouvez choisir, quand vous décidez d'acquérir un sort, parmi les sorts présents dans cette liste, en plus de ceux de la liste de sorcier.

NIV. DE SORTS	SORT
1	couleurs dansantes <sup>ldj</sup> , sommeil <sup>ldj</sup>
2	détection des pensées <sup>ldj</sup> , voir l'invisible <sup>ldj</sup>
3	appel de la foudre <sup>ldj</sup> , invoquer des animaux <sup>ldj</sup>
4	compulsion <sup>ldj</sup> , invoquer des êtres des bois <sup>ldj</sup>
5	légende, tromperie

### FASCINATION DES FAËS

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 1

**Action :** une action

**Portée :** 18 m

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** une créature à portée

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vos yeux prennent une couleur mordorée et brillent d'une lueur fascinante. Votre cible effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** elle est charmée et toutes les créatures qui l'attaquent ont l'avantage contre elle.

**Réussite :** aucun effet.

**Limitation :** la cible de cette capacité peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'état. De même, si vous atteignez la cible avec une attaque ou lui infligez des dégâts, elle peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde.

**Limitation :** les créatures immunisées à l'état charmé sont immunisées contre tous les effets de cette capacité.

### DÉPLACEMENT INSTINCTIF

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 6

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** un combat s'engage mais personne n'a encore effectué son premier tour de jeu.

**Portée :** une distance égale à votre vitesse

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vos sens surnaturels vous permettent d'anticiper les affrontements avec une efficacité redoutable. Vous disparaissiez dans un nuage mordoré et réapparaissiez à dans

un espace inoccupé et que vous pouvez voir à portée. Vous pouvez aussi entreprendre une unique attaque grâce à une arme ou utiliser votre tour de magie explosion occulte<sup>ldj</sup>.

**Spécial :** vous pouvez utiliser cette capacité même en ayant été surpris.

**Limitation :** si vous utilisez votre tour de magie explosion occulte, vous ne pouvez envoyer qu'un seul et unique éclair, quel que soit votre niveau.

### RENOVI ILLUSOIRE

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 10

**Action :** une réaction

**Déclencheur :** une créature tente de vous affecter grâce à un sort ou un pouvoir magique d'illusion, d'évocation ou de transmutation, ou un sort ou un pouvoir magique vous infligeant l'état charmé ou terrorisé.

**Condition :** vous dépensez un emplacement de sort de sorcier.

**Cible :** la créature ayant utilisé le sort ou le pouvoir magique

**Effet :** vous renvoyez l'effet à l'envoyeur. Ce dernier pense être en train de vous viser mais se rend compte qu'il se vise lui-même alors qu'il est trop tard. Vous devenez la source du pouvoir magique ou du sort, et la cible doit effectuer le jet de sauvegarde (si cela est nécessaire) ou subir les effets de son propre sort ou pouvoir magique.

**Spécial :** vous pouvez attendre de connaître les effets du sorts ou du pouvoir, ou d'avoir raté votre jet de sauvegarde, avant de décider d'utiliser cette capacité.

### SOMMEIL SUPRÊME

#### CAPACITÉ ACTIVE - NIVEAU 14

**Action :** une action

**Rechargement :** repos court ou long

**Effet :** vous pouvez lancer le sort sommeil<sup>ldj</sup> sans dépenser d'emplacement de sort.

**Spécial :** le sort est considéré comme lancé au niveau 9.

**Spécial :** les créatures mortes-vivantes et les créatures immunisées à l'état charmé sont tout de même affectées par le sort.

**Limitation :** s'il n'était pas déjà dans votre liste de sorts connus, ce sort la rejoints. Cependant, lorsque vous le lancez en dépensant un emplacement de sort, vous ne bénéficiez pas des deux effets **Spéciaux**.

### SEIGNEUR IMMORTEL

Certains mortels ont été si puissants et sont devenus de telles légendes à travers les âges qu'ils ne disparaissent jamais complètement. Ce ne sont pas des dieux, mais ils peuvent aspirer à le devenir et, même morts, ils n'ont pas

abandonné l'ambition de peser sur le destin du monde. Votre protecteur pouvait être un terrible archimage, dont le pouvoir tutoya celui des dieux, ou un tyran dont l'empire maléfique domina le monde pendant un millénaire. Par-delà la mort, il vous susurre des secrets oubliés et, à travers vous, il cherche à nouveau à marquer le monde de son influence.

### Liste de sorts étendue

Le seigneur immortel vous permet de choisir des sorts dans une liste de sorts étendue quand vous devez apprendre un sort de sorcier. Les sorts suivants sont ajoutés dans votre liste de sorts de sorcier.

NIV. DE SORTS	SORT
1	fléau <sup>ldj</sup> , simulacre de vie <sup>ldj</sup>
2	augure <sup>ldj</sup> , doux repos <sup>ldj</sup>
3	animation des morts <sup>ldj</sup> , communication avec les morts <sup>ldj</sup>
4	liberté de mouvement <sup>ldj</sup> , protection contre la mort <sup>ldj</sup>
5	légende, rappel à la vie

### RELIQUE

ÉVOLUTION – NIVEAU 1

**Effet :** l'élément fondateur de votre pacte avec un seigneur immortel est une relique que vous obtenez dès le premier niveau. Cette relique peut être un simple fragment d'os ou une main entière momifiée, un œil préservé par sorcellerie ou un crâne grimaçant au complet, un anneau magique lui ayant appartenu ou le linceul dans lequel il fut enveloppé à sa mort. Choisissez un tour de magie et un sort de niveau 1 qui correspondent à la personnalité ou à l'histoire de votre protecteur. Tant que vous portez la relique sur vous, vous pouvez utiliser ces sorts comme si vous les connaissiez. Ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous connaissez.

Alternativement, si votre protecteur était réputé pour ses prouesses martiales ou militaires, tant que vous portez la relique sur vous, vous devenez compétent avec les armes de guerre et les armures intermédiaires.

Si votre relique est perdue ou volée, vous pouvez la rappeler à vous par un rituel de 10 min à la fin d'un repos long. Si elle est détruite, vous pouvez l'invoquer de nouveau par un rituel d'une journée, mais pas avant d'avoir atteint le niveau suivant.

### PACTE AVEC LA MORT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 6

**Déclencheur :** vous mourez.

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Effet :** votre protecteur connaît bien la Mort ainsi que les secrets innommables qui permettent de la priver de son dû. Lorsque vous mourez, vous pouvez immédiatement choisir de faire un jet de sauvegarde pour échapper à la mort. La difficulté est de 10 si votre corps n'est pas particulièrement abîmé, 15 s'il est gravement mutilé (organes ou membres manquants), et 20 s'il a été détruit.

En cas de succès, vous vous éveillez au bout de 1d6 heures avec 1d6 points de vie en bénéficiant de l'équivalent d'un repos long en ce qui concerne vos capacités. Si votre corps a été détruit, vous réapparaissez dans un rayon de 1d6 km du lieu de la mort.

**Limitation :** vous perdez définitivement un point de Constitution et vous devez déterminer un stigmate visible (la peau devient grise, les yeux complètement blancs, les ongles noirs, les cheveux tombent, etc.).

**Évolution :** chaque fois que vous utilisez cette capacité, la difficulté du jet de sauvegarde augmente de 5. Au niveau 14, cette difficulté est réduite de 5.

### ARMÉE DES MORTS

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 10

**Déclencheur :** vous réduisez une créature humanoïde vivante de taille Petite ou Moyenne à 0 point de vie et cette dernière décède.

**Durée :** 1 h

**Effet :** la créature se relève 1d6 rounds plus tard sous forme d'un zombie à votre service pendant la durée de cette capacité. À la fin de cette durée, si vous n'avez pas pris le contrôle du zombie grâce au sort *animation des morts*<sup>ldj</sup> ou par tout autre moyen, le mort-vivant se met à errer et à attaquer toutes les créatures vivantes qu'il rencontre, en dehors de vous.

### À DEMI-MORT

CAPACITÉ PASSIVE – NIVEAU 14

**Déclencheur :** vous subissez des dégâts nécrotiques, de froid ou de poison.

**Effet :** les terribles secrets que vous maîtrisez transforment irrémédiablement votre corps, et vous franchissez un premier pas vers la non-vie et l'éternité. Vous êtes résistant à ces dégâts.

**Spécial :** vous n'avez plus besoin de respirer ni de manger ou de boire et votre espérance de vie est doublée. Votre corps devient froid au toucher.

# DONS D'ORIGINE

Le *Livre du joueur* (page 176 à 191) présentait les dons, des options vous permettant de personnaliser un peu plus votre personnage. Dans ce livre, nous vous proposons une nouvelle série d'options d'évolution pour votre personnage : les dons d'origine.

Ces dons particuliers sont, chacun, réservés à une (parfois deux) origine. Chaque don possède l'entrée *prérequis*, qui indique à quelle origine le don est dédié. Vous ne pouvez acquérir un don fait pour une origine qui n'est pas la vôtre.

## ACCOUTUMÉ AU FROID

**Prérequis :** Homme-serpent

Les hommes-serpents, comme tous les reptiles, détestent le froid. Parcourir le monde a rendu votre corps plus résistant.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1 sans dépasser 20.
- Vous ne possédez plus la capacité *Sang-froid* et n'êtes donc désormais plus vulnérable aux dégâts de froid.
- Vous êtes résistant aux dégâts nécrotiques.
- Lorsque vous devriez récupérer un niveau d'épuisement, vous en récupérez deux.

## AFFINITÉ SPIRITUELLE

**Prérequis :** Demi-ogre

Alors qu'on les prend pour des brutes, peu soupçonnent la profonde spiritualité des demi-ogres. Vous êtes de ceux qui ont développé le calme et la sérénité surprenants de ce peuple.

- Vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous interagissez avec des créatures capables de vous comprendre, vous obtenez *l'avantage* à vos tests de Charisme (Persuasion).
- Vous possédez une affinité presque surnaturelle avec les esprits de la nature. Les bêtes et les fées dont l'indice de dangerosité est inférieur à votre niveau subissent le *désavantage* pour vous attaquer, fascinées et calmées par votre sérénité, et vous avez *l'avantage* à vos tests de Sagesse et de Charisme visant à interagir avec elles.

## AILES D'ANGE

**Prérequis :** Aasimar

Certains aasimars sont à ce point en lien avec leur nature céleste qu'ils sont capables, tels des anges, de déployer des

DONS PAR ORIGINE			
AASIMAR	CHANGELIN	DEMI-ELFE	DEMI-OGRE
Ailes d'ange	Aura fascinante	Allié de la nature	Affinité spirituelle
Aura d'apaisement	Lien faërique	Présence fascinante	Brutalité
Halo	Regard perturbant		Honneur et courage
DIURNAMBULE	ÉLÉMENTALIEN	ELFE	FÉLYS
Contrôler le sang	Dualité élémentaire	Allié de la nature	Magie féline
Maître des ombres	Magie élémentaire	Magie des elfes	Neuf vies
Puissance du sang	Puissance élémentaire	Présence fascinante	Rapide comme un chat
GNOME	GOBELIN	HALFELIN	HOMME-SERPENT
Discréption naturelle	Combattant de groupe	Chance contagieuse	Accoutumé au froid
Résistant à la magie	Insignifiant	Estomac à toute épreuve	Avatar du serpent
Vision améliorée	Vitesse gobeline	Insaisissable	Comme une anguille
HUMAIN	KOBOLD	NAIN	SANGDRAGON
Dépassement de soi	Crachat du dragon	Petit mais rapide	Peau d'acier
Faveurs du hasard	Petit mais impressionnant	Réfractaire à la magie	Sangdragon versatile
Pugnacité humaine	Résistance insoupçonnée	Vision des profondeurs	Seconde nature
SIDH	TAURIN	THÉRIAN	TIEFFELIN
Résistance faërique	Hurlement surnaturel	Communion animale	Corps fiélon
Chemins de traverse	Spiritualité innée	Forme animale	Magie fiélon
Harmonisé avec la Faërie	Violence taurine	Rage contrôlée	Résistance fiélon

ailes de lumière. Vous vous rapprochez ainsi de votre nature céleste.

- Une fois entre chaque repos court, vous pouvez utiliser **une action**

**bonus** pour activer des ailes de lumières qui se déplient dans votre dos. Vous obtenez une vitesse de vol de 18 m pour 1 min. Les ailes disparaissent et cette capacité prend fin si vous êtes *inconscient*, *neutralisé*, *paralysé* ou *pétrifié*.

- Lorsque vos ailes sont déployées, vous bénéficiez de l'*avantage* aux jets de sauvegarde de Dextérité.
- Lorsque vos ailes sont déployées, une fois entre chaque repos court, vous pouvez utiliser **votre réaction** lorsqu'une attaque devrait vous toucher afin de placer vos ailes en travers du coup porté. Vous obtenez +4 à la CA contre cette attaque. Si votre CA devient supérieure au résultat du jet d'attaque, vous n'êtes pas touché.

### ALLIÉ DE LA NATURE

**Prérequis :** Elfe ou demi-elfe

Vous avez été élevé au cœur de la nature, et vous y trouvez une sérénité que vous ne trouvez nulle part ailleurs.

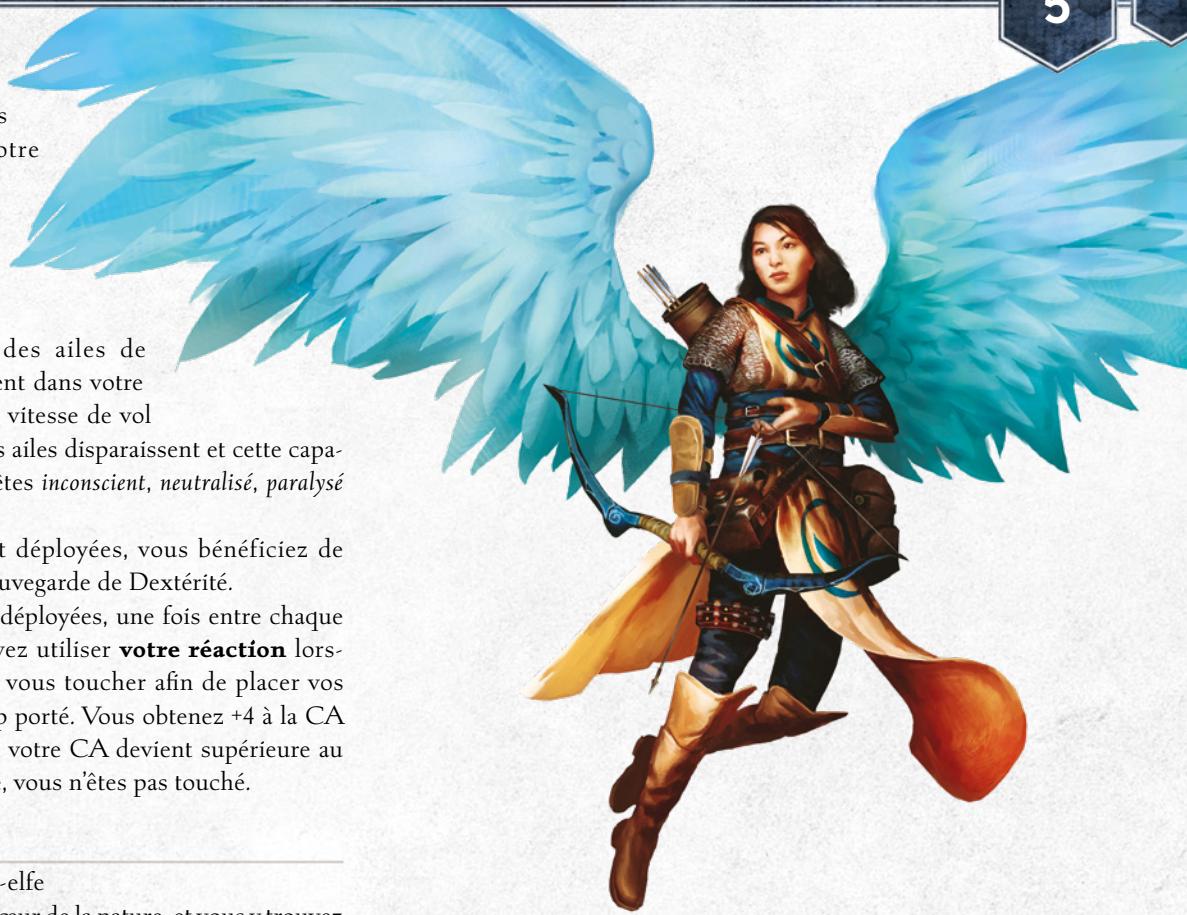
- Choisissez un terrain de prédilection parmi ceux disponibles pour le rôdeur grâce à sa capacité *Explorateur né*.
- Lorsque vous vous trouvez sur ce terrain, chaque fois que vous prenez un repos court et que vous utilisez des dés de vie, vous obtenez automatiquement le maximum sur chaque dé de vie.
- Vous pouvez choisir ce don une seconde fois pour choisir un second terrain de prédilection.
- Si vous possédez la classe de rôdeur, ce terrain de prédilection ne compte pas parmi ceux concernés par la capacité *Explorateur né* et ne concerne que ce don. De même, les terrains de prédilection acquis par la classe de rôdeur ne comptent pas dans ceux concernés par ce don.

### AURA D'APAISEMENT

**Prérequis :** Aasimar

La nature céleste des aasimars émane d'eux, comme une vague de paix et de sérénité. Vous savez déployer une aura particulière qui apaise les personnes autour de vous.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Une fois entre chaque repos long, vous pouvez lancer le sort *apaisement des émotions* au niveau 2 sans dépenser



d'emplacement de sort. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est le Charisme.

- Lorsque vous lancez ce sort de cette manière, vous pouvez dépenser un dé de vie afin d'en augmenter le niveau de 1. Vous ne pouvez augmenter le niveau de lancement du sort au-delà de votre bonus de maîtrise.

### MODULE C6 : PARANGONS D'ORIGINE

Les dons présentés dans ce chapitre permettent aux joueurs de renforcer certains aspects de l'origine de leur personnage. La meneuse peut cependant désirer faire des personnages les parangons de leur peuple. Dans ce module, les dons d'origine sont acquis en plus des dons habituels et de manière régulière.

Un personnage acquiert un premier don d'origine de son choix au niveau 1. Au niveau 9, il en acquiert un second, et enfin un troisième au niveau 17.

Ces dons supplémentaires peuvent jouer sur la puissance et la capacité d'action du personnage, le rendant plus flexible, ou augmentant et renforçant parfois certaines capacités d'origine ou de classe. Mais il sera à coup sûr un être exceptionnel, même parmi son peuple.

**AURA FASCINANTE****Prérequis :** Changelin

Votre nature faérique émane de votre être, laissant ceux qui vous entourent fascinés par votre simple présence.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Votre aura étrange se déploie, fascinant tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 9 m autour de vous. Utilisez votre **action**. Vos cibles doivent être capables de vous voir. Elles effectuent un jet de sauvegarde de Charisme contre [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, une cible est *charmée* pendant 1 min. Elle peut tenter de nouveau un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Elle ne peut cependant plus effectuer qu'une action, une action bonus, ou un déplacement. Vous devez effectuer un repos long avant de réutiliser cette capacité.
- Une cible *charmée* perd cet état si vous ou un allié l'attaquez.
- Une cible engagé en combat est immunisée à cette capacité.

**AVATAR DU SERPENT****Prérequis :** Homme-serpent

Certains hommes-serpents sont nés avec toutes les forces de leur origine. Vous possédez la capacité de faire appel à toutes les formes du serpent, devenant un paragon de votre peuple.

- Vous acquerrez la capacité *Métamorphe* du second peuple d'hommes-serpents en plus de la vôtre (serpent-visage si vous êtes un serpent-primal, ou inversement).
- Si vous êtes un serpent-primal, vous acquerrez la capacité *Révélation* du serpent-visage.
- Si vous êtes un serpent-visage vous acquerrez la capacité *Hypnose* sur serpent-primal

**BRUTALITÉ****Prérequis :** Demi-ogre

Les demi-ogres sont connus pour leur force et leur puissance. Vous savez déchaîner votre puissance brutale sur vos ennemis.

- Vous augmentez votre valeur de Force ou de Constitution de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous obtenez une réussite critique sur une attaque, vous ajoutez un dé de dégâts aux dégâts supplémentaires de votre arme. Si votre arme inflige deux dés de dégâts (comme l'épée à deux mains, infligeant 2d6 dégâts), vous lancez deux dés de dégâts supplémentaires (2d6 supplémentaires pour l'épée à deux mains, par exemple).

**CHANCE CONTAGIEUSE****Prérequis :** Halfelin

Votre chance naturelle déteint sur vos alliés et tout autour de vous.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Lorsqu'un allié à 12 m ou moins de vous obtient un 1 sur le jet d'un d20, vous pouvez utiliser **votre réaction** afin de lui permettre de relancer ce dé.
- Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égale à votre modificateur de Charisme (minimum 1) entre deux repos longs.

**CHEMINS DE TRAVERSE****Prérequis :** Sidh

Dans la Faërie, les faës utilisent pour se déplacer ce que l'on nomme les chemins de traverse, des routes entre les mondes qui leur permettent de se déplacer rapidement et facilement. Vous êtes capable d'utiliser ces chemins de traverse afin de voyager dans le plan matériel comme vous le feriez dans la Faërie.

- Vous possédez un nombre de points de Faërie égal à votre bonus de maîtrise. Chaque fois que ce dernier augmente de 1, il en va de même pour votre nombre de points de Faërie. Vous récupérez vos points de Faërie à la fin d'un repos long.
- Alors que vous vous trouvez en pleine nature, vous pouvez ouvrir un passage vers un chemin de traverse : une voie faérique que seules les faës connaissent. Ce chemin vous permet de rallier un point de votre choix, en pleine nature toujours, deux fois plus rapidement qu'en voyageant normalement à pied. Votre point d'arrivée peut se situer à une distance égale à [10 km × le nombre de points de Faërie que vous dépensez]. Vous devez connaître le lieu où vous vous rendez afin que votre point d'arrivée soit à peu près exact. Si ce n'est pas le cas, vous devez pouvoir le situer sur une carte afin d'en estimer les distances. Si vous en estimez les distances et que vous n'y êtes jamais allé, lancez 1d10. Vous ressortez du chemin de traverse à un nombre de kilomètres de votre point d'arrivée espéré égal au résultat du d10. Tirez la direction au hasard (par exemple, en jetant 1d8, 1 représentant le Nord, 2 le Nord-Est, 3 l'Est, et ainsi de suite). Si vous connaissez votre point d'arrivée et y êtes déjà allé, tiré 1d4 au lieu du d10. Vous pouvez emmener avec vous un maximum de créatures égal à deux fois votre bonus de maîtrise.
- En dépensant 1 point de Faërie, vous lancez le sort *pas brumeux* sans dépenser d'emplacement de sort.
- Vous ne pouvez cumuler les points de Faërie issus de plusieurs dons. Lorsque vous acquerrez un nouveau don vous permettant d'obtenir lui aussi des points de Faërie, vous conservez le montant de points le plus bas entre celui que vous avez et celui que vous devriez obtenir en acquérant le nouveau don.

## COMBATTANT DE GROUPE

### Prérequis : Gobelins

Les gobelins sont des créatures frêles par nature, mais leurs peuples ont développé des tactiques de groupe permettant de se battre plus efficacement avec des alliés. Vous avez appris et intégré ces stratégies.

- Lorsque vous attaquez une cible au corps à corps alors que l'un de vos alliés se trouve à 1,5 m ou moins de cette dernière et qu'elle a été attaquée depuis votre précédent tour, vous avez *l'avantage* à votre jet d'attaque.
- Lorsque vous avez *l'avantage* dans le cadre de ce don, vous obtenez une réussite critique sur un 19 ou à 20. Si une autre capacité vous permet d'obtenir le même résultat, élargissez d'un cran la fourchette de valeurs de réussite critique de la plus avantageuse des capacités (par exemple, si une capacité vous permet d'obtenir une réussite critique sur un 18, un 19 ou un 20 sur le jet d'attaque concerné par ce don, vous considérez alors que vous pouvez en obtenir une sur un 17, 18, 19 ou 20).

## COMME UNE ANGUILLE

### Prérequis : Homme-serpent

Certains hommes-serpents possèdent une souplesse étonnante et la capacité presque surnaturelle d'échapper aux emprises même les plus fermes. Vous êtes difficile à immobiliser, votre corps étant des plus souples et votre peau lisse et glissante.

- Vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20.
- Vous avez *l'avantage* à tous les tests et jets de sauvegarde visant à éviter les états *empoigné* et *entravé*, ainsi qu'à ceux effectués afin de vous en libérer.
- Vous êtes capable de contorsionner et de comprimer votre corps de manière étonnante. Vous pouvez passer dans des interstices et des passages que seule une créature de Petite taille pourrait emprunter.

## COMMUNION ANIMALE

### Prérequis : Thérians

Les thérians sont connus pour ne faire qu'un avec leur nature animale. Vous avez appris à canaliser la puissance de la bête en vous afin d'en utiliser la magie.

- Vous pouvez lancer à volonté le sort *communication avec les animaux* sans dépenser d'emplacement de sort. Ce sort ne rejoindra pas votre liste de sorts si votre classe vous permet d'en lancer.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez lancer le sort *apaisement des animaux*.

- Vous pouvez lancer le sort *compagnon animal* pour obtenir un compagnon dont l'espèce correspond à votre peuple. Si vous renvoyez votre compagnon, ou si ce dernier est tué, vous devez attendre votre prochain niveau avant de pouvoir relancer ce sort.

## CONTRÔLER LE SANG

### Prérequis : Diurnambule

Les vampires ont souvent la capacité de sentir le sang, faisant d'eux des traqueurs particulièrement redoutables. Vous avez développé cette capacité.

- Vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous effectuez un test de Sagesse (Survie) afin de traquer une créature, vous obtenez *l'avantage* à ce test. Cette capacité ne fonctionne pas sur les morts-vivants, les élémentaires, les créatures artificielles, les plantes et les vases.
- Une fois entre chaque repos court ou long, vous pouvez focaliser votre esprit sur le sang d'un de vos



adversaires. Lorsqu'un ennemi tente de vous attaquer, vous pouvez utiliser **votre réaction**. L'ennemi doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]. S'il échoue, il perd son action et ne peut vous attaquer pour ce round, paralysé alors que vous contrôlez un instant le sang à l'intérieur de son corps. Il ne peut effectuer aucun déplacement ni aucune action bonus ou réaction jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité ne fonctionne pas sur les morts-vivants, les élémentaires, les créatures artificielles, les plantes et les vases.

## CORPS FIÉLON

### Prérequis : Tieffelin

Les fiélon se caractérisent souvent par la présence d'ailes membraneuses ou de griffes acérées. Vous savez convoquer votre nature fiélonne afin d'invoquer des ailes ou des griffes surnaturelles.

- Vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20.
- Au moment d'acquérir ce don, choisissez un type de déplacement entre *vol* et *fouissement*.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, en utilisant **une action bonus**, vous déployez des ailes d'ombre (pour le *vol*) ou des griffes d'ombre (pour le *fouissement*). Vous obtenez pendant 1 min une vitesse égale à votre vitesse normale avec ce déplacement.
- Si vous déployez des ailes d'ombre, lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde de Dextérité, vous avez *l'avantage*. De plus, si vous deviez subir des dégâts suite à l'échec d'un jet de sauvegarde de Dextérité, vous n'en subissez que la moitié.
- Si vous déployez des griffes d'ombre, vos attaques à mains nues occasionnent désormais [1d6 + Force] dégâts tranchants. Lorsque vous utilisez l'action *Attaquer*, vous pouvez utiliser **votre action bonus** afin d'effectuer une unique attaque à mains nues. Si vous possédez une capacité (comme *Arts martiaux*) permettant d'augmenter vos dégâts à mains nues, vous choisissez le dé de dégâts le plus avantageux pour vous dans le cadre de ce don.
- Les ailes et les griffes disparaissent si vous êtes *inconscient*, *neutralisé*, *paralysé* ou *pétrifié*.
- Vous pouvez choisir ce don deux fois. Vous devez choisir chaque fois un type de déplacement différent.

## CRACHAT DU DRAGON

### Prérequis : Kobold

Les kobolds aiment à dire qu'ils descendent des dragons. Vous ne faites pas démentir cette prétention, et vous avez développé un souffle vous permettant de cracher comme certains dragons le font.

- Choisissez un type de dégâts à l'obtention de ce don : feu, froid, foudre, acide ou poison. Vous ne pourrez pas en changer par la suite.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez utiliser votre souffle afin de cracher sur un cône de 4,5 m de long. Utilisez **votre action**. Toutes les cibles dans le cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Dextérité + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, elles subissent 3d6 dégâts du type choisi. En cas de réussite, elles n'en subissent que la moitié.
- Au niveau 11, les dégâts deviennent 4d6. Au niveau 16 ils deviennent 5d6.

## DÉPASSEMENT DE SOI

### Prérequis : Humain (ou demi-elfe, ou demi-orc)

La capacité des humains à canaliser les moindres reliquats de force et de courage qu'ils possèdent explique, pour beaucoup, leur domination sur bien des peuples. Vous savez utiliser votre volonté pour dépasser vos limites.

- Vous augmentez la valeur de l'une de vos caractéristiques de 1 sans dépasser 20.
- Une fois entre chaque repos court ou long, alors que vous subissez l'état *charmé*, *étourdi*, *paralysé* ou *terrorisé*, vous pouvez utiliser **votre réaction** afin de mettre fin à cet état. Si vous subissez plusieurs de ces états simultanément, vous ne mettez fin qu'à un seul d'entre eux. Vous pouvez le faire au moment de subir l'état, ou après l'avoir subi pendant un ou plusieurs rounds (si votre état vous permet d'utiliser votre réaction).
- Une fois entre chaque repos court, vous pouvez utiliser **votre action bonus** afin de dépenser immédiatement un nombre de dés de vie de votre choix (maximum : votre bonus de maîtrise) et les lancer afin de regagner des points de vie. Vous n'ajoutez pas votre modificateur de Constitutions aux dés de vie dépensés dans le cadre de ce don.

## DISCRÉTION NATURELLE

### Prérequis : Gnome

Votre peuple a de tout temps développé sa discréption, et vous l'avez élevé au rang d'art.

- Vous pouvez utiliser **votre action bonus** afin de devenir *invisible*. Vous le restez jusqu'à ce que vous attaquiez, occasionniez des dégâts ou que vous lanciez un sort ou utilisiez une capacité magique (comme *Forme sauvage*, par exemple). Vous devez maintenir votre concentration pour la durée de cette capacité.
- Vous pouvez rester *invisible* jusqu'à un nombre d'heures égal à la moitié de votre bonus de maîtrise.

- Vous avez besoin de prendre un repos court ou long avant de pouvoir réutiliser cette capacité.

## DUALITÉ ÉLÉMENTAIRE

### Prérequis : Élémentalien

Certains élémentaliens sont issus de lignées mixtes, possédant en eux le pouvoir de plusieurs éléments. Vous en faites partie.

- Choisissez un second peuple. Vous possédez désormais l'élément associé à ce peuple concernant ses capacités *Dégâts élémentaires* et *Résistance élémentaire*.
- Vous obtenez les capacités liées à ce nouveau peuple, excepté *Augmentation de caractéristique*.

## ESTOMAC À TOUTE ÉPREUVE

### Prérequis : Halfelin

Vous avez l'habitude d'ingérer toutes sortes de repas, toutes sortes d'aliments, des plus délicieux aux plus gâtés.

- Votre valeur de Constitution augmente de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde afin de ne pas subir l'état *empoisonné*, vous avez l'avantage sur ce test.
- Vous subissez des dégâts de poison ou nécrotiques. Vous êtes résistant à ces dégâts.

## FAVEURS DU HASARD

### Prérequis : Humain (ou demi-elfe, ou demi-orc)

Malgré leur faible longévité, les humains sont connus pour posséder une chance étonnante qui leur permet de souvent se trouver au bon endroit, au bon moment.

- Vous augmentez la valeur de l'une de vos caractéristiques de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez un nombre de faveurs égal à votre bonus de maîtrise. Il s'agit de d6.
- Lorsque vous effectuez un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous pouvez dépenser une unique faveur. Lancez un d6 et rajoutez son score au résultat de votre d20.
- Vous ne pouvez dépenser qu'une seule faveur par jet.
- Vous regagnez la moitié de votre maximum de faveurs après un repos long.

## FORME ANIMALE

### Prérequis : Thérien

Il arrive que certains thérians soient si proches de leur animalité intérieure qu'ils en développent des capacités de métamorphe. Vous êtes désormais capable de revêtir une forme animale correspondant à votre peuple.

- Entre deux repos longs, vous pouvez utiliser votre action afin de vous transformer en l'animal correspondant à votre nature pendant 1 h. L'indice de dangerosité de la bête ne

peut être supérieur à 1. Vous obtenez toutes les capacités de votre animal mais conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Votre équipement fusionne avec vous au moment de la transformation. Vous pouvez retrouver votre forme humanoïde avant la fin de la durée de cette capacité en utilisant votre action bonus.

- Lorsque vous êtes sous cette forme animale, vous pouvez parler. Vous ne pouvez cependant utiliser aucune de vos capacités ni lancer aucun sort.

## HALO

### Prérequis : Aasimar

Quand certains aasimars explorent leur nature céleste, ils deviennent capables de convoquer un halo de lumière flottant au-dessus de leur tête.

- Une fois entre chaque repos court, vous pouvez utiliser votre action bonus afin d'invoquer votre halo de lumière qui apparaît, flottant au-dessus de votre tête, pour la durée de votre concentration et jusqu'à 1 min.
- Tant que votre Halo est actif, vous pouvez :
- Utiliser une réaction lorsqu'une attaque devrait vous toucher afin de rajouter +2 à votre CA alors qu'il s'illumine et aveugle l'espace d'un instant votre adversaire.
- Utiliser une réaction alors que vous réussissez une attaque d'arme afin de transformer le type de dégâts de votre arme en dégâts radiants.
- Utiliser une réaction afin de déclencher une zone de lumière intense de 9 m autour de vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Toutes les créatures dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Charisme] ou être aveuglées jusqu'à la fin de leur prochain tour.

## HARMONISÉ AVEC LA FAËRIE

### Prérequis : Sidh

Certaines faës sont capables de transporter avec elles une partie de l'énergie magique de la Faërie. Vous faites partie de ces faës et savez en profiter à votre avantage.

- Vous possédez un nombre de points de Faërie égal à votre bonus de maîtrise. Chaque fois que ce dernier augmente de 1, il en va de même pour votre nombre de points de Faërie. Vous récupérez vos points de Faërie à la fin d'un repos long.
- Lorsque vous devriez mourir, vous pouvez dépenser 1 point de Faërie afin de subir une *Petite mort* au lieu d'une *Grande mort*. Ce faisant, votre nombre maximal de points de Faërie diminue de 1 définitivement.
- Vous ne pouvez cumuler les points de Faërie issus de plusieurs dons. Lorsque vous acquerrez un nouveau don vous permettant d'obtenir lui aussi des points de Faërie,

vous conservez le montant de points le plus bas entre celui que vous avez et celui que vous devriez obtenir en acquérant le nouveau don.

## HONNEUR ET COURAGE

### Prérequis : Demi-ogre

Les demi-ogres sont un peuple connu pour son courage et son intégrité. Vous en avez fait une véritable force.

- Vous augmentez votre valeur de Sagesse, de Force ou de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez *l'avantage* aux jets de sauvegarde contre les états *terrorisé* ou *charmé*.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez utiliser votre **action bonus** afin de provoquer un adversaire situé dans un rayon de 18 m autour de vous et capable de vous comprendre. Pendant un nombre de rounds égal à votre bonus de maîtrise, si votre cible tente d'attaquer une autre cible que vous, elle subit le *désavantage* à ses attaques.

## HURLEMENT SURNATUREL

### Prérequis : Taurin

La voix de certains taurins est porteuse d'une immense puissance. Vous savez comment canaliser le pouvoir de votre voix pour la déchaîner sur vos ennemis.

- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez utiliser votre voix afin de hurler dans un cône de 9 m de long. Utilisez votre **action**. Toutes les cibles dans le cône doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Force + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, elles subissent 2d6 dégâts de tonnerre. En cas de réussite, elles n'en subissent que la moitié. De plus, en cas d'échec, elles sont *étourdis* jusqu'au début de votre prochain tour.
- Au niveau 11, les dégâts deviennent 3d6. Au niveau 16 ils deviennent 4d6.

## INSAISISSABLE

### Prérequis : Halfelin

Votre petite taille est pour beaucoup un handicap, mais c'est en réalité votre atout le plus précieux.

- Lorsque vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion), si le résultat de votre d20 est inférieur à 10, vous considérez que son résultat est de 10.
- Votre vitesse augmente de 3 m.
- Lorsque vous effectuez un test afin d'éviter d'être *empoigné*, vous avez *l'avantage* à ce test.

## INSIGNIFIANT

### Prérequis : Gobelins

Les gobelins sont des créatures de petite taille, et il n'est pas rare qu'ils soient considérés comme un danger mineur. Vous avez appris à jouer de ce préjugé à votre avantage.

- Lorsqu'un adversaire que vous n'avez pas encore attaqué pendant ce combat vous prend pour cible afin de vous attaquer ou de lancer un sort directement sur vous, vous pouvez utiliser votre **réaction**. Votre adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence contre une difficulté égale à [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, il doit prendre une autre créature pour cible, vous laissant de côté. Votre adversaire doit effectuer son jet de sauvegarde au moment où il prend la décision de vous cibler, avant même tout déplacement pour se rapprocher de vous.
- Vous pouvez utiliser votre **action bonus** afin d'effectuer l'action *Se désengager*, vos adversaires négligeant de vous considérer comme une menace potentielle.

## LIEN FAËRIQUE

### Prérequis : Changelin

Votre lien avec le monde de la Faërie est puissant. Vous êtes capable de faire appel à lui afin d'en utiliser la puissance pour votre propre bénéfice.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous pouvez lancer le sort *communication avec les animaux* à volonté sans dépenser d'emplacement de sort. Ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts si votre classe vous permet d'en lancer.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez utiliser votre **action bonus** afin de disparaître dans un nuage de poussière mordorée et de réapparaître dans un espace libre que vous pouviez voir à une distance de 12 m.

## MAGIE DES ELFES

### Prérequis : Elfe

La nature magique des elfes leur permet de maîtriser la magie de manière instinctive.

- Choisissez une caractéristique entre Intelligence, Sagesse ou Charisme. La valeur de cette caractéristique augmente de 1 sans dépasser 20.
- Vous connaissez un tour de magie de votre choix parmi la liste de sorts de magicien. Votre caractéristique d'incantation pour ce tour de magie est la caractéristique que vous avez décidé d'augmenter.
- Vous connaissez un sort de niveau 1 de la liste de sorts de magicien. Vous pouvez le lancer sans dépenser d'emplacement de sort une fois entre deux repos longs. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est la caractéristique que vous avez décidé d'augmenter. Si vous avez une classe de lanceur de sorts, ce sort ne rejoint pas votre liste de sorts.

## MAGIE ÉLÉMENTAIRE

### Prérequis : Élémentalien

La magie des plans élémentaires court dans les veines des élémentaliens. Vous avez appris à canaliser cette dernière afin de lancer des sorts, de manière limitée.

- Vous connaissez un tour de magie dépendant de votre élément : *trait de feu* (feu), *rayon de givre* (eau), *poigne électrique* (air), *aspersion acide* (terre). Vous pouvez le lancer à volonté.
- Vous connaissez le sort *geyser d'énergie*<sup>Ldj</sup>. Vous le lancez uniquement avec le type d'énergie que vous maîtrisez grâce à votre peuple (air : foudre, feu : feu, eau : froid, terre : acide). Vous pouvez le lancer sans dépenser d'emplacement de sort une fois entre deux repos longs. Ce sort est lancé au niveau 1. Lorsque vous atteignez le niveau 5, il est lancé au niveau 2. Lorsque vous atteignez le niveau 10, il est lancé au niveau 3. Lorsque vous atteignez le niveau 15, il est lancé au niveau 4.

## MAGIE FÉLINE

### Prérequis : Félys

Les chats sont souvent présentés comme des êtres ayant une affinité particulière avec la magie du monde. Certains félys possèdent une capacité naturelle à canaliser la magie. Vous en faites partie.

- Vous augmentez votre valeur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous connaissez un tour de magie que vous choisissez entre *illusion mineure*<sup>Ldj</sup>, *main du mage*<sup>Ldj</sup>, *prestidigitation*<sup>Ldj</sup> et *thaumaturgie*<sup>Ldj</sup>. Vous pouvez le lancer à volonté.
- Vous connaissez un sort entre *amitié avec les animaux*<sup>Ldj</sup> (ne fonctionne pas avec les canidés), *charme-personne*<sup>Ldj</sup>, *communication avec les animaux*<sup>Ldj</sup>, *déguisement*<sup>Ldj</sup>, *image silencieuse*<sup>Ldj</sup>, *sanctuaire*<sup>Ldj</sup> et *sommeil*<sup>Ldj</sup>. Vous pouvez le lancer une fois entre deux repos longs. Vous le considérez comme étant lancé à un niveau égal à la moitié de votre bonus de maîtrise. La caractéristique d'incantation pour ce sort est celle que vous avez sélectionnée afin de l'augmenter dans le cadre de ce don.
- Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à trois fois. Chaque fois, vous devez choisir un tour de magie et un sort différent.

## MAGIE FIÉLONNE

### Prérequis : Tieffelin

La magie des fiélons est puissante. Vous avez appris à la canaliser et à faire appel à des serviteurs fiélons.

- Vous pouvez lancer le tour de magie *thaumaturgie*<sup>Ldj</sup>, ainsi que *trait de feu*<sup>Ldj</sup> (si votre peuple est infernal), *aspersion acide*<sup>Ldj</sup> (si votre peuple est démoniaque), ou *contact glacial*<sup>Ldj</sup> (si votre peuple est indépendant).

- Une fois entre deux repos longs, vous pouvez lancer le sort *appel de familier*<sup>Ldj</sup> pour obtenir un familier. Vous pouvez choisir un diablotin (si votre peuple est infernal), un quasit (si votre peuple est démoniaque), ou l'un ou l'autre au choix (si votre peuple est indépendant).

## MAÎTRE DES OMBRES

### Prérequis : Diurnambule

La nature vampirique des diurnambules leur accorde une affinité particulière avec les ombres. Vous avez appris à en maîtriser les arcanes.

- Une fois entre deux repos longs, lorsque vous arrivez à 0 point de vie, utilisez votre **réaction**. Vous disparaissiez dans les ombres et réapparaissez dans une zone sombre sans danger dans un rayon de 150 m. Vous êtes stabilisé. Vous devez vous trouver dans une zone d'ombre et dans un



environnement de pénombre (cf. *LdJ* p. 220), au moins, au moment où vous arrivez à 0 point de vie, pour utiliser ce don.

- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous plongez votre corps dans les ombres. Utilisez votre **action**. Vous pouvez projeter vos sens dans une zone d'ombre profonde dans un rayon de 50 m. Vous pouvez entendre, sentir et voir tout ce qui se trouve à portée de la zone cible comme si vous vous trouviez dans la pièce. Vous pouvez maintenir cette connexion pendant 10 min. Vous devez maintenir votre concentration. Tant que vous utilisez ce don, votre corps reste inerte : vous êtes *aveugle* et *sourd* à son environnement, vous ne ressentez pas les contacts physiques, et toute attaque contre vous est automatiquement une réussite critique.

## NEUF VIES

**Prérequis :** Félys

Les chats ont neuf vies. Ainsi en va-t-il, dit-on, des félys. Vous avez confiance en cette maxime, persuadé que vous êtes doté vous-même des neuf vies proverbiales des chats.

- Vous possédez neuf Vies. Vous pouvez dépenser une Vie afin d'obtenir *l'avantage* à un jet de sauvegarde contre la mort, ou pour qu'un allié bénéficie de *l'avantage* au test effectué afin de vous stabiliser. Vous récupérez les Vies dépensées lors de votre prochain passage de niveau.
- Lorsque vous échouez à un jet de sauvegarde contre la mort et que vous devriez mourir, ou lorsque vous subissez un effet qui devrait vous tuer automatiquement, vous pouvez dépenser l'intégralité de vos Vies restantes afin de ne pas mourir. Vous êtes automatiquement stabilisé. Votre maximum de Vies est réduit de 1 définitivement.

## PEAU D'ACIER

**Prérequis :** Sangdragon

La peau des sangdragons ressemble à bien des égards à celles des dragons. La vôtre en a acquis la dureté et vous offre désormais une protection bienvenue.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1 sans dépasser 20.
- Vous obtenez un bonus naturel de +2 à la CA.
- Vous êtes résistant aux dégâts contondants et tranchants.

## PETIT MAIS IMPRESSIONNANT

**Prérequis :** Kobold

Malgré leur petite taille, les kobolds ont, pour certains d'entre eux, appris à s'imposer. Vous pouvez en remontrer aux créatures plus grandes que vous.

- Vous bénéficiez de *l'avantage* à vos tests de Charisme (Intimidation).
- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez tenter de vous imposer face à une créature de Grande

taille ou moins capable de vous voir, de vous entendre et de vous comprendre. Utilisez votre **action**. Effectuez un test de Charisme (Intimidation) opposé à un test de Sagesse (Perspicacité) de la part de la cible. Si votre résultat est supérieur ou égal à celui de votre cible, cette dernière est *neutralisée* jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## PETIT MAIS RAPIDE

**Prérequis :** Nain

Les nains ne sont pas connus pour leur vitesse et leur vivacité. Pourtant, vous avez développé votre agilité afin de permettre à vos jambes de vous porter aussi vite et loin que les peuples plus grands et vifs, et plus encore.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution ou de Dextérité de 1 sans dépasser 20.
- Votre vitesse augmente de 1,5 m
- Lorsque vous effectuez un test de Dextérité afin de déterminer votre initiative, vous avez *l'avantage* à ce test.

## PRÉSENCE FASCINANTE

**Prérequis :** Elfe ou demi-elfe

Votre nature elfique fascine et vous permet de vous imposer plus facilement face aux autres peuples et de déstabiliser vos adversaires.

- Votre valeur de Charisme augmente de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous effectuez un test de Charisme (Persuasion), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise. Si vous maîtrisez déjà cette compétence, vous doublez votre bonus de maîtrise.
- Lorsque vous effectuez un test de Charisme (Intimidation), vous pouvez remplacer cette compétence par la compétence Persuasion.
- Lorsqu'un adversaire qui n'est pas un elfe ou un demi-elfe effectue une attaque d'arme ou de sort contre vous, vous pouvez utiliser votre **réaction** alors que vous plantez votre regard dans le sien pour lui imposer le *désavantage*. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre bonus de maîtrise entre deux repos longs.

## PUGNACITÉ HUMAINE

**Prérequis :** Humain (ou demi-elfe, ou demi-orc)

Les humains sont connus pour être entêtés et pugnaces. Vous savez canaliser cette pugnacité naturelle à votre bénéfice.

- Vous augmentez la valeur de l'une de vos caractéristiques de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde, si le résultat de votre d20 est inférieur à 10, vous considérez que le résultat est alors de 10. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir réutiliser ce don.

## PIUSSANCE DU SANG

### Prérequis : Diurnambule

Le sang possède une puissance que tous ne savent pas canaliser. Mais vous l'avez appris, et vous savez vous servir du sang que vous buvez pour renforcer vos capacités.

- Lorsque vous utilisez votre capacité *Suceur de sang* :
- Lorsque vous subissez une attaque, vous pouvez utiliser votre **réaction** afin d'effectuer un déplacement à hauteur de la moitié de votre vitesse. Vous pouvez emmener votre victime avec vous, mais elle peut immédiatement utiliser sa réaction afin de tenter de sortir de votre emprise (cf. règles d'empoignade, LdJ p. 236).
- Chaque round, lorsque vous consommez le sang d'une victime, vous pouvez décider de ne pas gagner les bénéfices normaux de votre consommation. À la place, vous regagnez immédiatement [1d6 + le modificateur de Constitution de votre victime (minimum 1)] points de vie.
- Votre emprise est si puissante que lorsque vous utilisez votre capacité *Suceur de sang*, vous avez *l'avantage* sur votre jet d'attaque contre votre cible, et votre victime subit le *désavantage* aux tests effectués pour sortir de votre emprise.

## PIUSSANCE ÉLÉMENTAIRE

### Prérequis : Élémentalien

L'étincelle élémentaire qui brille au cœur de l'âme des élémentaliens s'avère parfois étonnamment puissante. Vous avez développé votre puissance élémentaire.

- Une fois par tour, lorsque vous infligez, à la suite d'un jet d'attaque, des dégâts du type lié à votre élément (cf. capacité *Dégâts élémentaires*, p. 22), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à ces derniers.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, si vous utilisez une capacité ou lancez un sort infligeant un type de dégâts correspondant à votre élément et demandant à votre ou vos cibles d'effectuer un jet de sauvegarde, elles subissent le *désavantage* à ce jet de sauvegarde.

## RAGE CONTRÔLÉE

### Prérequis : Thérien

Si l'état de rage des thérians est connu pour les rendre aveugles à leurs propres alliés, vous avez appris à canaliser cette colère et cette bestialité, et à la contrôler.

- Lorsque vous utilisez votre capacité *Rage bestiale*, vous ne subissez plus le **Contrecoup** de la capacité.
- Lorsque vous utilisez votre capacité *Rage bestiale* et que vous infligez des dégâts grâce à l'attaque qu'elle permet, vous ajoutez votre bonus de maîtrise aux dégâts que vous infligez.

## RAPIDE COMME UN CHAT

### Prérequis : Félys

Les félys, comme les chats, développent une rapidité étonnante. Vous avez acquis une vitesse étonnante.

- Vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20.
- Votre vitesse augmente de 3 m.
- Vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à vos jets d'initiative.

## RÉFRACTAIRE À LA MAGIE

### Prérequis : Nain

Le peuple nain a toujours entretenu un rapport étrange à la magie, et certains de ses membres développent une résistance particulière envers cette dernière. Vous en faites partie.

- Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde contre un sort ou un effet magique, vous avez *l'avantage* sur ce jet.
- Une fois entre deux repos courts ou longs, vous pouvez utiliser votre **réaction** alors que vous devriez subir des dégâts issus d'un sort ou d'un effet magique. Vous ne subissez que le minimum possible de dégâts, comme si tous les dés de dégâts avaient obtenu 1 (par exemple, un sort infligeant 8d6 dégâts de feu ne vous inflige que 8 dégâts de feu).
- Lorsqu'un sort ou un effet magique est lancé sur vous, vous n'êtes jamais considéré comme une cible consentante et devez effectuer un jet de sauvegarde si ce dernier le permet, ou un jet de sauvegarde de Sagesse ou Constitution (le plus haut des deux) si ce dernier ne le permet pas. En cas de réussite au jet de sauvegarde, le sort ne vous affecte pas.

## REGARD PERTURBANT

### Prérequis : Changelin

La magie de la Faërie habite jusqu'au regard des changelins. Vous savez la canaliser afin d'utiliser votre regard étrange pour déstabiliser vos adversaires.

- Vous augmentez votre valeur de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous plantez votre regard dans celui de votre cible. Utilisez votre **action**. Votre cible doit être capable de vous voir. Elle effectue un jet de sauvegarde de Charisme contre une difficulté de [8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise]. En cas d'échec, la cible est *neutralisée* jusqu'au début de votre prochain tour. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de réutiliser ce don.

## RÉSISTANCE FAËRIQUE

### Prérequis : Sidh

Certaines faës développent des capacités extraordinaires leur permettant de mieux résister aux dangers qui les entourent. Vous avez appris à ignorer vos faiblesses et à insuffler une résistance extraordinaire à votre corps.

- Vous possédez un nombre de points de Faërie égal à votre bonus de maîtrise. Chaque fois que ce dernier augmente de 1, il en va de même pour votre nombre de points de Faërie. Vous récupérez vos points de Faërie à la fin d'un repos long.
- En dépensant 1 point de Faërie et en utilisant votre **action bonus**, perdez vos capacités (faiblesses) *Allergie au fer* et *Vulnérabilité faérique* pour une durée de 1 min.
- En dépensant 1 point de Faërie et en utilisant votre **action bonus**, vous pouvez obtenir 5 points de vie temporaires pour une durée de 1 min, ou jusqu'à ce qu'ils soient épuisés. Vous pouvez dépenser plusieurs points de Faërie afin de cumuler les points de vie temporaires.
- Vous ne pouvez cumuler les points de Faërie issus de plusieurs dons. Lorsque vous acquerrez un nouveau don vous permettant d'obtenir lui aussi des points de Faërie, vous conservez le montant de points le plus bas entre celui que vous avez et celui que vous devriez obtenir en acquérant le nouveau don.

## RÉSISTANCE FIÉLONNE

### Prérequis : Tieffelin

L'ascendance fiélonne des tieffelins leur offre parfois une résistance hors du commun. Vous avez développé une endurance surnaturelle étonnante.

- Vous augmentez votre valeur de Constitution de 1 sans dépasser 20.
- Vous êtes résistant aux dégâts de feu, de froid et de poison.
- Lorsque vous acquerrez ce don, vous augmentez votre maximum de points de vie d'un montant égal à votre niveau. Chaque fois que votre niveau actuel augmente de 1 par la suite, vous augmentez votre maximum de points de vie de 1.

## RÉSISTANCE INSOUPÇONNÉE

### Prérequis : Kobold

Les kobolds ne paient pas de mine, pourtant ils possèdent des ressources inattendues. Vous êtes particulièrement résistant, plus qu'on ne pourrait l'imaginer.

- Entre deux repos longs, vous pouvez utiliser votre **action bonus** afin de canaliser la force draconique de vos ancêtres. Vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à  $[3 \times \text{votre bonus de maîtrise}]$ . Ces points de vie temporaires restent présents pendant 1 min ou jusqu'à avoir été épuisés.
- Vous obtenez *l'avantage* à vos jets de sauvegarde de Constitution.

## RÉSISTANT À LA MAGIE

### Prérequis : Gnome

Votre résistance naturelle à la magie s'est développée au-delà de ce que vous pouviez imaginer.

- Votre valeur de Dexérité ou de Constitution augmente de 1 sans dépasser 20.
- Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde contre un sort, quelle que soit la caractéristique concernée, vous avez *l'avantage* à ce jet de sauvegarde.

## SANGDRAGON VERSATILE

### Prérequis : Sangdragon

Pour la plupart des sangdragons, les individus possèdent soit la capacité de souffler, soit une paire d'ailes à même de les porter dans les airs. Vous avez reçu la bénédiction de vos ancêtres et possédez l'un et l'autre.

- Si vous êtes un sangdragon cracheur, vous obtenez les capacités *Ailes du dragon* et *Talent inné*. Cette dernière est liée à la couleur de votre ascendance. Si vous possédez le don *Seconde nature* (voir ci-après), elles s'appliquent à vos deux ascendances.
- Si vous êtes un sangdragon ailé, vous obtenez les capacités *Souffle* et *Résistance aux dégâts*. Ces dernières sont liées à la couleur de votre ascendance. Si vous possédez le don *Seconde nature*, elles s'appliquent à vos deux ascendances.

## SECONDE NATURE

### Prérequis : Sangdragon

Si les sangdragons descendent des dragons chromatiques et métalliques, la plupart d'entre eux ont pour parents des sangdragons de couleurs diverses. Vous avez appris à faire appel à l'héritage draconique de votre second parent et aux capacités de sa couleur.

- Choisissez une seconde ascendance draconique. Vous obtenez les bonus qui l'accompagnent. Si votre seconde ascendance vous permet d'obtenir la capacité de sangdragon *Talent inné*, elle s'applique normalement à cette seconde ascendance et vous augmentez immédiatement la valeur de la caractéristique associée.
- Votre capacité *Souffle* ou *Ailes du dragon* possède désormais un nombre d'utilisations égal à votre bonus de maîtrise entre deux repos courts ou longs.

## SPIRITUALITÉ INNÉE

### Prérequis : Taurin

Contrairement à leur apparence, les taurins sont un peuple dont les traditions sont empreintes de spiritualité. Vous en avez appris les arcanes et pouvez user de pouvoirs étranges que vous fournissent la nature, vos ancêtres, ou simplement les forces qui régissent le monde.

- Vous augmentez votre valeur de Sagesse ou de Charisme de 1 sans dépasser 20.
- Vous connaissez un tour de magie que vous choisissez entre *assistance*<sup>Ldj</sup>, *druidisme*<sup>Ldj</sup>, *produire une flamme*<sup>Ldj</sup> ou *résistance*<sup>Ldj</sup>. Vous pouvez le lancer à volonté.

- Vous connaissez un sort entre *amitié avec les animaux*<sup>LdJ</sup>, *bénédiction*<sup>LdJ</sup>, *communication avec les animaux*<sup>LdJ</sup>, *création ou destruction d'eau*<sup>LdJ</sup>, *lueurs féériques*<sup>LdJ</sup>, *purification de la nourriture et de l'eau*<sup>LdJ</sup> ou *soin des blessures*<sup>LdJ</sup>. Vous pouvez le lancer une fois entre deux repos longs. Vous le considérez comme étant lancé à un niveau égal à la moitié de votre bonus de maîtrise. La caractéristique magique pour ce sort est celle que vous avez sélectionnée afin de l'augmenter dans le cadre de ce don.
- Vous pouvez sélectionner ce don jusqu'à trois fois. Chaque fois, vous devez choisir un tour de magie et un sort différent.

## VIOLENCE TAURINE

### Prérequis : Taurin

Si les taurins ne sont pas toujours adeptes de la violence, certains ont élevé l'utilisation de leurs cornes au rang d'art. Vous savez comment maximiser les dégâts de ces dernières.

- Vous augmentez votre valeur de Force de 1 sans dépasser 20.
- Vous pouvez rajouter votre modificateur de Force aux dégâts de votre *Coup de cornes*.
- Votre attaque de *Coup de cornes* inflige 1d8 dégâts perforants au lieu d'1d6.

## VISION AMÉLIORÉE

### Prérequis : Gnome

Votre habitude de parcourir les terriers gnomes a développé vos sens au point que votre vision est plus performante que celle de vos congénères.

- Vous augmentez votre valeur de Sagesse de 1 sans dépasser 20.
- La distance de votre *vision dans le noir* est doublée. Si une capacité permet déjà d'augmenter la distance de votre *vision dans le noir*, vous doublez cette distance augmentée (vous quadruplez donc votre distance de vision de base).
- Vous êtes capable de percevoir les créatures et objets invisibles. Vous n'en voyez que la silhouette.



## VISION DES PROFONDEURS

### Prérequis : Nain

Certains nains n'ont jamais vu la lumière de la surface. Ces derniers possèdent des sens particulièrement développés, leur permettant d'exploiter au mieux leur vision nocturne.

- La portée de votre capacité *vision dans le noir* augmente de 18 m supplémentaires.

- Vous ne percevez toujours pas les couleurs, mais vous distinguez la chaleur en tons variant de bleu profond à bleu clair (pour les surfaces froides) et de rouge à jaune pour les surfaces (et corps) chaudes.
- Vous ne subissez pas le *désavantage* quand vous attaquez un être *invisible* et que vous êtes en capacité d'utiliser votre capacité *Vision dans le noir* (en vous trouvant dans une zone de ténèbres naturelles, par exemple) : il n'est pas *invisible* à vos yeux et vous distinguez sa chaleur corporelle.

## VITESSE GOBELINE

### Prérequis : Gobelins

Malgré leur petite taille, les gobelins sont agiles et rapides. Vous faites partie des plus rapides d'entre eux.

- Vous augmentez votre valeur de Dextérité de 1 sans dépasser 20.
- Votre vitesse augmente de 3 m.
- Vous pouvez utiliser votre **action bonus** afin d'effectuer l'action *Se précipiter*.



# MULTICLASSAGE

Un ancien soldat qui s'engage dans la guilde des voleurs, un magicien qui décide de dédier sa vie au dieu de la magie, un barde qui passe un pacte occulte avec une entité extradimensionnelle, un barbare qui découvre soudain que son sang recèle une parcelle de la magie d'un dragon... Tous ces héros hors du commun sont des exemples de personnages multiclassés.

Le multiclassage est une règle optionnelle qui vous permet, lorsque votre personnage monte de niveau, de choisir un niveau dans une autre classe plutôt que de continuer à progresser dans votre classe précédente. Ainsi, un guerrier de niveau 9, lorsqu'il monte de niveau, pourrait devenir un guerrier 9/roublard 1 plutôt qu'un guerrier de niveau 10. Cette règle vous permet de mélanger les aptitudes de différentes classes, de changer l'orientation de votre personnage et d'opter pour la polyvalence plutôt que la spécialisation.

Il est même envisageable de prendre des niveaux dans plus de deux classes, à condition de répondre aux prérequis (voir plus loin).

## NIVEAU DE PERSONNAGE

Le niveau d'un personnage multiclassé est égal à la somme des niveaux dans chacune de ses classes. Un guerrier 9/roublard 2/barbare 1 est un personnage de niveau 12. Toutes les règles qui se rapportent au niveau du personnage doivent prendre en compte ce niveau global. En revanche, les capacités de chaque classe sont individuellement basées sur le niveau de cette classe uniquement. Ce même personnage possède les capacités d'un guerrier de niveau 9, d'un roublard de niveau 2 et d'un barbare de niveau 1.



## POINTS D'EXPÉRIENCE

Le nombre de points d'expérience nécessaire pour monter de niveau se base sur le niveau global du personnage. Un guerrier 3/ensorceleur 1 est un personnage de niveau 4. Il doit donc accumuler assez de points d'expérience pour atteindre le niveau 5 pour passer de niveau. À cet instant, il pourra choisir de prendre un niveau de guerrier, un niveau d'ensorceleur ou de prendre un premier niveau dans une autre classe, à condition de remplir le prérequis.

## PRÉREQUIS

Le multiclassage est l'apanage des individus d'exception. Pour se multiclasser, un personnage doit avoir un score minimum de 13 dans une ou plusieurs caractéristiques. Ces caractéristiques dépendent de la nouvelle classe dans laquelle il souhaite s'engager au moment d'acquérir le premier niveau de cette dernière. Elles sont indiquées dans la description de chacune des classes, au Chapitre 4.

*Exemple : un personnage barbare 3/roublard 2 qui souhaite prendre un premier niveau dans la classe d'ensorceleur doit posséder un score minimum de 13 en Force (prérequis pour le barbare), en Dextérité (prérequis pour le roublard) et en Charisme (prérequis pour l'ensorceleur). Une combinaison assez rare...*

## DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

Lorsque votre personnage prend un premier niveau dans une classe, il ne gagne pas les points de vie d'un personnage de niveau 1, mais le montant déterminé par le dé.

*Exemple : un roublard qui prend un premier niveau de barbare ne gagne pas [12 + modificateur de Constitution] points de vie — comme le ferait un barbare de niveau 1 —, mais [1d12 + modificateur de Constitution].*

La réserve de dés de vie d'un personnage multiclassé regroupe les dés de vie des différentes classes. Si des classes utilisent le même type de dé de vie, le personnage peut simplement additionner les différents dés de vie.

*Exemple : un clerc 5/moine 3 possède ainsi 8d8 dés de vie). Si les classes utilisent des dés de vie*

*différents, vous devez les comptabiliser séparément (un guerrier 3/roublard 2 possède [3d10 + 2d8] dés de vie).*

Lorsqu'un personnage dépense un dé de vie (lors d'un repos court, par exemple), il peut puiser indifféremment dans n'importe quelle réserve dans laquelle il lui reste encore au moins un dé de vie.

## MAÎTRISES

Bien qu'un personnage débutant obtienne les maîtrises liées à sa classe (armure, armes, outils, jets de sauvegarde), dans le cadre du multiclassage, acquérir une nouvelle classe n'octroie pas toutes les maîtrises de cette dernière.

Par exemple, un personnage ne gagne jamais de nouvelle maîtrise de jet de sauvegarde.

La rubrique « Multiclassage » de chaque classe (cf. Chapitre 4) vous indiquera les maîtrises supplémentaires auxquelles vous accédez en acquérant une nouvelle classe.

## BONUS DE MAÎTRISE

Le bonus de maîtrise est toujours basé sur le niveau global du personnage. Par exemple, un guerrier 5/roublard 4 possède le bonus de maîtrise d'un personnage de niveau 9, soit +4.

## ÉQUIPEMENT

Lorsque vous prenez un premier niveau dans une classe, vous ne recevez pas l'équipement normalement alloué à un personnage débutant dans cette classe.

## CAPACITÉS DE CLASSE

Lorsque vous gagnez un niveau dans une classe, vous obtenez les capacités du niveau correspondant. Attention, les capacités qui augmentent en efficacité avec le niveau sont basées sur le niveau dans une classe spécifique et non sur le niveau global.

*Exemple : lorsque votre guerrier niveau 8 prend un premier niveau de barbare, il obtient immédiatement les capacités de niveau 1 du barbare, à savoir Rage et Défense sans armure. Néanmoins, le bonus aux dégâts de la rage est de +2 (comme un barbare niveau 1) et non de +3 (comme un personnage de niveau 9).*

Les capacités ci-dessous obéissent à des règles spéciales en ce qui concerne le multiclassage.

## ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Si plusieurs de vos classes vous octroient cette capacité, les effets ne sont pas cumulatifs. Vous ne pouvez pas effectuer plus d'une attaque supplémentaire grâce à cette capacité. Si deux capacités *Attaque supplémentaire* octroient un nombre différent d'attaques, appliquez la plus avantageuse, mais toujours sans cumuler les effets.

Exemple : un guerrier 11/rôdeur 5 possède deux fois la capacité *Attaque supplémentaire*. Celle issue de la classe de guerrier lui permet d'attaquer trois fois, alors que celle issue du rôdeur lui permet d'attaquer deux fois. C'est donc la capacité issue de la classe de guerrier, plus avantageuse, qui s'applique. Le personnage attaquera dès lors trois fois lorsqu'il utilisera l'action *Attaquer*, et non pas quatre fois, car les effets ne sont pas cumulatifs.

## CANALISATION D'ÉNERGIE DIVINE

Si vous gagnez un niveau de classe qui offre cette capacité, vous pouvez désormais utiliser les options de canalisation de cette classe. Cependant, elle ne vous offre pas un plus grand nombre d'utilisations de la canalisation.

## COHÉRENCE ET ROLEPLAY

Le choix de multiclasser votre personnage ne doit pas être motivé par une simple optimisation technique. Il doit pouvoir se justifier par les événements vécus dans la campagne. Un personnage qui prend un premier niveau de sorcier passe un pacte avec une entité puissante. Ce n'est pas un événement anodin qui se déroule au coin du feu d'une auberge. Qu'est-ce qui motive le personnage à conclure ce pacte ? L'entité a-t-elle un réel besoin du personnage ? Peut-être est-ce elle qui est à l'origine du pacte. Mais pourquoi ? De même, prendre un premier niveau de clerc signifie que le personnage a soudain pris conscience de sa foi en une divinité et qu'il a décidé d'y consacrer sa vie. Où votre roublard apprend-il soudainement des techniques martiales dignes d'un guerrier ? Quel événement éveille le pouvoir magique qui était latent dans le sang de votre barbare ? Quelle que soit la classe vers laquelle votre personnage se tourne, c'est son vécu qui doit justifier ce choix, pas juste l'attrait d'une nouvelle capacité de classe.

Lorsque la *Canalisation d'énergie divine* autorise un jet de sauvegarde, c'est le DD de jet de sauvegarde de la classe dont est issue l'option utilisée qui doit être utilisé.

Exemple : un clerc de niveau 6 peut utiliser deux fois sa *Canalisation d'énergie divine* entre deux repos. Si ce personnage opte pour 3 niveaux de paladin, il gagne les options de canalisation issues de son serment de paladin, mais ne peut néanmoins utiliser sa canalisation que deux fois entre deux repos. Chaque fois qu'il utilise *Canalisation d'énergie divine*, il peut opter pour les options issues du clerc ou du paladin. S'il choisit une option issue de la classe de clerc, le DD du jet de sauvegarde sera celui de ses sorts de clerc (basé sur la *Sagesse*). Si l'option choisie vient du paladin, le DD du jet de sauvegarde sera celui de ses sorts de paladin (basé sur le *Charisme*).

## DÉFENSE SANS ARMURE

Vous ne pouvez pas avoir cette capacité plusieurs fois. Si vous en bénéficiez par l'entremise de deux classes différentes, vous devez choisir l'une des options, mais pas cumuler les deux.

Exemple : un barbare 1/moine 1 bénéficie de deux options de *Défense sans armure*. Le personnage doit choisir entre calculer sa *Classe d'Armure* comme un barbare (10 + modificateurs de *Dextérité* et de *Constitution*) ou comme un moine (10 + modificateurs de *Dextérité* et de *Sagesse*).

## LANCER DES SORTS

Un personnage multiclassé dont une seule des classes offre la capacité *Lancer des sorts* utilise simplement le fonctionnement décrit dans cette classe. S'il possède plusieurs classes offrant cette capacité, il doit se référer aux règles ci-dessous.

### Sorts connus

Vous connaissez des sorts séparément pour chaque classe. Chacune de vos classes de lanceur de sorts possède donc sa propre liste de sorts. Si vous êtes multiclassé avec deux classes capables de lancer des sorts, vous disposez donc de deux listes de sorts.

Exemple : un ensorceleur 2/magicien 3 connaît 4 tours de magie et 3 sorts de niveau 1

grâce à sa classe d'ensorceleur (tous issus de la liste de sorts d'ensorceleur) ainsi que 3 tours de magie grâce à sa classe de magicien (issus de la liste de sorts de magicien). Son grimoire contient 10 sorts de magicien, comme un magicien de niveau 3 normal.

Exemple : notre magicien 4/clerc 2, lorsqu'il lance trait de feu, inflige 2d10 dégâts, comme le ferait un personnage de niveau 6.

## Sorts préparés

Un personnage prépare ses sorts de manière séparée pour chacune de ses classes, utilisant uniquement la liste de la classe en question. Il prépare donc ses sorts pour sa première classe, puis ses sorts pour sa seconde classe.

Exemple : un magicien 4/clerc 2 prépare [4 + modificateur d'Intelligence] sorts de magicien et [2 + modificateur de Sagesse] sorts de clerc.

## DD des jets de sauvegarde et bonus d'attaque des sorts

Un personnage multiclassé calcule le DD des jets de sauvegarde de ses sorts et son bonus d'attaque des sorts de manière indépendante pour chacune de ses classes.

Exemple : notre magicien 4/clerc 2 calcule le DD des jets de sauvegarde de ses sorts et son bonus d'attaque de sorts de magicien en se basant sur son Intelligence, et celui de ses sorts de clerc en se basant sur sa Sagesse.

## Focalisateur d'incantation

Pour lancer un sort avec un focalisateur d'incantation, un personnage multiclassé doit utiliser le focalisateur lié à sa classe.

Exemple : notre magicien/clerc ne peut pas utiliser son symbole sacré comme focalisateur d'incantation pour ses sorts de magicien. De même, il ne peut pas utiliser son focalisateur arcanique pour lancer ses sorts de clerc.

## Tours de magie

Lorsqu'un tour de magie voit ses effets augmenter avec le niveau de son lanceur, c'est le niveau global du personnage qui entre en compte, même si l'une des deux classes ne permet pas de lancer des sorts.

## Emplacements de sorts

Les emplacements disponibles pour lancer des sorts issus de toutes les classes possédant la capacité *Lancer des sorts* se cumulent, à l'exception notoire du sorcier (voir plus loin). Pour connaître votre nombre d'emplacements de sorts, additionnez la totalité de vos niveaux dans les classes de barde, clerc, ensorceleur et magicien et la moitié de vos niveaux (arrondi à l'inférieur) dans les classes de paladin et de rôdeur. Reportez-vous ensuite au tableau ci-dessous pour connaître votre nombre d'emplacements de sorts.

Il est possible que le tableau vous donne accès à des emplacements de sort d'un niveau supérieur aux sorts que vous connaissez ou préparez dans certaines de vos classes. Cela ne vous donne pas accès à de nouveaux sorts, mais vous pouvez utiliser ces emplacements pour lancer vos sorts de plus faible niveau et bénéficier de l'effet amélioré dont disposent certains sorts quand ils sont lancés avec un emplacement de plus haut niveau.

NIVEAUX CUMULÉS	NIVEAU D'EMPLACEMENT DE SORTS								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1



Exemple : un clerc 5/ensorceleur 2 bénéficie d'un emplacement de niveau 4, comme indiqué dans le tableau. Il peut dès lors lancer mains brûlantes, un sort d'ensorceleur, avec cet emplacement de niveau 4, ce qui augmente les dégâts du sort à 6d6.

### Points de sorcellerie

Si vous obtenez des points de sorcellerie de plusieurs classes, ils ne se cumulent pas. Vous devez en tenir un décompte séparé pour chacune des classes (il est possible que la vitesse de récupération des différentes réserves soit différente). Néanmoins, vous pouvez puiser dans n'importe laquelle de ces réserves

pour lancer des sorts ou utiliser des capacités issues de différentes classes.

### Magie de pacte

Les emplacements de sorts issus de l'aptitude Magie de pacte sont strictement réservés au lancement des sorts et à l'activation des capacités de sorcier. Ils ne peuvent pas être utilisés pour lancer des sorts ou activer des capacités issues d'autres classes.

Exemple : un sorcier 3/paladin 2 possède deux emplacements de sorts de niveau 2 issus de Magie de pacte. Lorsqu'il utilise sa capacité Châtiment issue de sa classe de paladin, il ne peut pas sacrifier ses emplacements de sorts de sorcier pour augmenter les dégâts de son attaque. De même, un sorcier 3/ensorceleur 2 ne peut pas utiliser un emplacement de sorcier pour récupérer des points de sorcellerie grâce à Flexibilité incantatoire.

En outre, les niveaux dans la classe de sorcier ne sont pas ajoutés à ceux des autres classes de lanceurs de sorts pour calculer le nombre d'emplacements disponibles.

Exemple : pour calculer le nombre d'emplacements de sorts d'un magicien 3/clerc 3/sorcier 2, il faut additionner les niveaux de magicien et de clerc et se référer au tableau présenté p.249. Les emplacements de sorts issus des deux niveaux de sorcier sont comptabilisés à part et ne peuvent être utilisés que pour lancer des sorts de sorcier.

### Métamagie

Si vous possédez des capacités de métamagie, ces dernières peuvent s'appliquer au lancement des sorts issus de toutes vos classes qui possèdent les capacités *Lancer des sorts* ou *Magie de pacte*.

Exemple : un ensorceleur 3/sorcier 2 peut utiliser sa capacité de métamagie Sort puissant pour relancer le dé de dégâts d'une explosion occulte (un sort de sorcier) qui aurait donné un résultat inférieur à son modificateur de Charisme.

# LA MAGIE

Si le *Livre du joueur* vous fournissait les sorts de bas niveaux, il lui manquait ceux correspondant aux niveaux plus élevés : les sorts de niveau 5 à 9.

Le présent ouvrage ne vous propose pas de nouvelles règles de magie, toutes les règles du *Livre du Joueur* s'appliquant normalement. Vous trouverez cependant tous les sorts utilisés par les personnages du niveau 9 au niveau 20.

Comme dans le précédent ouvrage, ils sont classés ici par ordre alphabétique.

## DESCRIPTION DES SORTS

### ALLIÉ PLANAIRES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation :** 10 min

**Portée :** 18 m

**Composantes :** V, S

**Durée :** instantanée

**Cible :** un espace libre

**Apparence :** une puissante créature extraplanaire apparaît, prête à écouter votre requête.

**Effet :** vous demandez l'aide d'une entité d'un autre monde comme une divinité ou un prince-démon. Cette entité envoie un céleste, un élémentaire ou un fiélon comme émissaire. Vous pouvez nommer une créature précise lors de l'incantation, mais la puissance cosmique peut envoyer l'émissaire de son choix (la meneuse reste seule juge).

Si vous pouvez communiquer avec elle, vous pouvez demander un service à la créature. Cette dernière négocie le paiement de ses services et n'est en aucun cas obligée d'accepter. Le service demandé peut être simple (apporter de l'aide en combat, emmener quelqu'un en haut d'une tour) ou plus complexe (protéger le groupe pendant l'ascension d'une montagne).

Le paiement peut également être très varié. Si un céleste demandera par exemple une importante donation à un temple, un fiélon pourrait exiger un sacrifice. Certaines entités exigent que vous effectuez une quête pour vous acquitter de votre dette. La meneuse peut estimer la valeur du paiement à 100 po par minute pour une tâche courte, 1000 po par heure pour une demande plus longue et jusqu'à 10 000 po la journée pour un travail de longue haleine (maximum 10 jours). Une créature refuse presque systématiquement une tâche suicidaire. Elle peut augmenter son tarif si la tâche semble dangereuse et le diminuer si elle correspond à ses valeurs. Si vous ne convainquez pas

la créature de vous aider, elle retourne immédiatement sur son plan d'origine.

Une fois la tâche accomplie, la créature fait son rapport si cela lui a été demandé et si c'est possible, puis retourne dans son plan d'origine.

### ANIMATION DES OBJETS

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 36 m

**Composantes :** V, S

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** jusqu'à 10 objets non magiques. Les objets de taille

Très Petite ou Petite comptent pour un, les objets de taille Moyenne comptent pour deux, ceux de taille Grande pour quatre et ceux de taille Très Grande pour huit.

**Apparence :** les objets prennent vie et agissent selon vos ordres.

**Effet :** les objets cibles de votre sort deviennent des créatures sous votre contrôle pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'ils soient réduits à 0 PV.

Pour une **action bonus**, vous pouvez donner un ordre mental aux objets animés par ce sort qui se trouvent à 150 m de vous maximum. Si vous en contrôlez plusieurs, vous pouvez donner cet ordre à l'un, plusieurs ou tous les objets, à condition de donner le même ordre à tous. Vous pouvez décider du déplacement et des actions entreprises par les objets ou leur donner un ordre plus générique comme protéger un passage ou attaquer un ennemi précis. Une fois qu'un ordre lui est donné, l'objet le suit jusqu'à qu'il ait accompli sa tâche. Sans ordre plus précis, les objets se défendent contre les créatures qui leur sont hostiles.

Un objet animé est une créature artificielle. Sa CA, ses PV, ses scores de Force et de Dextérité ainsi que ses bonus d'attaque et les dégâts qu'il inflige sont déterminés par sa taille, selon le tableau p. 252. Sa Constitution est de 10, son Intelligence et sa Sagesse sont de 3 et son Charisme de 1. Sa vitesse est de 9 m. S'il ne possède pas d'appendices assimilables à des pattes (comme les pieds d'une table), l'objet vole à une vitesse de 9 m (vol stationnaire). S'il est fixé à une surface ou à un objet très lourd (comme une chaîne rivée à un mur), sa vitesse est de 0. Il possède la vision aveugle à 9 m et est aveugle au-delà.

PROFILS TECHNIQUES DES OBJETS ANIMÉS					
TAILLE	PV	CA	ATTAQUE	FORCE	DEXTÉRITÉ
Très petite	20	18	+8, 1d4 +4 dégâts	4	18
Petite	25	16	+6, 1d8 +2 dégâts	6	14
Moyenne	40	13	+5, 2d6 +1 dégâts	10	12
Grande	50	10	+6, 2d10 +2 dégâts	14	10
Très grande	80	10	+8, 2d12+4 dégâts	18	6

Un objet animé effectue une seule attaque par tour avec une allonge de 1,5 m. Il inflige des dégâts contondants, mais la meneuse peut changer le type de dégâts si la forme de l'objet le permet (un couteau animé infligera des dégâts perforants, par exemple).

**Limitation** : les objets de taille supérieure à Très Grande ne peuvent pas être animés.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : deux objets de plus sont animés par niveau d'emplacement supplémentaire.

### APPARENCE TROMPEUSE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ILLUSION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : 8 h

**Cible** : autant de créatures que souhaité dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Apparence** : les nombreuses créatures ciblées changent soudain d'apparence.

**Effet** : vous donnez aux cibles une apparence illusoire. Vous pouvez modifier l'apparence physique, les vêtements et les objets portés ou transportés. Les cibles peuvent paraître plus petites ou plus grandes (jusqu'à 30 cm maximum), plus ou moins corpulentes mais elles doivent garder le même type de corps et de conformation (un humanoïde reste un humanoïde, par exemple). Le sort persiste jusqu'au terme de sa durée ou jusqu'à ce que vous utilisiez **une action** pour le révoquer.

Les changements ne sont qu'illusoires et ne résistent pas à un examen physique. Par exemple, si vous donnez l'apparence d'une créature plus grande à l'une des cibles, quelqu'un qui tenterait de toucher le visage de cette dernière ne rencontrerait que le vide.

Une créature peut utiliser son action pour examiner une cible. Elle peut alors tenter un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort et percer l'illusion en cas de succès.

**Limitation** : une créature non consentante effectue un jet de sauvegarde pour ne pas être affectée par la transformation.

### ARC ENCHANTÉ

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (un arc)

**Durée** : 1 min

**Cible** : un arc ou une arbalète

**Apparence** : chaque fois que l'arc est armé, une flèche magique apparaît.

**Effet** : l'arme enchantée devient magique. Chaque fois qu'elle est armée, une flèche ou un carreau magique apparaît encoché sur sa corde. L'arme ne peut être utilisée que par vous. Si vous relâchez la corde sans tirer, le projectile disparaît.

Les projectiles sont magiques et infligent 1d6 dégâts d'arme supplémentaires. Vous pouvez en outre utiliser **une action bonus** pour effectuer une attaque à distance avec l'arme cible.

### ARRÊT DU TEMPS

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : le temps s'arrête pour tout le monde sauf vous. Vous agissez et vous déplacez hors du temps pendant quelques secondes.

**Effet** : vous arrêtez le cours du temps pour tout le monde sauf vous. Vous disposez de 1d4+1 tours d'affilée pendant lesquels vous pouvez effectuer des actions ou vous déplacer.

Le sort prend fin si l'une des actions effectuées affecte une autre créature ou un objet porté ou transporté par une autre créature, ainsi que si vous vous éloignez de plus de 300 m de l'endroit où vous avez lancé le sort.

### AURA DE FORCE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 5

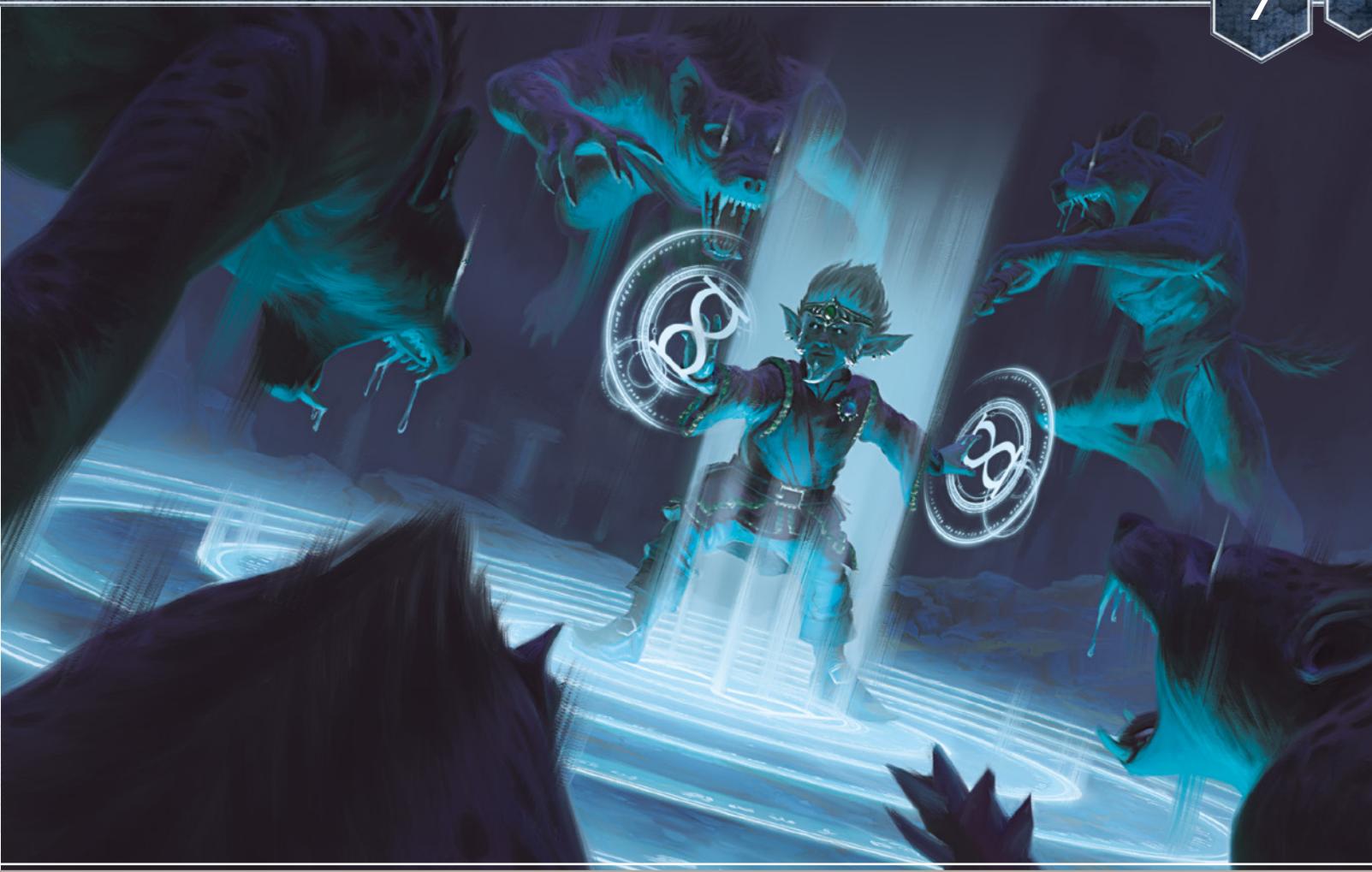
ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min



**Cible** : le lanceur et jusqu'à cinq créatures dans son champ de vision

**Apparence** : les cibles deviennent soudainement résistantes aux énergies destructrices.

**Effet** : les cibles acquièrent la résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid et nécrotiques. Elles bénéficient également de l'avantage aux tests et aux jets de sauvegarde de Force.

### AURA SACRÉE

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 8

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (un reliquaire d'une valeur minimum de 1000 po contenant une relique sacrée)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : les créatures au choix du lanceur dans la zone.

**Zone d'effet** : rayon de 9 m centré sur le lanceur

**Apparence** : une lumière divine protège le lanceur et ses compagnons.

**Effet** : une lumière douce émane de vous dans la zone d'effet.

Les cibles, elles, émettent une lumière faible dans un rayon de 1,5 m et obtiennent l'avantage aux jets de sauvegarde.

Les autres créatures subissent le désavantage aux attaques contre les cibles.

Quand un fiélon ou un mort-vivant touche une cible avec une attaque au corps à corps, l'aura flamboie. L'assaillant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être aveuglé jusqu'à la fin du sort.

### BAGOU

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : 1 h

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : vous devenez le meilleur orateur et le meilleur menteur de l'univers.

**Effet** : lorsque vous effectuez un test de Charisme, vous pouvez remplacer le résultat du dé par un 15. Quoi que

vous disiez, la magie visant à repérer les mensonges vous identifie toujours comme sincère.

### BARRIÈRE DE LAMES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : un point du sol à portée

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : mur vertical et rectiligne de maximum 30 m de long, 6 m de haut et 1,5 m d'épaisseur ou mur vertical circulaire de maximum 18 m de diamètre, 6 m de haut et 1,5 m d'épaisseur.

**Apparence** : *d'innombrables lames tournoyantes forment un mur.*

**Effet** : vous créez un mur constitué de lames faites d'énergie magique. Ce mur offre un abri important aux créatures derrière lui. Son espace est du terrain difficile.

Quand une créature commence son tour dans la zone ou y pénètre pour la première fois de son tour, elle effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 6d10 dégâts tranchants.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

### BOULE DE FEU À EXPLOSION RETARDÉE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 7

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 m

**Composantes** : V, S, M (guano de chauve-souris et soufre)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : un point dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : sphère de 6 m de rayon centrée sur la cible

**Apparence** : *un rayon de lumière part de votre doigt et se concentre en une bille luisante. À votre commandement, elle explose en une gerbe de flammes.*

**Effet** : une bille luisante se forme au centre de la sphère.

Lorsque le sort se termine (au terme de sa durée, si vous perdez votre concentration ou si vous y mettez un terme volontairement), la bille explose. Les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec** : 12d6 dégâts de feu +1d6 dégâts de feu par tour écoulé depuis le lancement du sort (les dégâts augmentent de 1d6 à la fin de chacun de vos tours alors que la bille se charge d'énergie destructrice chaque tour qui passe avant l'explosion).

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Si une créature touche la bille avant l'explosion, elle effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : le sort se termine et la bille explose, provoquant ses dégâts comme exprimé précédemment.

**Réussite** : la créature peut lancer la bille à une distance de 12 m. Si la bille heurte un obstacle, elle explose, provoquant ses dégâts comme exprimé précédemment.

Le feu s'étend en contournant les angles. Il embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 8 ou plus : dégâts de base + 1d6 par niveau d'emplacement supplémentaire.

### CAGE DE FORCE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 30 m

**Composantes** : V, S, M (poussière de rubis d'une valeur de 1500 po)

**Durée** : 1 h

**Cible** : un point à portée

**Zone d'effet** : une cage cubique de maximum 6 m d'arête ou une boîte cubique de maximum 3 m d'arête.

**Apparence** : *une prison immobile et invisible se matérialise.*

**Effet** : vous créez une prison immobile et invisible. Vous pouvez choisir entre une cage et une boîte (cf. **Zone d'effet**).

**Cage** : la cage dispose de barreaux de 1 cm d'épaisseur placés à 1 cm d'intervalle.

**Boîte** : la boîte est une barrière pleine qui empêche la matière de passer et bloque les sorts lancés depuis ou en direction de l'intérieur de la boîte.

Chaque créature entièrement dans la zone lors du lancement du sort est automatiquement prise au piège. Une créature qui ne se trouverait que partiellement dans la zone, ou qui serait trop grande pour entrer dans la prison, est expulsée vers l'extérieur de la zone.

Une créature prisonnière ne peut pas quitter la prison par des moyens non magiques. Pour pouvoir user de téléportation ou de déplacement planaire, une créature doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Charisme.

**Échec** : le déplacement lui est interdit et l'utilisation du sort ou de l'effet magique est perdue. La cage s'étend également sur le plan éthétré, bloquant ainsi les déplacements éthérités.

**Réussite** : elle peut effectuer sa téléportation ou son déplacement planaire.

**Spécial** : le sort *dissipation de la magie* ne fonctionne pas sur une cage de force.

## CERCLE DE MORT

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 45 m**Composantes :** V, S, M (poudre de perle noire d'une valeur minimale de 500 po)**Durée :** instantanée**Cible :** un point à portée**Jet de sauvegarde :** Constitution**Zone d'effet :** sphère de 18 m de rayon centrée sur la cible**Apparence :** une effroyable énergie nécrotique se répand dans une large zone, causant de terribles dégâts.**Effet :** chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.**Échec :** 8d6 dégâts nécrotiques.**Réussite :** la moitié des dégâts.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : +2d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

## CERCLE DE TÉLÉPORTATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

INVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 min**Portée :** 3 m**Composantes :** V, M (craies et encres rares contenant des extraits de pierres précieuses d'une valeur minimale de 50 po, que le sort consume)**Durée :** 1 round**Cible :** un point du sol à portée**Zone d'effet :** cercle de 3 m de diamètre**Apparence :** vous dessinez un cercle magique dans lequel s'ouvre un portail qui permet un voyage instantané à des milliers de lieues.**Effet :** vous dessinez un cercle magique au sol, qui occupe toute la zone. Au terme de l'incantation, vous indiquez une suite de symboles magiques qui correspond à un cercle de téléportation permanent situé sur le même plan que vous. Un portail s'ouvre alors jusqu'à la fin de votre prochain tour. Une créature qui franchit le portail apparaît instantanément dans un rayon de 1,5 m autour du cercle de destination (ou dans l'espace inoccupé le plus proche).

Il existe de nombreux cercles de téléportation permanents dans le monde, notamment dans les temples majeurs, les palais des dirigeants ou les sièges des grandes guildes. Chaque cercle permanent possède une séquence unique de symboles magiques qu'il faut connaître pour s'y téléporter. Lorsque vous apprenez ce sort, vous connaissez les symboles de deux cercles permanents du plan matériel déterminés par la meneuse. Vous pourrez en

apprendre d'autres au cours de vos aventures. Mémoriser une séquence de symboles nécessite de l'étudier pendant une minute.

Pour créer un cercle de téléportation permanent, vous devez lancer ce sort au même endroit, chaque jour, pendant un an. Il n'est pas nécessaire de se téléporter lors du lancement du sort dans le but de créer un cercle permanent.

## CHAÎNE D'ÉCLAIRS

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 450 m**Composantes :** V, S, M (éclat d'ambre, de verre ou de cristal, trois épingle en argent, un morceau de fourrure)**Durée :** instantanée**Cible :** une créature ou un objet à portée, dans le champ de vision du lanceur, puis 3 créatures ou objets situés à moins de 9 m de la première cible.**Jet de sauvegarde :** Dextérité**Apparence :** un arc électrique frappe une cible et rebondit pour créer trois autres éclairs vers d'autres cibles.**Effet :** chaque cible effectue un jet de sauvegarde.**Échec :** 10d8 dégâts de foudre.**Réussite :** la moitié des dégâts.**Limitation :** une cible ne peut être frappée que par un seul éclair.**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : un éclair supplémentaire rebondit de la première cible par niveau d'emplacement supplémentaire.

## CHAMP ANTIMAGIE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

ABJURATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** personnelle**Composantes :** V, S, M (pincée de fer ou de limaille)**Durée :** concentration, jusqu'à 1 h**Cible :** le lanceur du sort**Zone d'effet :** sphère de 3 m de rayon centrée sur la cible**Apparence :** la magie semble soudain ne plus exister autour de vous.

**Effet :** vous créez une sphère invisible de 3 m de rayon centrée sur vous et qui se déplace avec vous jusqu'au terme du sort. Au sein de cette sphère, l'énergie magique n'existe plus. Les sorts et effets magiques sont supprimés et aucune magie ne peut pénétrer son espace. Si une créature tente d'y lancer un sort, l'effet ne fonctionne pas mais l'emplacement utilisé est tout de même consommé. Quand un effet magique est annulé par la sphère, le temps passé est tout

de même décompté de sa durée. Les effets précis dépendent des effets supprimés, comme explicité ci-dessous.

**Créatures et objets invoqués.** Une créature ou un objet invoqué par magie disparaissent si la sphère les recouvre. Ils réapparaissent dès qu'ils ne se trouvent plus dans la zone couverte par la sphère.

**Déplacements magiques.** La téléportation et le voyage planaire échouent automatiquement au sein de la sphère, qu'elle soit lieu de départ ou de destination du déplacement magique. Un portail magique au sein de la sphère est temporairement fermé, de même que les ouvertures vers un espace extradimensionnel, comme celui créé par corde enchantée.

**Dissipation de la magie.** Les sorts qui annulent la magie, comme *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère d'antimagie. Deux sphères d'antimagie qui se chevauchent ne s'annulent pas l'une l'autre.

**Objets magiques.** Les pouvoirs et les propriétés des objets magiques sont supprimés au sein de la sphère. Un bouclier +1 y est un bouclier normal. Une munition magique est normale au sein de la sphère mais recouvre ses propriétés magiques si elle est tirée vers une cible en dehors de la sphère.

**Sorts et effets actifs quand une créature entre dans le champ.** Tout sort ou effet magique qui affecte un objet ou une créature est supprimé dès qu'il se trouve dans la sphère et tant qu'il s'y trouve. Par exemple, une créature sous l'effet d'invisibilité redevient visible tant qu'elle se trouve dans la sphère.

**Sorts et effets visant une cible dans le champ.** Ces sorts et effets n'ont aucun effet sur une cible, une créature ou un objet situé dans la sphère (exemples : agrandir/rétrécir ou chauffer le métal).

**Zones.** La zone d'un sort ou d'un effet magique ne peut pas s'étendre dans la sphère. Par exemple, la zone d'effet d'une boule de feu est tronquée par celle de la sphère d'antimagie. Si la sphère pénètre dans une zone d'un effet magique existant, ce dernier est supprimé dans la sphère. Par exemple, au sein de la sphère, un terrain modifié par terrain hallucinatoire reprend son apparence d'origine tant qu'il est dans la sphère.

**Limitation :** la sphère n'annule pas la magie issue de divinités ou d'artefacts.

## CHANGEMENT DE FORME

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Composantes :** V, S, M (diadème de jade d'une valeur minimale de 1500 po que le lanceur coiffe lors de l'incantation)

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 h

**Cible :** le lanceur du sort

**Apparence :** vous vous transformez en dragon, puis en Balor, non, en sphinx ! N'y a-t-il aucune limite ?

**Effet :** vous prenez l'apparence d'une autre créature, dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à votre niveau et dont vous avez déjà vu un spécimen. Vous vous changez en un spécimen ordinaire de la créature, sans niveau de classe et sans éventuelle aptitude d'incantation. Les actions d'autre et les actions légendaires de la créature vous sont inaccessibles.

Votre profil technique est remplacé par celui de la créature, mais vous conservez vos tendances, vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, vos maîtrises de compétences et de jets de sauvegarde, en plus de gagner les maîtrises de la créature. Si la créature possède les mêmes maîtrises que vous, vous pouvez utiliser ses scores s'ils sont plus élevés.

Vous conservez vos aptitudes d'origine et de classe et êtes toujours en mesure de les utiliser à condition que votre nouvelle forme soit physiquement capable de le faire. Vous ne conservez vos sens spéciaux (comme *vision dans le noir*) que si votre nouvelle forme les possède également. Vous ne pouvez parler que si votre nouvelle forme en est également capable.

Vous adoptez les dés de vie et les points de vie de la créature. Si vous tombez à 0 PV, vous reprenez votre forme d'origine et vous recourez les points de vie que vous aviez avant de lancer le sort. Si ce retour à votre forme initiale est dû au fait d'être tombé à 0 point de vie, les dégâts en surplus sont déduits de ceux de votre forme initiale (exemple : sous forme de dragon, il vous reste 12 points de vie et vous subissez 20 points de dégâts. Vous tombez à 0, retrouvez votre forme d'origine et les 8 points de dégâts en surplus sont retranchés de ceux de votre forme d'origine). Lorsque des dégâts font tomber les PV de votre forme alternative à 0, vous ne tombez pas inconscient.

Au moment de la transformation, vous choisissez si votre équipement tombe au sol, s'il fusionne avec votre nouvelle forme ou si elle l'utilise normalement, cela n'étant possible que si l'équipement est adapté à la taille et à la morphologie de la nouvelle forme. L'équipement fusionné avec votre forme ne génère aucun effet.

Pendant la durée du sort, vous pouvez adopter une autre forme au prix d'une action. Les règles sont les mêmes que ci-dessus si ce n'est que si la nouvelle forme possède plus de points de vie que la précédente, vos points de vie ne changent pas (sous forme de dragon, il vous reste 12 PV et vous vous changez en Balor. La transformation fonctionne, mais vous restez à 12 PV).

**Limitation** : le sort ne permet pas de se transformer en créature artificielle ou en mort-vivant.

## CHANGEMENT DE PLAN

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 7

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (diapason de métal d'une valeur minimale de 250 po harmonisé avec le plan d'existence ciblé)

**Durée** : instantanée

**Cible** : le lanceur et jusqu'à 8 autres créatures consentantes ou une créature non consentante

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Apparence** : *par simple contact, vous transportez tout un groupe en un autre point du multivers.*

**Effet** : vous et les cibles, qui forment un cercle en se tenant la main, êtes transportés sur un autre plan d'existence. Vous pouvez désigner une destination en termes génériques comme une région ou une cité dans un plan. C'est la meneuse qui décide de votre lieu d'arrivée précis (vous désignez une ville par exemple, mais la meneuse décide du quartier où vous arriverez).

Si vous connaissez la séquence de symboles magiques d'un cercle de téléportation sur un autre plan d'existence, vous pouvez utiliser ce sort pour vous y rendre. Si le cercle est trop restreint pour accueillir toutes les cibles, ces dernières apparaissent dans les espaces libres les plus proches du cercle.

Ce sort peut également être utilisé contre une créature non consentante. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre elle. Si vous touchez, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou être transportée dans un endroit aléatoire du plan que vous choisissez. Une fois bannie de cette manière, la créature doit rentrer par ses propres moyens.

## CLONE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 8

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 h

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (diamant d'une valeur minimale de 1000 po et cube d'au moins 2,5 cm d'arête de chair de la créature à cloner qui sont consommés par le sort ainsi qu'un réceptacle d'une valeur minimale de 2000 po disposant d'un couvercle que l'on peut sceller)

**Durée** : instantanée

**Cible** : une créature vivante

**Apparence** : *vous fabriquez une réplique d'un corps qui permettra à son possesseur de reprendre vie, voire de rajeunir.*

**Effet** : vous créez la réplique inerte d'une créature vivante afin de la protéger de la mort. Le clone se forme au sein

du réceptacle utilisé comme composante et atteint sa taille adulte en 120 jours. Il reste inerte et indéfiniment dans le même état tant que le réceptacle est scellé.

Une fois le clone à maturité, si la créature ciblée meurt, son âme est transférée dans le clone à condition qu'elle soit libre et désireuse de revenir à la vie.

Physiquement, le clone est identique à l'original, mais vous pouvez décider qu'il s'agit d'une version plus jeune. Il possède la même personnalité, les mêmes souvenirs et les mêmes capacités mais, à l'évidence, pas son équipement. Les restes de la créature originale, s'ils ne sont pas détruits, deviennent inertes et ne peuvent pas être utilisés pour la ramener à la vie puisque son âme a été transférée ailleurs.

## COERCITION MYSTIQUE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 5

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V

**Durée** : 30 jours

**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur qui peut le comprendre

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : *la cible doit obéir à vos ordres sous peine de souffrir... ou de mourir.*

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.

**Réussite** : rien.

**Échec** : la cible est charmée par vous et elle doit agir en accord avec les instructions que vous lui donnez. Chaque fois qu'elle agit en contradiction avec les ordres énoncés, elle subit 5d10 dégâts psychiques (maximum une fois par jour).

Les instructions données peuvent être de nature très diverses, mais ne peuvent pas mener de manière évidente à la mort (« trouve le volcan le plus proche et immerge-toi dans le puits de lave » ne peut pas fonctionner, par exemple). Le sort prend fin si les instructions données sont suicidaires.

Vous pouvez mettre un terme au sort au prix d'une action. *Lever une malédiction, restauration supérieure et souhait* mettent également fin au sort.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou 8 : le sort dure un an. Emplacement de niveau 9 : le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé par l'un des sorts mentionnés.

## COLONNE DE FLAMME

SORT OFFENSIF - NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S, M (pincée de soufre)

**Durée** : instantanée

**Cible** : un point du sol à portée

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : cylindre de 3 m de rayon et 12 m de haut centré sur la cible.

**Apparence** : une colonne de feu divin s'abat des cieux dans un terrible rugissement.

**Effet** : les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec** : 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : +1d6 dégâts de feu ou radiants (au choix du lanceur) par niveau d'emplacement supplémentaire.

## COMMUNION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5 (RITUEL)

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (encens et fiole d'eau bénite ou maudite)

**Durée** : 1 min

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : soudain, votre dieu vous murmure les réponses à vos questions.

**Effet** : vous entrez en contact avec votre divinité ou l'un de ses représentants. Vous pouvez lui poser trois questions dont la réponse est oui ou non. Les trois questions doivent être posées avant le terme du sort et les réponses sont toujours correctes.

Les dieux ne sont pas omniscients. Si la question sort du champ de compétences de l'être divin contacté, il est possible de recevoir une réponse de type « incertain ». Si une réponse en un seul mot est équivoque ou porte atteinte aux objectifs de la divinité, elle peut répondre par une courte phrase.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois entre deux repos longs, il y a 25 % de chances (cumulables) que les incantations au-delà de la première ne reçoivent aucune réponse. La meneuse effectue ce jet en secret.

## COMMUNION AVEC LA NATURE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5 (RITUEL)

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

**Cible** : le lanceur du sort

**Zone d'effet** : rayon de 4,5 km autour de la cible en extérieur, 90 m dans un environnement souterrain.

**Apparence** : vous entendez la nature et obtenez des informations sur le territoire qui vous environne.

**Effet** : vous obtenez trois éléments d'informations parmi les sujets suivants :

- les types de terrain et les étendues d'eau.
- les plantes, minéraux, animaux et peuples majoritaires.
- les célestes, fées, fiélons, élémentaires et morts-vivants dotés d'une puissance notable.
- l'influence des plans d'existence.
- les constructions et bâtiments.

Vous pourriez ainsi apprendre où se trouve le plus grand lac de la région, s'il est habité par un élémentaire majeur et si un village se trouve sur ses rives.

**Limitation** : le sort ne fonctionne pas là où des constructions ont remplacé la nature, comme dans un donjon ou une cité.

## CÔNE DE FROID

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (cône de cristal ou de verre)

**Durée** : instantanée

**Cible** : toutes les créatures dans la zone

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Zone d'effet** : cône de 18 m qui émane du lanceur

**Apparence** : un souffle givré surgit de vos mains.

**Effet** : toutes les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec** : 8d8 dégâts de froid.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

**Spécial** : une créature tuée par le cône de froid (dans le cas des personnages joueurs, c'est le cas si les dégâts massifs causent une mort instantanée ou si les dégâts du sort imposent un troisième échec au jet de sauvegarde contre la mort), elle est transformée en statue de glace jusqu'à ce qu'elle fonde.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : +1d8 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

## CONTACTER UN AUTRE PLAN

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5 (RITUEL)

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : 1 min

**Cible** : le lanceur du sort

**Jet de sauvegarde** : Intelligence

**Apparence** : vous entrez en dialogue avec une entité extraplanétaire.

**Effet** : vous créez un contact mental avec une entité issue d'un autre plan comme un demi-dieu ou l'esprit d'un sage disparu depuis des siècles.

Au terme de l'incantation, effectuez un jet de sauvegarde DD 15.

**Échec** : 6d6 dégâts psychiques. Vous devenez fou jusqu'au terme de votre prochain repos long. Tant que vous êtes fou, vous ne pouvez pas entreprendre d'action, vous ne comprenez pas les autres créatures, vous ne pouvez pas lire et vous brouillez des paroles insensées. Le sort *restauration supérieure* lancé par autrui peut mettre un terme à la folie.

**Réussite** : vous pouvez poser jusqu'à 5 questions à l'entité contactée pendant la durée du sort. La meneuse répond à chacune des questions avec un seul mot (« oui », « non », « peut-être », « incertain », par exemple). Les entités ne sont pas omniscientes et peuvent ignorer la réponse à une question. Si une réponse en un seul mot est équivoque, la meneuse peut répondre par une courte phrase.

## CONTAGION

SORT OFFENSIF - NIVEAU 5

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S

**Durée** : 7 jours

**Cible** : une créature à portée.

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Apparence** : votre contact inocule une maladie à la cible.

**Effet** : effectuez une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si vous touchez, vous lui inoculez une maladie choisie parmi celles présentées ci-dessous.

À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un jet de sauvegarde. Dès qu'elle a cumulé trois échecs, elle est victime de la maladie pendant toute la durée du sort. Si elle cumule trois réussites, le sort prend fin. Échecs et réussites n'ont pas besoin d'être consécutifs. La maladie inoculée étant naturelle, tout effet qui guérit une maladie ou soigne les symptômes fonctionne.

**Bouille-crâne**. La cible a l'esprit enfiévré. Désavantage aux tests et aux jets de sauvegarde d'Intelligence. En combat, elle se comporte comme la cible du sort *confusion*<sup>ldj</sup>.

**Convulsions**. La cible est prise de tremblements.

Désavantage aux tests, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque basés sur la Dextérité.

**Fièvre répugnante**. La cible est victime d'une forte fièvre. Désavantage aux tests, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque basés sur la Force.

**Mal aveuglant**. La cible est en proie à de violentes douleurs cérébrales et ses yeux deviennent d'un blanc

laiteux. Désavantage aux tests et aux jets de sauvegarde de Sagesse. La créature est aveuglée.

**Mort poisseuse**. La cible est victime de saignements incontrôlés. Désavantage aux tests et aux jets de sauvegarde de Constitution. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

**Pourriture**. La chair de la cible se met à pourrir.

Désavantage aux tests de Charisme et la cible est vulnérable à tous les dégâts.

## CONTAMINATION

SORT OFFENSIF - NIVEAU 6

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Apparence** : vous transmettez une maladie virulente à la cible.

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 14d6 dégâts nécrotiques. Ces dégâts ne peuvent pas faire tomber les points de vie de la cible à moins de 1. Le maximum de points de vie de la cible diminue d'autant pendant 1 h.

**Réussite** : la moitié des dégâts, et le maximum des points de vie de la cible n'est pas affecté.

Un effet qui guérit les maladies ramène le maximum de points de vie de la cible à la normale immédiatement.

## CONTINGENCE

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 10 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (statuette du lanceur en ivoire ornée de gemmes d'une valeur minimale de 1500 po)

**Durée** : 10 jours

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : vous êtes prêt à toute éventualité : *dans certaines conditions, un sort se déclenchera automatiquement*.

**Effet** : vous choisissez un sort de niveau 5 ou moins. Vous devez être en mesure de le lancer, il doit avoir un temps d'incantation d'une action et pouvoir vous cibler. Vous déplacez l'emplacement de sort correspondant mais le sort ne prend pas effet. Il devient le sort « contingent ». Le sort contingent ne s'active que lorsque des conditions précises, que vous précisez au moment de lancer *contingence*, sont rencontrées. Dès que ces circonstances sont remplies pour la première fois, le sort contingent prend effet immédiatement et *contingence* prend fin.

Le sort contingent vous prend uniquement vous pour cible, même s'il est habituellement possible qu'il cible plusieurs cibles.

*Exemple : vous décidez que si vous êtes paralysé ou entravé, le sort liberté de mouvement se déclenche.*

**Limitation** : vous ne pouvez utiliser qu'une seule contingence à la fois. Si vous le lancez une seconde fois, la première contingence est annulée et remplacée par la nouvelle. Vous devez porter la composante matérielle de contingence sur vous en permanence. Si ce n'est plus le cas, le sort prend fin.

## CONTRÔLE DU CLIMAT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 10 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (encens incandescent et un peu de bois ou de terre mélangés dans l'eau)

**Durée** : concentration, jusqu'à 8 h

**Cible** : le lanceur du sort

**Zone d'effet** : rayon de 7,5 km centré sur le lanceur

**Apparence** : vent glacial et pluie ou bien brise légère et temps calme, c'est vous qui décidez.

**Effet** : vous prenez le contrôle de la météo dans la zone touchée par le sort. Vous pouvez modifier la quantité de précipitations, le sens et la force du vent et la température. Les conditions météorologiques actuelles sont décidées par la meneuse. Vous pouvez dès lors les retrouver dans les trois tableaux ci-dessous et modifier un ou plusieurs paramètres d'une ligne vers le haut ou vers le bas. Si vous modifiez la force du vent, vous pouvez aussi modifier sa direction. Le changement prend effet en  $1d4 \times 10$  min. Vous pouvez ensuite modifier les conditions à nouveau. La météo retourne à la normale graduellement au terme du sort (la meneuse reste seule juge du temps que prend ce retour à la normale).

## PRÉCIPITATIONS

### ÉTAPE CONDITION

1	Ciel dégagé
2	Quelques nuages
3	Ciel couvert ou brume au sol
4	Pluie, grêle ou neige
5	Pluies torrentielles, forte grêle ou blizzard

## TEMPÉRATURE

### ÉTAPE CONDITION

1	Chaleur insoutenable
---	----------------------

2	Forte chaleur
3	Tempéré
4	Frais
5	Grand froid
6	Froid polaire

## VENT

ÉTAPE	CONDITION
1	Calme plat
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Grand vent
5	Tempête

**Limitation** : pour lancer ce sort, vous devez être en extérieur.

Si vous vous retrouvez dans un lieu d'où vous ne pouvez pas voir le ciel, le sort prend fin.

## CONVOCATION INSTANTANÉE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6 (RITUEL)

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (saphir d'une valeur de 1000 PO)

**Durée** : jusqu'à utilisation

**Cible** : un objet de moins de 5 kg dont la dimension la plus longue ne dépasse pas 1,8 m.

**Apparence** : vous tenez un saphir en main et vous invoquez instantanément l'objet dont vous avez tant besoin.

**Effet** : lorsque vous lancez ce sort, l'objet ciblé et le saphir utilisé comme composante matérielle sont marqués de manière invisible. Un saphir ne peut être utilisé qu'en lien avec un seul objet.

Une fois le sort lancé, vous pouvez utiliser **une action** pour prononcer le nom de l'objet et broyer le saphir. L'objet est alors immédiatement téléporté dans votre main, où qu'il se trouve, même sur un autre plan d'existence.

Lorsque vous broyez le saphir, si l'objet est tenu ou transporté par une créature, il ne vient pas jusqu'à vous. Vous apprenez néanmoins qui est cette créature et l'endroit approximatif où elle se trouve.

*Dissipation de la magie ou un effet semblable appliquée sur le saphir met un terme au sort.*

## COQUILLE ANTIVIE

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 5

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Cible** : le lanceur du sort

**Zone d'effet** : rayon de 3 m centré sur le lanceur

**Apparence** : vous êtes entouré d'une bulle scintillante que nulle créature ne peut franchir.

**Effet** : une barrière scintillante se déploie, en partant de vous, pour couvrir une zone d'un rayon de 3 m. La barrière se déplace avec vous et reste centrée sur vous jusqu'au terme du sort.

La barrière repousse les créatures et, une fois déployée, aucune créature ne peut la traverser ni même passer un membre au travers. Une créature peut néanmoins atteindre l'intérieur de la barrière avec un sort, une attaque à distance ou une arme à allonge.

Si vous vous déplacez de manière à contraindre une créature à traverser la barrière (en l'acculant contre un mur, par exemple), le sort prend fin.

**Limitation** : ce sort n'affecte pas les morts-vivants et les créatures artificielles.

## CRÉATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ILLUSION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S, M (petit bout de matière du même type que l'objet créé)

**Durée** : spéciale

**Cible** : un objet qui peut tenir dans un cube de 1,5 m d'arête, d'une forme et d'un matériau que le lanceur a déjà vu

**Apparence** : vous créez un objet de toute pièce. Sa durée de vie est limitée, hélas.

**Effet** : vous créez un objet inerte à partir des bribes de matière du plan de l'ombre. L'objet peut être fait de matière végétale (tissu, bois, corde), de pierre, de minéraux ou de métal. La durée du sort dépend de la matière qui compose

l'objet. S'il est fait de plusieurs matières, c'est la durée la plus courte qui est prise en compte.

MATÉRIAU	DURÉE
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 h
Métaux précieux	1 h
Gemmes	10 min
Adamantium ou mithral	1 min

Les objets créés par ce sort ne peuvent pas être utilisés comme composantes matérielles pour un autre sort.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : l'arête du cube augmente de 1,5 m par niveau d'emplacement supplémentaire.

## CRÉATION DE MORT-VIVANT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 3 m

**Composantes** : V, S, M (pot d'argile rempli de poussière venue d'une tombe, un second rempli d'eau saumâtre et un onyx noir d'une valeur de 150 po par cadavre)

**Durée** : instantanée

**Cible** : jusqu'à 3 cadavres de créatures humanoïdes de taille Moyenne ou Petite

**Apparence** : vous relevez trois cadavres pour en faire des goules à votre service.

**Effet** : les cadavres ciblés se changent en goules (la meneuse possède les caractéristiques de ces créatures).

À chacun de vos tours, pour une action bonus, vous pouvez les contrôler mentalement si elles se trouvent dans un rayon de 36 m autour de vous (vous pouvez contrôler



une ou plusieurs des créatures, mais un même ordre s'applique à toutes). Vous décidez de l'action entreprise par la goule et du déplacement qu'elle effectuera lors de son prochain tour. Vous pouvez aussi donner des consignes plus génériques, comme garder un passage ou attaquer un adversaire. En l'absence d'ordres de votre part, les goules se défendent contre les créatures hostiles. Dès qu'une créature a reçu une instruction, elle s'y conforme jusqu'à l'accomplissement de sa tâche.

Un mort-vivant créé par ce sort reste sous votre contrôle pendant 24 h, après quoi il recouvre son libre arbitre. Pour le maintenir sous votre contrôle, vous devez lui relancer le sort avant que les 24 h ne soient écoulées. Utilisé de cette façon, le sort vous permet de reprendre le contrôle sur un maximum de trois créatures initialement animées par ce sort plutôt que d'en animer de nouvelles.

**Limitation** : ce sort ne peut être lancé que la nuit.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 : animer ou maintenir le contrôle sur quatre goules. Emplacement de niveau 8 : animer ou maintenir le contrôle sur cinq goules, deux blêmes ou deux nécrophages. Emplacement de niveau 9 : animer ou maintenir le contrôle sur six goules, trois blêmes, trois nécrophages ou deux momies.

## DANSE IRRÉSISTIBLE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : vous intimez l'ordre de danser à une créature, et elle ne peut plus s'en empêcher !

**Effet** : la cible du sort entame immédiatement une danse comique. À chacun de ses tours, elle utilise la totalité de son déplacement pour danser sur place, sans quitter son espace. Elle subit le désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité et aux jets d'attaque et les autres créatures ont l'avantage à leurs attaques contre elle. À son tour, la cible peut utiliser **une action** pour effectuer un jet de sauvegarde. Réussite : le sort prend fin.

Échec : le sort continue de faire effet.

**Limitation** : les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre les effets de ce sort.

## DEMI-PLAN

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : S

**Durée** : 1 h

**Cible** : une surface plate et solide dans le champ de vision du lanceur

**Apparence** : vous créez une porte vers un espace extradimensionnel.

**Effet** : vous dessinez une porte sur la surface ciblée. Elle est assez large pour laisser passer des créatures de taille Moyenne. Quand une créature ouvre la porte, elle donne sur un demi-plan qui prend la forme d'une pièce cubique vide de 9 m de côté faite de pierre ou de bois. Au terme du sort, la porte disparaît des deux côtés. Les créatures dans le demi-plan à cet instant sont piégées à l'intérieur.

Lorsque vous lancez ce sort à nouveau, vous pouvez créer un nouvel espace ou ouvrir une porte sur un demi-plan que vous aviez précédemment créé.

Si vous connaissez la nature et le contenu d'un demi-plan créé par une autre créature grâce à ce sort, vous pouvez y connecter votre propre porte.

## DÉPLACER LA TERRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S, M (lame de fer et petit sac contenant un mélange de terres : argile, terreau et sable)

**Durée** : concentration, jusqu'à 2 h

**Cible** : une zone de terrain de maximum 12 m de côté

**Apparence** : vous modelez le paysage, aplatissez des collines ou en créez de nouvelles.

**Effet** : vous modelez la terre, le sable ou l'argile que comporte la zone ciblée comme bon vous semble. Vous pouvez diminuer ou augmenter l'altitude, creuser (ou combler) un fossé, ériger un mur ou un pilier. L'amplitude de la modification ne peut pas dépasser la moitié de la taille de la zone affectée. Pour une zone de 12 m de côté, un mur érigé ne pourra pas excéder 6 m de hauteur, par exemple. Les modifications prennent 10 min à se former.

Après une période de 10 min de concentration sur ce sort, vous pouvez cibler une nouvelle zone de terrain à modeler.

Les modifications du terrain étant lentes à se former, il est très rare qu'une créature se trouve piégée à cause des mouvements de terrain.

**Limitation** : ce sort n'affecte pas la pierre, qu'elle soit naturelle ou utilisée dans une construction. La roche et les structures s'adaptent aux modifications du terrain, mais si ces dernières sont trop importantes, une structure pourrait s'effondrer.

La croissance des végétaux n'est pas affectée. Ces derniers sont déplacés avec la terre.

**DÉSINTÉGRATION**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (magnétite et pincée de poussière)**Durée** : instantanée**Cible** : une créature, un objet ou une création de force magique (comme une barrière créée par le sort *mur de force*, par exemple) dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Apparence** : un fin rayon vert jaillit de votre doigt pour réduire la cible en poussière.**Effet** : une créature ciblée effectue un jet de sauvegarde.**Réussite** : rien.**Échec** : 10d6+40 dégâts de force. Si les dégâts la réduisent à 0 point de vie, elle est désintégrée et réduite à l'état de fine poussière. Son équipement, à l'exception des objets magiques, est également désintégré. Seuls *révolution suprême* et *souhait* peuvent ramener une créature désintégrée à la vie.

Un objet de Grande taille ou inférieure et les créations de force magique sont automatiquement désintégrés. Si l'objet est de Très Grande taille ou plus, le rayon en désintègre un cube de 3 m d'arête.

**Limitation** : ce sort est sans effet sur les objets magiques.**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 7 ou plus : +3d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.**DISSIPATION DU MAL ET DU BIEN**

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 5

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (eau bénite ou poudre d'argent et de fer)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : le lanceur du sort**Jet de sauvegarde** : Charisme**Apparence** : vous êtes entouré d'énergie scintillante qui vous protège contre certaines créatures étranges.**Effet** : les célestes, élémentaires, fées, fiélons et morts-vivants subissent le désavantage aux attaques contre vous.Vous pouvez dépenser **une action** pour utiliser l'une des options ci-dessous. Si vous le faites, le sort prend fin après l'effet.

Annulation d'enchantement. Vous touchez une créature qui est charmée, terrorisée ou possédée par un céleste, un élémentaire, une fée, un fiolon ou un mort-vivant. Cette créature n'est alors plus charmée, terrorisée ni possédée.

Renvoi. Effectuez une attaque de sort au corps à corps contre un céleste, un élémentaire, une fée, un fiolon ou

un mort-vivant. Si vous touchez, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou retourner sur son plan d'origine (si elle ne s'y trouve pas déjà). Si un mort-vivant ne se trouve pas sur son plan d'origine, il est banni vers les plans inférieurs.

**DOIGT DE MORT**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 7

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Constitution**Apparence** : vous pointez du doigt une créature, l'inondant d'énergie négative. Elle se tord de douleur.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.**Échec** : 7d8+30 dégâts nécrotiques.**Réussite** : la moitié des dégâts.

Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour sous la forme d'un zombi à jamais sous votre contrôle. Il suivra vos ordres verbaux au mieux de ses capacités.

**DOMINER UN HUMANOÏDE**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un humanoïde dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : vous envoûtez un humanoïde qui se conforme en tout point à vos injonctions.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde (avantage si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre).**Réussite** : rien.**Échec** : la cible est charmée par vous. Tant qu'elle reste charmée, vous entretez un lien télépathique avec elle aussi longtemps qu'elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. Tant que vous êtes conscient, sans utiliser d'action, vous pouvez utiliser ce lien pour donner des ordres simples à la cible, comme « attaque cet ennemi » ou « récupère cette pierre précieuse ». Elle fera de son mieux pour obéir. En l'absence de nouveaux ordres, elle se contente de se défendre et se préserver.Vous pouvez utiliser **une action** pour prendre le contrôle total de la cible et la diriger comme une marionnette.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle effectue uniquement les actions que vous lui dictez. Vous pouvez

lui faire entreprendre une réaction en dépendant votre propre réaction.

**Spécial** : chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut retenter le jet de sauvegarde. En cas de succès, le sort prend fin.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 : durée « concentration, jusqu'à 10 min ». Emplacement de niveau 7 : durée « concentration, jusqu'à 1 h ». Emplacement de niveau 8 : durée « concentration, jusqu'à 8 h ».

## DOMINER UN MONSTRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : vous envoûtez une créature qui se conforme en tout point à vos injonctions.

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde (avantage si vous ou des créatures amicales envers vous êtes en train de la combattre).

**Réussite** : rien.

**Échec** : la cible est charmée par vous. Tant qu'elle reste charmée, vous entrenez un lien télépathique avec elle aussi longtemps qu'elle se trouve sur le même plan d'existence que vous. Tant que vous êtes conscient, sans utiliser d'action, vous pouvez utiliser ce lien pour donner des ordres simples à la cible, comme « attaque cet ennemi » ou « récupère cette pierre précieuse ». Elle fera de son mieux pour obéir. En l'absence de nouveaux ordres, elle se contente de se défendre et de se préserver.

Vous pouvez utiliser **une action** pour prendre le contrôle total de la cible et la diriger comme une marionnette. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle effectue uniquement les actions que vous lui dictez. Vous pouvez lui faire entreprendre une réaction en dépendant votre propre réaction.

**Spécial** : chaque fois qu'elle subit des dégâts, la cible peut retenter le jet de sauvegarde. En cas de succès, le sort prend fin.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 9 : durée « concentration, jusqu'à 8 h ».

## ÉCLAT DU SOLEIL

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 m

**Composantes** : V, S, M (feu et éclat d'héliotrope)

**Durée** : instantanée

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Zone d'effet** : rayon de 18 m centré sur la cible.

**Apparence** : la lumière du soleil illumine la zone, blessant et aveuglant quiconque s'y trouve.

**Effet** : chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde (désavantage pour les vases et les morts-vivants).

**Échec** : 12d6 dégâts radiants et la cible est aveuglée pendant 1 min.

**Réussite** : la moitié des dégâts et pas d'aveuglement.

**Spécial** : une créature aveuglée par le sort effectue un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de succès, la cécité disparaît.

**Spécial** : le sort dissipe les ténèbres issues de sorts dans la zone d'effet.

## EMBRUNS PRISMATIQUES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 7

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

**Cible** : chaque créature dans la zone.

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : cône de 18 m qui émane du lanceur

**Apparence** : des rayons de lumière multicolores jaillissent de vos mains, frappant aléatoirement les créatures devant vous.

**Effet** : chaque cible est victime d'un rayon tiré au hasard ci-dessous. Elle effectue un jet de sauvegarde. L'effet diffère selon le rayon.

### 1. Rouge

**Échec** : 10d6 dégâts de feu.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

### 2. Orange

**Échec** : 10d6 dégâts d'acide.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

### 3. Jaune

**Échec** : 10d6 dégâts de foudre.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

### 4. Vert

**Échec** : 10d6 dégâts de poison.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

### 5. Bleu

**Échec** : 10d6 dégâts de froid.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

### 6. Indigo

**Échec** : la cible est entravée. Elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses

tours. Après trois succès, le sort prend fin. Après trois échecs, elle se change en pierre et est pétrifiée. Succès et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs.

Réussite : rien.

### 7. Violet

**Échec** : la cible est aveuglée. Au début de votre prochain tour, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de succès, elle recouvre la vue. En cas d'échec, elle est téléportée vers un autre plan d'existence au choix de la meneuse et recouvre la vue (généralement, les créatures sont bannies vers leur plan d'origine ou emportées vers le plan astral ou éthétré).

Réussite : rien.

### 8. Spécial

Deux rayons frappent la cible. Relancez deux fois le dé et relancez si vous obtenez un 8.

## EMPRISONNEMENT

SORT OFFENSIF – NIVEAU 9

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S, M (portrait sur vélin ou statuette à l'effigie de la cible et une composante spéciale selon la version du sort choisie d'une valeur de 500 po par dé de vie de la cible)

**Durée** : jusqu'à dissipation

**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : la cible est emprisonnée selon vos désirs, peut-être pour l'éternité.

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : aucun effet, et la cible est immunisée contre ce sort si vous le lancez de nouveau.

**Échec** : la cible est emprisonnée par un moyen de votre choix parmi les possibilités ci-dessous. Tant qu'elle est emprisonnée, la cible n'a plus besoin de respirer, de manger, ni de boire et elle ne vieillit plus. Aucun sort de divination ne peut la localiser ou la percevoir.

**Confinement minimal** (composante spéciale : grande gemme transparente comme un corindon, un diamant ou un rubis). La cible rétrécit jusqu'à une taille de 2,5 cm. Elle est emprisonnée dans la gemme que la lumière peut traverser normalement, ce qui permet à la cible de voir l'extérieur et aux autres créatures de voir la cible emprisonnée. Rien ne peut traverser la paroi et il est impossible d'y utiliser la téléportation ou le voyage planaire (depuis la gemme ou à destination de celle-ci). La gemme est indestructible tant que le sort fait effet.

**Enchaînement** (composante spéciale : fine chaîne en métal précieux). La cible est retenue par des chaînes ancrées au

sol et est entravée. Rien ni personne ne peut déplacer la cible par quelque moyen que ce soit.

**Ensevelissement** (composante spéciale : petit orbe en mithral).

La cible est enfermée dans une sphère de force magique de taille suffisante pour la contenir. La sphère est ensevelie dans les profondeurs de la terre. Rien ne peut traverser la sphère, et il est impossible de recourir à la téléportation ou au voyage planaire pour y entrer ou en sortir.

**Isolement** (composante spéciale : représentation miniature, en jade, de la prison). La cible est transportée dans un demi-plan imperméable à la téléportation et au voyage planaire. Ce demi-plan peut prendre la forme d'un labyrinthe, d'une cage, d'une tour ou de toute autre structure confinée de votre choix.

**Sommeil** (composante spéciale : herbes soporifiques très rares). La cible sombre dans un sommeil éternel.

**Mettre un terme au sort**. Pour toutes les versions du sort, vous pouvez spécifier, lors de l'incantation, une condition qui y met un terme et libère la cible. Cette condition peut être aussi spécifique et élaborée que vous le souhaitez. La meneuse devra juger si cette condition est réalisable et a une chance d'être remplie. La condition peut se baser sur l'identité d'une créature ou sur des actions et particularités observables. Elle ne peut être basée sur des éléments abstraits comme un niveau, une classe ou des points de vie.

*Dissipation de la magie* met fin au sort s'il est lancé avec un emplacement de niveau 9 qui vise la prison ou la composante spéciale utilisée.

**Limitation** : vous ne pouvez utiliser qu'une seule composante spéciale à la fois pour créer une prison. Si vous relancez ce sort en utilisant le même type de composante, la cible du premier sort est immédiatement libérée.

## ENTRAVE PLANAIRES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 h

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S, M (bijou d'une valeur minimale de 10 000 po que le sort consomme)

**Durée** : 24 h

**Cible** : un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon.

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Apparence** : vous forcez une créature extraplanaire à agir selon vos désirs.

**Effet** : la cible doit se trouver à portée pendant toute la durée d'incantation du sort. Elle est généralement invoquée au sein d'un cercle magique inversé pour la piéger le temps de l'incantation.

Au terme de l'incantation, la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est contrainte de vous servir jusqu'au terme du sort. Si la cible a été invoquée par l'intermédiaire d'un autre sort, la durée de ce dernier s'adapte pour égaler celle de l'entraîne planaire.

La cible doit suivre vos instructions au mieux de ses capacités. Néanmoins, si elle vous est hostile, elle pourrait interpréter vos paroles de manière à satisfaire ses envies et ses objectifs. Vous pouvez par exemple exiger de la créature qu'elle vous accompagne dans une aventure, qu'elle vous protège ou qu'elle délivre un message. Si elle a effectué la tâche désignée avant le terme du sort, elle revient vers vous si vous êtes sur le même plan d'existence, ou au lieu où vous avez lancé ce sort si ce n'est pas le cas.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 : durée 10 jours. Emplacement de niveau 7 : durée 30 jours. Emplacement de niveau 8 : durée 180 jours. Emplacement de niveau 9 : durée 1 an et 1 jour.

## ÉPÉE DU JUSTE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** personnelle

**Composantes :** V, S

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** l'épée du lanceur

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Apparence :** votre épée est investie du pouvoir des dieux de la justice.

**Effet :** l'épée ciblée obtient un bonus de +3 aux attaques et aux dégâts, inflige 2d10 dégâts radiants supplémentaires aux fidèles et morts-vivants et crée une aura de 3 m de rayon autour de vous. Vos alliés qui se trouvent dans cette aura bénéficient de l'avantage contre les sorts ou les effets magiques.

Lorsque l'épée blesse pour la première fois un fidèle dont le nombre de dés de vie est égal ou inférieur au vôtre, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde ou être renvoyé dans son plan d'origine.

## ÉPÉE MAGIQUE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 7

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 m

**Composantes :** V, S, M (épée miniature en platine dont le pommeau et la poignée sont en cuivre ou en zinc, d'une valeur de 250 po)

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** un point à portée

**Apparence :** vous créez une épée de force magique pour frapper vos adversaires.

**Effet :** une épée de force apparaît à portée et flotte dans les airs. Dès qu'elle apparaît, effectuez une attaque de sort au corps à corps contre une cible de votre choix située dans un rayon de 1,5 m autour de l'épée.

Réussite : 3d10 dégâts de force.

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser **une action bonus** pour déplacer l'épée jusqu'à 6 m et effectuer une attaque avec elle.

**Limitation :** l'épée doit en permanence se trouver dans votre champ de vision.

## ESPRIT FAIBLE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 45 m

**Composantes :** V, S, M (poignée de billes en argile, en verre ou en matière minérale)

**Durée :** instantanée

**Cible :** une créature dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde :** Intelligence

**Apparence :** vous brisez l'esprit et la personnalité d'une créature.

**Effet :** la cible subit 4d6 dégâts psychiques et effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : aucun effet supplémentaire.

Échec : l'Intelligence et le Charisme de la cible tombent à 1. Elle est incapable de lancer un sort, d'activer un objet magique, de comprendre un langage ou de communiquer de manière intelligible. Elle reconnaît néanmoins toujours ses amis et peut les suivre et les protéger.

Tous les 30 jours, la cible peut retenir le jet de sauvegarde et mettre un terme au sort en cas de réussite.

Restauration suprême, guérison et souhait peuvent mettre un terme au sort.

## ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 8

ABJURATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** contact

**Composantes :** V, S

**Durée :** 24 h

**Cible :** une créature consentante

**Apparence :** vous fermez l'esprit de la cible à tous les types d'agression.

**Effet :** la cible est immunisée contre les dégâts psychiques, les effets percevant les émotions ou les pensées, les sorts de divination et l'état charmé. Même un souhait ou un effet de même puissance destiné à affecter l'esprit de la cible ou obtenir des informations à son sujet échoue.

**ÉTRANGÉTÉ**

SORT OFFENSIF – NIVEAU 9

ILLUSION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : toutes les créatures dans la zone**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Zone d'effet** : sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée**Apparence** : les créatures ciblées font face à leurs plus grandes peurs et se tiennent la tête de douleur.**Effet** : vous créez des illusions terrifiantes dans l'esprit des cibles qu'elles sont les seules à voir.

Les cibles effectuent un jet de sauvegarde.

**Réussite** : rien.**Échec** : la cible est terrorisée. À la fin de chacun de ses tours, la cible effectue un nouveau jet de sauvegarde.**Réussite** : le sort se termine pour la cible.**Échec** : 4d10 dégâts psychiques.**ÉVEIL**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 8 h**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (agate d'une valeur minimale de 1000 po que le sort consume)**Durée** : instantanée**Cible** : une bête ou une plante de Très Grande taille ou inférieure dépourvue de valeur d'Intelligence ou dont l'Intelligence est de 3 ou moins.**Apparence** : vous éveillez une plante ou un animal à la conscience et à l'intelligence.**Effet** : l'Intelligence de la cible devient 10 et elle obtient la capacité de parler une langue. Une plante ainsi éveillée peut se déplacer à l'aide de ses branches, de ses racines, de ses lianes, etc. et gagne des sens similaires à ceux des êtres humains. La meneuse choisit les caractéristiques de la plante éveillée (elle pourra se baser sur celles d'un buisson ou d'un arbre éveillé — cf. LdM, p. 146).

La cible est charmée par vous pendant 30 jours ou jusqu'à ce que vous ou l'un de vos compagnons la blessiez. Une fois cette durée écoulée, la créature décide de son attitude envers vous en se basant sur la manière dont vous l'avez traitée lorsqu'elle était charmée.

**EXCAVATION**

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S, M (cuiller)**Durée** : instantanée**Cible** : une zone de terre, de pierre (naturelle ou manufacturée) ou de bois.**Zone d'effet** : passage de 1,5 m de côté et 15 m de profondeur.**Apparence** : vous créez un passage dans la matière.**Effet** : ce sort creuse un passage dans la zone ciblée. Ce dernier est permanent et n'a pas besoin d'être étançonné. Vous pouvez orienter le tunnel dans la direction que vous souhaitez.**FESTIN DES HÉROS**

SORT DE SOUTIEN – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 10 min**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S, M (bol incrusté de gemmes d'une valeur minimale de 1000 po que le sort consomme)

**Durée** : instantanée

**Cible** : jusqu'à 12 créatures

**Apparence** : vous invoquez un véritable festin qui donne force et courage à ceux qui s'en délectent.

**Effet** : un grand festin se matérialise. Douze créatures peuvent alors passer une heure entière à s'en délecter et être ensuite guéries de toutes les maladies et tous les poisons. Elles bénéficient en outre des bienfaits suivants pendant 24 h :

- Immunité contre le poison et l'état terrorisé.
- Avantage aux jets de sauvegarde de Sagesse.
- Augmentation du maximum de points de vie de 2d10 et gain d'autant de points de vie.

## FLÉAU D'INSECTES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 90 m

**Composantes** : V, S, M (sucre en poudre, graines de céréales et tache de graisse)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Zone d'effet** : sphère de 6 m de rayon centrée sur la cible

**Apparence** : la zone se remplit d'une nuée d'insectes.

**Effet** : le sort invoque un essaim de sauterelles carnivores dans la zone. Cette zone contourne les angles. En son sein, la visibilité est réduite et le terrain est difficile.

Au moment de l'apparition de l'essaim, chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 4d10 dégâts perforants.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Quand une créature entre dans la zone pour la première fois de son tour ou qu'elle y termine son tour, elle doit effectuer de nouveau le jet de sauvegarde avec les mêmes effets.

**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 6 ou plus : dégâts +1d10 par niveau d'emplacement supplémentaire.

## FORME ÉTHÉRÉE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S

**Durée** : jusqu'à 8 h

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : vous pénétrez dans le plan éthétré, les objets physiques n'ont plus de substance pour vous.

**Effet** : grâce à ce sort, vous pénétrez dans la région frontalière du plan éthétré, là où il chevauche votre plan actuel.

Une fois dans le plan éthétré, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. Les déplacements vers le haut et vers le bas consomment un mètre supplémentaire de votre déplacement par mètre parcouru. Vous voyez et entendez toujours ce qui se passe sur votre plan d'origine, mais tout y est en nuances de gris et vous ne voyez plus au-delà de 18 m.

Quand vous êtes sur le plan éthétré, vous ne pouvez affecter que des créatures elles aussi sur ce plan. De même, seules ces créatures peuvent vous affecter. Les créatures restées sur votre plan d'origine ne vous perçoivent pas et ne peuvent pas interagir avec vous.

Les objets et effets du plan d'origine ne vous affectent pas. Vous pouvez donc traverser les objets solides sans difficulté.

Au terme du sort, vous vous retrouvez sur le plan d'origine à l'endroit où vous vous trouvez. Si à cet instant vous êtes au sein d'un objet physique, vous êtes projeté dans l'espace libre le plus proche et subissez 6 dégâts de force par mètre de distance parcouru.

À tout moment, vous pouvez utiliser **une action** pour mettre fin au sort.

**Limitation** : ce sort ne fonctionne pas si vous vous trouvez sur le plan éthétré ou sur un plan qui n'est pas en contact avec lui, comme les plans extérieurs.

**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 8 ou plus : vous pouvez cibler jusqu'à 3 créatures consentantes, y compris vous, par niveau d'emplacement supplémentaire. Toutes les cibles doivent se trouver dans un rayon de 3 m autour de vous au moment de l'incantation.

## FORMES ANIMALES

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 24 h

**Cible** : autant de créatures consentantes que souhaité dans le champ de vision du lanceur

**Apparence** : vous transformez une foule de gens en une myriade d'animaux.

**Effet** : chaque cible est transformée en bête de Grande taille ou moins dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à 4. Vous pouvez choisir une apparence différente pour chaque cible. Lors de vos tours suivants, vous pouvez utiliser **une action** pour transformer les cibles en d'autres bêtes. La transformation persiste jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie.

Une cible remplace son profil technique par celui de la bête mais elle conserve ses tendances, son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme. Elle adopte les points de vie de la bête et lorsqu'elle reprend son apparence normale, elle se retrouve au nombre de points de vie qu'elle avait avant sa transformation. Si le retour à une forme normale est dû au fait de tomber à 0 point de vie, les dégâts en excès sont soustraits des points de vie de la forme normale. Tant que les dégâts ne réduisent pas les points de vie de la forme normale à 0, la cible n'est pas inconsciente.

Une cible transformée est limitée dans ses actions par les capacités de sa nouvelle forme. Elle ne peut ni parler ni lancer de sorts. Son équipement fusionne avec sa nouvelle forme, mais elle n'en tire aucun bénéfice et ne peut pas activer un objet.

## GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 6

ABJURATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** personnelle**Composantes :** V, S, M (perle de verre ou de cristal qui explose à la fin du sort)**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min**Cible :** le lanceur du sort**Zone d'effet :** rayon de 3 m centré sur la cible**Apparence :** une barrière scintillante vous entoure, empêchant les sorts de vous affecter.**Effet :** ce sort crée une barrière scintillante immobile dans un rayon de 3 m autour de vous.

Les sorts de niveau 5 ou moins lancés depuis l'extérieur de la barrière n'affectent pas les créatures et les objets à l'intérieur (même si le lanceur utilise un emplacement de niveau supérieur). Rien n'interdit de cibler les objets et créatures à l'intérieur, mais ces derniers ne sont simplement pas affectés. La zone d'effet de la barrière est exclue de la zone d'effet des autres sorts de niveau 5 ou moins.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : la barrière bloque les sorts d'un niveau de plus par niveau d'emplacement supplémentaire.

## GUÉRISON

SORT DE SOINS – NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 18 m**Composantes :** V, S**Durée :** instantanée**Cible :** une créature dans le champ de vision du lanceur**Apparence :** vous guérissez les blessures les plus graves et refermez les plaies les plus profondes.

**Effet :** la cible récupère 70 points de vie. Elle est en outre guérie de toutes les maladies et des effets aveuglé et assourdi.

**Limitation :** ce sort n'affecte pas les créatures artificielles et les morts-vivants.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : +10 PV soignés par niveau d'emplacement supplémentaire.

## GUÉRISON DE GROUPE

SORT DE SOINS – NIVEAU 9

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 18 m**Composantes :** V, S**Durée :** instantanée**Cible :** autant de créatures que souhaité dans le champ de vision du lanceur**Apparence :** vous guérissez de graves blessures chez un grand nombre de personnes.

**Effet :** vous guérissez jusqu'à 700 points de vie que vous divisez comme bon vous semble entre toutes les cibles. Les cibles sont aussi guéries de toutes les maladies et des états aveuglé et assourdi.

**Limitation :** ce sort n'affecte pas les créatures artificielles et les morts-vivants.

## HARMONIQUE MIRACULEUSE

SORT DE SOINS – NIVEAU 9

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 12 m**Composantes :** V, S, M (verre en cristal d'une valeur de 500 po)**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min**Cible :** autant de créatures que souhaité à portée. Les cibles doivent entendre le son produit par le lanceur.**Apparence :** vous insufflez de l'énergie positive chez vos alliés afin de les guérir.

**Effet :** les cibles guérissent des effets qui réduisent leur maximum de points de vie et des états charmé et pétrifié. Au début de chacun de leurs tours, elles récupèrent 10 points de vie et un niveau d'épuisement.

## ILLUSION PROGRAMMÉE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

ILLUSION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 36 m**Composantes :** V, S, M (morceau de toison et poussière de jade d'une valeur de 25 po)**Durée :** jusqu'à dissipation**Cible :** un point à portée

**Zone d'effet** : cube de 9 m d'arête centré sur la cible  
**Apparence** : vous créez une illusion qui se déclenchera sous certaines conditions.

**Effet** : vous créez l'illusion visuelle et auditive d'un objet, d'une créature ou de tout autre phénomène visible d'une durée maximale de 5 min et spécifiez les conditions lors desquelles elle se déclenche. Tant que les conditions ne sont pas remplies, l'illusion est imperceptible. Les conditions peuvent être aussi vagues ou précises que vous le souhaitez mais elles doivent se baser sur des éléments visuels ou audibles dans un rayon de 9 m autour de la zone du sort.

Quand les conditions sont remplies, l'illusion apparaît et se comporte comme vous l'avez spécifié. Une fois qu'elle a terminé sa représentation, elle disparaît et reste inerte pendant 10 min. Après cette période, elle se déclenche de nouveau si les conditions sont remplies.

Interagir physiquement avec l'illusion révèle sa nature (les objets passent au travers). Une créature peut également utiliser une action pour examiner l'illusion. Si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort, elle perce l'illusion à jour. Une fois l'illusion découverte, son image paraît translucide et ses sons creux et lointains.

## IMAGE PROJETÉE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7 ILLUSION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 750 km

**Composantes** : V, S, M (petite réplique du corps du lanceur faite de matériaux d'une valeur minimale de 5 po)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 jour

**Cible** : n'importe quel endroit à portée que le lanceur a déjà vu

**Apparence** : vous créez un double illusoire de votre personne à des centaines de kilomètres de vous. Vous pouvez voir, entendre et agir par son entremise.

**Effet** : un double illusoire de votre personne apparaît à portée. L'illusion est en tout point semblable à vous, que ce soit d'un point de vue visuel ou auditif. Elle imite parfaitement vos manières, votre gestuelle et votre manière de vous exprimer.

Vous pouvez entendre et voir par l'intermédiaire des sens de votre double. En dépensant votre **action bonus**, vous pouvez passer de l'utilisation de vos sens à ceux de votre double et vice-versa. Tant vous utilisez les sens du double, vous êtes sourd et aveugle à votre propre environnement.

En utilisant votre **action**, vous pouvez déplacer l'illusion au double de votre vitesse, lui faire exécuter des gestes, se

comporter comme bon vous semble et lui faire prononcer des paroles.

Le double est une illusion et est intangible. S'il subit le moindre dégât, il disparaît. Interagir physiquement avec l'illusion révèle sa nature (les objets passent au travers). Une créature peut également utiliser une action pour examiner l'illusion. Si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde du sort, elle perce l'illusion à jour. Une fois l'illusion découverte, son image paraît translucide et ses sons creux et lointains.

## IMMOBILISER UN MONSTRE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5 ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V, S, M (petit morceau de fer bien droit)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : la créature ciblée se fige instantanément.

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde.

**Réussite** : rien.

**Échec** : la cible est paralysée.

**Spécial** : à la fin de chacun de ses tours, la cible peut retenter le jet de sauvegarde pour mettre un terme au sort.

**Limitation** : ce sort est sans effet sur les morts-vivants.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : +1 créature ciblée par niveau d'emplacement supplémentaire. Les cibles doivent se trouver à 9 m ou moins les unes des autres.

## INTERDICTION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6 (RITUEL) ABJURATION

**Temps d'incantation** : 10 min

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (eau bénite, encens rare et rubis en poudre d'une valeur minimale de 1000 po)

**Durée** : 1 jour

**Cible** : un point à portée

**Zone d'effet** : carré de 60 m de côté au sol sur une hauteur de 9 m

**Apparence** : aucun déplacement magique n'est possible dans la zone, et les créatures extraplanaires y subissent des blessures.

**Effet** : ce sort empêche quiconque de se téléporter dans la zone ou d'y entrer par l'intermédiaire d'un portail ou d'un déplacement planaire. Aucune créature ne peut y pénétrer en passant par le plan astral, le plan éthétré, la Faerie, le plan de l'ombre ou en utilisant un sort de changement de plan.

Lors de l'incantation, choisissez un ou plusieurs types de créatures dans la liste suivante : céleste, élémentaire, fée, fiélon, mort-vivant. Quand une créature d'un type choisi débute son tour dans la zone ou y pénètre pour la première fois de son tour, elle subit 5d10 dégâts radiants ou nécrotiques (vous faites le choix au moment du lancement du sort).

Les zones d'effet de deux *interdictions* ne peuvent pas se superposer. Si vous lancez le même sort tous les jours pendant 30 jours sur la même zone, le sort persiste jusqu'à dissipation et, lors de la dernière incantation (qu'elle arrive au bout des 30 jours ou avant, par exemple parce que le lanceur de sorts s'interrompt), l'intégralité des composantes matérielles nécessaires pour 30 jours sont consommées.

### INVERSION DE LA GRAVITÉ

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 30 m**Composantes** : V, S, M (magnétite et limaille de fer)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un point à portée**Jet de sauvegarde** : Dextérité**Zone d'effet** : cylindre de 15 m de rayon et de 30 m de haut, centré sur la cible**Apparence** : au sein de la zone, le haut est le bas et le bas est le haut. Tout ce qui s'y trouve « tombe » vers le ciel.**Effet** : toutes les créatures et les objets dans la zone qui ne sont pas ancrés au sol tombent vers le haut jusqu'à atteindre un obstacle ou le sommet de la zone. Si un obstacle se trouve sur la trajectoire de la chute (un plafond, par exemple), les dégâts de chute sont calculés comme pour une chute normale. Si un objet ou une créature atteint le sommet de la zone sans rien percuter, il reste là à osciller légèrement.

Une créature dans la zone peut effectuer un jet de sauvegarde pour s'agripper à un objet fixe situé à portée d'allonge afin d'éviter la chute.

Au terme du sort, la gravité retrouve son sens normal, causant ainsi une nouvelle chute vers le bas.

### INVOQUER UN CÉLESTE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Cible** : un espace libre dans le champ de vision du lanceur

**Apparence** : vous invoquez une créature des plans supérieurs pour vous aider.

**Effet** : un céleste dont l'indice de dangerosité est de 4 ou moins apparaît à portée. Il reste présent jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie.

Le céleste est amical envers vous et vos compagnons.

Il utilise son propre score d'initiative et dispose de ses propres tours de jeu. Sans dépenser d'action, vous pouvez lui donner des ordres verbaux auxquels il obéit au mieux, tant que cela ne va pas à l'encontre de ses tendances. En l'absence d'instructions, il se contente de se défendre contre les créatures hostiles.

La meneuse dispose du profil technique du céleste.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 9 : l'indice de dangerosité du céleste peut être de 5 ou moins.

### INVOQUER UN ÉLÉMENTAIRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V, S, M (encens à brûler pour l'air, argile pour la terre, soufre et phosphore pour le feu, sable et eau pour l'eau)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Cible** : une zone à portée faite d'air, de terre, de feu ou d'eau à portée, selon l'élément choisi

**Zone d'effet** : cube de 3 m d'arête

**Apparence** : vous invoquez une créature issue du plan du feu, de la terre, de l'air ou de l'eau pour vous venir en aide.

**Effet** : un élémentaire dont l'indice de dangerosité est de 5 ou moins apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 3 m autour de la zone ciblée. Il reste présent jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie.

Le élémentaire est amical envers vous et vos compagnons. Il utilise son propre score d'initiative et dispose de ses propres tours de jeu. Sans dépenser d'action, vous pouvez lui donner des ordres verbaux auxquels il obéit au mieux. En l'absence d'instructions, il se contente de se défendre contre les créatures hostiles.

Si votre concentration est brisée, l'élémentaire ne disparaît pas mais se libère de votre emprise et devient hostile envers vous et vos compagnons et peut aller jusqu'à vous attaquer. Il vous est impossible de renvoyer un élémentaire hors de contrôle ; il disparaîtra une heure après son invocation.

La meneuse dispose du profil technique du céleste.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus :

l'indice de dangerosité de l'élémentaire augmente de 1 par niveau d'emplacement supplémentaire.

### INVOQUER UNE FÉE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : 27 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Cible** : un espace libre dans le champ de vision du lanceur

**Apparence** : vous invoquez l'esprit d'une créature féerique qui prend forme animale pour vous venir en aide.

**Effet** : une fée ou un esprit féerique qui prend la forme d'une bête dont l'indice de dangerosité est de 6 ou moins apparaît à portée. Elle reste présente jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie.

La fée ou la bête est amicale envers vous et vos compagnons. Elle utilise son propre score d'initiative et dispose de ses propres tours de jeu. Sans dépenser d'action, vous pouvez lui donner des ordres verbaux auxquels elle obéit au mieux, tant que cela ne va pas à l'encontre de ses tendances. En l'absence d'instructions, elle se contente de se défendre contre les créatures hostiles.

Si votre concentration est brisée, la fée ou la bête ne disparaît pas mais se libère de votre emprise et devient hostile envers vous et vos compagnons et peut aller jusqu'à vous attaquer. Il vous est impossible de renvoyer une fée ou une bête hors de contrôle ; elle disparaîtra une heure après son invocation.

La meneuse dispose du profil technique de la créature invoquée.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : l'indice de dangerosité de la fée ou de la bête augmente de 1 par niveau d'emplacement supplémentaire.

### JUGEMENT DERNIER

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 12 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée

**Cible** : toutes les créatures dans la zone

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Zone d'effet** : sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée

**Apparence** : vous invoquez les forces de la vie et de la mort pour blesser les créatures extraplanaires ou maléfiques.

**Effet** : toutes les créatures dans la zone effectuent un jet de sauvegarde.

**Échec** : 4d8 dégâts radiants. Si la cible est un céleste, un fiélon ou un mort-vivant, les dégâts sont doublés et la cible est aveuglée jusqu'au début de votre prochain tour.  
**Réussite** : la moitié des dégâts et la cible n'est pas aveuglée.

## LABYRINTHE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : vous bannissez une créature dans un demi-plan qui prend la forme d'un labyrinthe.**Effet** : la cible est transportée dans un demi-plan labyrinthique. Elle peut utiliser une action pour effectuer un test d'Intelligence DD 20.**Échec** : la créature reste prisonnière.**Réussite** : le sort se termine et la créature est libérée.

Au terme du sort, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle occupait au moment de son bannissement ou, s'il est occupé, dans l'espace libre le plus proche.

**Limitation** : le sort ne fonctionne pas sur les minotaures.

## LÉGENDE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 10 min**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (encens d'une valeur minimale de 250 po que le sort consomme et quatre bandelettes d'ivoire d'une valeur de 50 po chacune)**Durée** : instantanée**Cible** : une personne, un lieu ou un objet digne de figurer dans une légende**Apparence** : vous recevez des connaissances précises à propos de la cible.

**Effet** : lorsque vous lancez ce sort, votre esprit s'illumine des connaissances essentielles concernant la cible du sort. Ces connaissances prennent la forme d'histoires actuelles ou d'anciens contes oubliés. Même un savoir secret peut vous être révélé. Plus vos connaissances actuelles sur la cible sont nombreuses, plus les informations reçues grâce à ce sort sont précises et détaillées.

Les détails obtenus sont exacts mais sont parfois présentés dans un langage figuré, comme le sont souvent les légendes.

**Limitation** : si la cible n'est pas digne de figurer dans une légende, le sort ne donne aucun renseignement.

## LIEN TÉLÉPATHIQUE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5 (RITUEL)

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 9 m**Composantes** : V, S, M (morceaux de coquille d'œuf issus de deux créatures d'espèces différentes)**Durée** : 1 h**Cible** : jusqu'à 8 créatures d'une Intelligence minimale de 3**Apparence** : vous forgez un lien entre les cibles. Elles peuvent dès lors communiquer télépathiquement.**Effet** : une fois ce sort lancé, les créatures ciblées peuvent communiquer entre elles par télépathie, même si elles ne parlent pas la même langue. La télépathie fonctionne, quelle que soit la distance qui sépare les créatures, à condition qu'elles se trouvent sur le même plan d'existence.**À plus haut niveau**. Emplacement de niveau 6 : durée 12 h.

Emplacement de niveau 7, les créatures peuvent échanger images, sons et autres perceptions sensorielles.

Emplacement de niveau 8 : portée illimitée tant que le lanceur connaît les cibles et se trouve sur le même plan qu'elles.

## MAIN MAGIQUE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (coquille d'œuf et gant en peau de serpent)**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : un espace inoccupé dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : vous créez une énorme main de force magique, luisante et translucide, qui peut effectuer différentes actions.**Effet** : le sort crée une main de force de Grande taille. La main perdure jusqu'au terme du sort. Elle se déplace selon vos instructions et reproduit les mouvements de votre propre main.

La main à une CA de 20 et un nombre de points de vie égal à votre maximum de points de vie. Si la main tombe à 0 PV, le sort prend fin.

La main possède une Force de 26 (+8) et une Dextérité de 10 (+0). Elle n'occupe pas l'espace où elle se trouve.

Lors du lancement du sort et lors de vos tours suivants en utilisant **une action bonus**, vous pouvez déplacer la main d'un maximum de 18 m et appliquer un des effets ci-dessous.

- **Main agrippeuse**. La main tente d'agripper une créature de Très Grande taille ou moins dans un rayon de 1,5 m autour d'elle. La main utilise sa valeur de Force pour le test d'empoignade. Sur une cible de taille Moyenne ou moins, la main bénéficie de l'avantage. Tant qu'une cible est empoignée par la main, vous pouvez utiliser **une action bonus** pour que la main la broie et lui inflige [2d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation] dégâts contondants.

- **Main interposée.** La main se déplace de manière à rester en permanence entre vous et une créature de votre choix jusqu'à ce que vous lui donniez un ordre différent. Vous obtenez ainsi un abri partiel contre la créature désignée. Si la créature a une Force inférieure ou égale à la main, elle est incapable de franchir la zone occupée par la main. Dans le cas contraire, elle peut traverser cette zone, mais elle est considérée comme du terrain difficile pour elle.
  - **Main percutante.** La main tente de bousculer une créature située à 1,5 m d'elle dans la direction de votre choix. La main effectue un test opposé de Force contre un test de Force (Athlétisme) de la créature. Si cette dernière est de taille Moyenne ou moins, la main bénéficie de l'avantage. Si la main l'emporte, la cible est repoussée de 1,5 m, plus [1,5 × votre modificateur de caractéristique d'incantation] mètres. La main se déplace pour rester à 1,5 m de la cible.
  - **Poing serré.** La main frappe une créature ou un objet situé à 1,5 m d'elle. Effectuez une attaque de sort au corps à corps. En cas de succès, la main inflige 4d8 dégâts de force.
- À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : les dégâts du poing serré augmentent de 2d8 et ceux de la main agrippeuse de 2d6 par niveau d'emplacement supplémentaire.

## MANOIR SOMPTUEUX

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

INVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 min**Portée :** 90 m**Composantes :** V, S, M (portrait miniature gravé dans l'ivoire, morceau de marbre poli et minuscule cuiller en argent. Chaque objet doit avoir une valeur minimum de 5 po)**Durée :** 24 h**Cible :** un point à portée**Apparence :** vous créez un somptueux palais extraplanaire, un endroit sûr où se reposer et se restaurer.**Effet :** vous créez un espace extraplanaire occupant l'équivalent d'au maximum 50 cubes de 3 m d'arête. La porte menant à cet espace scintille et mesure 1,5 m de large et 3 m de haut. Vous et les créatures que vous désignez au moment de lancer le sort pouvez ouvrir ou fermer ce portail si vous vous tenez à 9 m ou moins de lui. Quand le portail est fermé, il est *invisible*.

Au-delà du portail, un splendide vestibule dessert les nombreuses pièces d'un somptueux palais à l'atmosphère agréable. Les plans des lieux sont à votre discréction. L'endroit est meublé et décoré selon vos souhaits et contient de la nourriture permettant de cuisiner un banquet de neuf plats destiné à une centaine de convives.

Le palais est habité de cent serviteurs translucides qui prennent soin des invités. Ils ont l'apparence que vous souhaitez mais n'effectuent que des actions réalisables par des

serviteurs humains normaux. Ils obéissent à vos instructions mais ne peuvent en rien nuire à une créature dans le palais. Ils ne peuvent pas non plus quitter ce dernier. Tout objet créé dans le palais se dissout en volutes de fumée s'il est sorti du palais.

Au terme du sort, les créatures qui s'y trouvent sont expulsées dans les espaces libres les plus proches de l'entrée.

## MARCHE SUR LE VENT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 min**Portée :** 9 m**Composantes :** V, S, M (feu et eau bénite)**Durée :** 8 h**Cible :** le lanceur et jusqu'à 10 créatures consentantes dans son champ de vision**Apparence :** vous transformez un groupe de créatures en nuages de fumée.**Effet :** les cibles prennent une forme gazeuse et ressemblent à des volutes de fumée. Une créature affectée possède une vitesse de vol de 90 m et est résistante aux dégâts des armes non magiques. À son tour, elle ne peut que Se précipiter ou reprendre sa forme normale.

Quand une créature choisit de reprendre sa forme habituelle, la transformation dure 1 min pendant laquelle elle est *neutralisée* et incapable de bouger. Tant que le sort est actif, la créature peut de nouveau adopter une forme gazeuse. La transformation prenant de nouveau 1 min.

Une créature en plein vol qui reprend sa forme normale descend de 18 m par round pendant 1 min jusqu'à se poser en sécurité. Au terme de cette minute, si elle n'a pas atterri, elle tombe normalement.

## MAUVAIS ŒIL

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** personnelle**Composantes :** V, S**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min**Cible :** le lanceur du sort**Jet de sauvegarde :** Sagesse**Apparence :** vos yeux deviennent des puits insondables. Vous maudissez ceux dont vous croisez le regard.**Effet :** lorsque vous lancez ce sort, vos yeux deviennent des trous noirs dont émane une puissance terrifiante.

Vous regardez une créature de votre choix située à maximum 18 m de vous dans votre champ de vision. Elle effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** elle est affectée par l'un des effets ci-dessous.

- **Nausée.** La cible subit le désavantage aux jets d'attaque et aux tests de caractéristiques. Elle peut retenter le jet de

sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet.

- **Sommeil.** La cible tombe inconsciente. Si elle subit le moindre dégât ou si une créature utilise **une action** pour la secourir, elle se réveille.
- **Panique.** La cible est terrorisée par vous. À chacun de ses tours, elle doit se précipiter pour s'éloigner de vous par l'itinéraire le plus rapide et le plus sûr, sauf si elle n'a nulle part où aller. L'effet se termine si la cible atteint un espace situé à au moins 18 m de vous et qu'elle ne peut plus voir. Réussite : elle n'est pas affectée.

**Spécial :** à chacun de vos tours, vous pouvez utiliser **une action** pour cibler une autre créature.

**Limitation :** vous ne pouvez pas cibler une créature qui a déjà réussi un jet de sauvegarde contre l'incantation de mauvais œil en cours.

## MÉTAMORPHOSE SUPRÊME

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 m

**Composantes :** V, S, M (goutte de mercure, cuillerée de gomme arabique, volute de fumée)

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 h

**Cible :** une créature ou un objet non magique ni porté ni transporté dans le champ de vision du porteur

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Apparence :** vous transformez une créature en une autre, ou en objet.

**Effet :** vous pouvez transformer une créature en une autre ou en objet, ou un objet en créature. La transformation perdure toute la durée du sort ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie. Si vous vous concentrez sur le sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente : elle persiste jusqu'à dissipation. Si la cible n'est pas consentante, elle doit réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être victime du sort.

Créature en créature. Vous pouvez changer une créature en une créature d'un autre type dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal au niveau ou à l'indice de dangerosité de la cible. Le profil technique de la cible est remplacé par celui de la nouvelle créature, y compris les caractéristiques mentales. La cible conserve néanmoins ses tendances et sa personnalité. La cible ne peut parler, lancer des sorts ou effectuer d'actions nécessitant des mains ou la parole que si la nouvelle forme en est également capable.

La cible adopte les points de vie de la créature. Quand la cible tombe à 0 PV, elle reprend sa forme d'origine et recouvre les points de vie qu'elle avait avant le sort. Dans ce cas, les dégâts en surplus sont déduits de ceux de la forme

initiale. Lorsque des dégâts font tomber les PV de la forme alternative à 0, elle ne tombe pas inconsciente.

Au moment de la transformation, l'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. L'équipement fusionné ne peut pas être utilisé et il ne génère aucun effet.

**Objet en créature.** Vous changez un objet en créature dont la taille ne dépasse pas celle de l'objet et dont l'indice de dangerosité est de 9 ou moins. La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours et vous pouvez décider de ses actions et de ses déplacements. La meneuse dispose du profil technique de la créature. Si le sort devient permanent, la créature retrouve sa liberté et son attitude envers vous dépend de la manière dont vous l'avez traitée jusque-là.

**Créature en objet.** Vous transformez une créature en objet. Tout l'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La cible prend le profil technique de l'objet. Lorsqu'elle reprend sa forme initiale, la créature n'a aucun souvenir de la période qu'elle a passée sous forme d'objet.

## MIRAGE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

ILLUSION

**Temps d'incantation :** 10 min

**Portée :** champ de vision du lanceur de sort

**Composantes :** V, S

**Durée :** 10 jours

**Cible :** une zone de terrain à portée

**Zone d'effet :** maximum 2,5 km<sup>2</sup>

**Apparence :** vous créez une puissante illusion qui transforme un type de terrain en un autre.

**Effet :** vous donnez à la zone ciblée l'aspect général, l'apparence, l'odeur et les sons d'un autre type de terrain, sans changer la forme de la zone. Un champ peut ainsi devenir un marécage, une route, une colline, une crevasse, etc. Vous pouvez modifier l'apparence des structures bâties, en ajouter ou en effacer complètement. En revanche, vous ne pouvez pas ajouter, supprimer ou changer l'apparence de créatures. L'illusion comprend également des éléments tactiles, ce qui vous permet par exemple de transformer une route lisse en chemin encombré de rochers et en faire un terrain difficile. Tout élément créé par illusion disparaît s'il quitte la zone.

Les créatures possédant vision parfaite distinguent le véritable terrain derrière l'illusion. Elles peuvent néanmoins toujours interagir avec les objets que vous avez créés, même si elle sait pertinemment qu'ils sont illusoires.

## MODIFICATION DE MÉMOIRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 m

**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur qui peut le comprendre**Jet de sauvegarde** : Sagesse**Apparence** : vous remodelez les souvenirs que la cible a d'un événement.**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde (avantage si vous êtes en train de combattre).**Réussite** : rien.**Échec** : la cible est charmée par vous, neutralisée et n'a plus conscience de son environnement. Elle peut néanmoins toujours vous entendre. Si la cible subit des dégâts ou si elle est la cible d'un autre sort, le sort prend fin et n'a plus aucun effet.

Vous avez la durée du sort pour parler à la cible et remodeler les souvenirs qu'elle a d'un événement qui s'est déroulé depuis moins de 24 h et qui n'a pas duré plus de 10 min. Vous pouvez effacer tout souvenir de l'événement, au contraire faire en sorte qu'elle s'en souvienne de manière très précise, ou lui implanter un souvenir complètement différent. Son esprit se charge de combler les manques dans votre description qui doit être terminée avant la fin du sort pour prendre effet. Dans le cas contraire, la modification de mémoire ne fonctionne pas.

Les souvenirs modifiés doivent être logiques et cohérents, sinon la cible les prendra pour un rêve plutôt que comme des souvenirs (par exemple, si vous lui implantez le souvenir d'un plongeon dans de la lave auquel elle aurait survécu, son esprit n'y croira pas). La meneuse est seule juge si un souvenir affecte la cible de manière significative.

La cible, malgré ses nouveaux souvenirs, ne change pas forcément d'attitude, surtout s'ils entrent en contradiction avec sa nature ou ses tendances.

*Lever une malédiction et restauration suprême* rendent ses véritables souvenirs à la cible.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : vous pouvez modifier les souvenirs d'un événement datant de 7 jours (niveau 6), 30 jours (niveau 7), 1 an (niveau 8), n'importe quand dans le passé de la cible (niveau 9).

## MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V**Durée** : instantanée**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur**Jet de sauvegarde** : Constitution**Apparence** : d'un simple mot, vous étourdissez une créature.**Effet** : la cible est abasourdie par votre mot de pouvoir. Si elle possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie, sinon le sort est sans effet.

Une cible étourdie peut effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet.

## MOT DE POUVOIR MORTEL

SORT OFFENSIF – NIVEAU 9

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 m**Composantes** : V**Durée** : instantanée**Cible** : une créature dans le champ de vision du lanceur**Apparence** : la puissance de votre mot magique tue instantanément votre cible.**Effet** : si la cible a 100 points de vie ou moins, elle meurt, sinon le sort reste sans effet.

## MOT DE RETOUR

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 1,5 m**Composantes** : V**Durée** : instantanée**Cible** : le lanceur et jusqu'à 5 créatures consentantes**Apparence** : vous et vos compagnons vous téléportez vers un endroit sûr.

**Effet** : avant de pouvoir utiliser ce sort, vous devez désigner un sanctuaire. Pour ce faire, vous devez le lancer une fois en un lieu dédié à votre divinité, comme un temple. Si vous tentez de le faire en un autre lieu, il ne fonctionne pas.

Une fois votre sanctuaire désigné, vous pouvez utiliser le sort pour téléporter les cibles vers ce sanctuaire. Vous y apparaissiez dans les espaces inoccupés les plus proches de l'endroit désigné.

## MUR D'ÉPINES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 36 m**Composantes** : V, S, M (poignée d'épines)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min**Cible** : une surface solide à portée**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : mur rectiligne de 18 m de long, 3 m de haut et 1,5 m d'épaisseur ou mur circulaire de 6 m de diamètre, 6 m maximum de haut et 1,5 m d'épaisseur

**Apparence** : vous créez un mur de buissons épineux hérissés d'épines acérées.

**Effet** : lorsque le mur apparaît, chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 7d8 dégâts perforants.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Une créature peut traverser le mur, mais avec lenteur. Elle doit dépenser 1,2 m de déplacement pour chaque portion de 30 cm parcourus au sein du mur.

Lorsqu'une créature entre dans le mur pour la première fois de son tour, ou lorsqu'elle y termine son tour, elle doit réitérer le jet de sauvegarde et subir les mêmes conséquences.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : dégâts +1d8 par niveau d'emplacement supplémentaire.

## MUR DE FORCE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S, M (pincée de poudre de gemme translucide)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : un point à portée

**Zone d'effet** : barrière de 0,5 cm d'épaisseur horizontale, verticale ou inclinée reposant sur une surface ou flottant librement dans l'air. Elle peut avoir une forme de dôme ou de sphère d'un rayon maximal de 3 m, ou d'une surface plane composée de 10 panneaux de 3 m sur 3. Chaque panneau doit être contigu à au moins un autre.

**Apparence** : vous créez un mur de force invisible, infranchisable et presque indestructible.

**Effet** : un mur de force apparaît et prend la forme que vous désirez. Lorsque le mur apparaît, si une créature se trouve sur son passage, elle est expulsée du côté de votre choix.

Rien ne peut franchir physiquement le mur. Il est immunisé contre tous les dégâts et résiste à la dissipation de la magie. S'il est ciblé par le sort désintégration, il est immédiatement et intégralement détruit.

Le mur s'étend sur le plan éthétré, empêchant ainsi les créatures sous forme éthérée de le franchir.

## MUR DE GLACE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S, M (éclat de quartz)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : une surface solide à portée

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : mur de 30 cm d'épaisseur horizontal, vertical ou incliné reposant sur une surface. Il peut avoir une forme de dôme ou de sphère d'un rayon maximal de 3 m, ou d'une

surface plane composée de 10 panneaux de 3 m sur 3.

Chaque panneau doit être contigu à au moins un autre.

**Apparence** : vous créez un mur de glace d'un froid extrême.

**Effet** : un mur de glace apparaît et prend la forme que vous désirez. Lorsque le mur apparaît, si une créature se trouve sur son passage, elle est expulsée du côté de votre choix et effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 10d6 dégâts de froid.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Le mur est un objet qu'on peut endommager et dans lequel on peut ouvrir des brèches. Il a une CA de 12 et possède 30 points de vie par section de 3 m de côté. Il est vulnérable aux dégâts de feu. Une section de 3 m de côté réduite à 0 point de vie est détruite et laisse à sa place une zone d'air glacé. Lorsqu'une créature pénètre dans cette zone pour la première fois de son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution.

**Échec** : 5d6 dégâts de froid.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : +2d6 dégâts provoqués par l'apparition du mur et +1d6 dégâts lors d'un déplacement dans une zone d'air glacé par niveau d'emplacement supplémentaire.

## MUR DE PIERRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S, M (petit bloc de granite)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : une surface solide en pierre située à portée

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : mur horizontal, vertical ou incliné fusionné avec de la pierre existante composé de 10 panneaux. Chaque panneau doit être contigu à un autre et mesure 3 m sur 3 pour une épaisseur de 15 cm ou 3 m sur 6 pour une épaisseur de 7,5 cm.

**Apparence** : vous créez un mur de pierre solide orienté comme bon vous semble.

**Effet** : un mur de pierre apparaît et prend la forme et l'orientation que vous souhaitez. Lorsque le mur apparaît, si une créature se trouve sur son passage, elle est expulsée du côté de votre choix. Si une créature est placée de manière à être entourée de toutes parts par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), elle effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : le mur se forme avant que la créature ne puisse réagir.

**Réussite** : la créature peut utiliser sa **réaction** pour effectuer un déplacement afin de ne plus être confinée par le mur.

Le mur ne peut pas occuper le même espace qu'un objet ou une créature. Il n'a pas besoin de reposer sur des

fondations solides, mais doit être en contact avec de la pierre existante. Cela vous permet de créer un pont ou une rampe, par exemple. Si vous créez un mur de plus de 6 m de longueur, vous devez diviser la dimension de chaque panneau pour fabriquer des supports. Vous pouvez façonner le mur afin d'y créer des créneaux.

Le mur est un objet que l'on peut endommager ou dans lequel on peut créer des brèches. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par section de 2,5 cm d'épaisseur. Un panneau réduit à 0 point de vie est détruit. La meneuse peut décider que les panneaux contigus s'affaissent ou s'effondrent.

Si vous vous concentrez pendant toute la durée du sort, le mur devient permanent et ne peut plus être dissipé.

## MUR PRISMATIQUE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : 10 min

**Cible** : un point à portée dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Constitution et Dextérité

**Zone d'effet** : mur vertical et rectiligne de maximum 27 m de long, 9 m de haut et 2,5 cm d'épaisseur ou sphère de maximum 9 m de diamètre centrée sur la cible

**Apparence** : vous créez un mur opaque composé de plusieurs couches de lumière scintillante. Chaque couche a un effet différent sur les créatures qui franchissent le mur.

**Effet** : un plan de lumière scintillante apparaît et prend la forme que vous désirez. Le mur ne peut pas être disposé de manière à passer par un espace occupé par une créature (si vous le faites, le sort échoue et l'emplacement de sort est gaspillé).

Le mur émet une lumière vive dans un rayon de 30 m et une lumière faible sur 30 m de plus. Vous, ainsi que les créatures que vous désignez au moment de l'incantation, pouvez rester près du mur ou le traverser sans encombre.

Une créature qui peut voir le mur, qui s'en approche ou commence son tour à 6 m ou moins doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution.

**Échec** : elle est aveuglée.

**Réussite** : aucun effet.

Le mur est composé de sept couches de couleurs différentes. Une créature qui tente de franchir le mur ou d'y enfonce la main franchit chaque couche successivement. Chaque fois qu'elle traverse ou touche une couche, elle effectue un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit les effets de la couche concernée en cas d'échec ou de réussite. Reportez-vous aux descriptions des couches, ci-dessous, pour les effets de chacune d'entre elles.

Le mur peut être détruit, mais chaque couche doit être détruite séparément, dans l'ordre. Chaque couche a sa propre méthode pour être détruite. Une couche détruite ne réapparaît pas jusqu'à la fin du sort. Un sceptre d'annulation détruit le mur, mais un champ d'antimagie en est incapable.

- Rouge**. La cible subit 10d6 dégâts de feu si elle échoue à son jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Cette couche empêche les attaques à distance non magiques de traverser le mur. Pour la détruire, il faut lui infliger 25 dégâts de froid.
- Orange**. La cible subit 10d6 dégâts d'acide si elle échoue à son jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Cette couche empêche les attaques à distance magiques de traverser le mur. Pour la détruire, il faut un vent fort.
- Jaune**. La cible subit 10d6 dégâts de foudre si elle échoue à son jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Pour la détruire, il faut lui infliger 60 dégâts de force.
- Vert**. La cible subit 10d6 dégâts de poison si elle échoue à son jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Pour la détruire, il faut utiliser le sort *passe-muraille* ou un sort de niveau égal ou supérieur capable d'ouvrir un portail dans une surface solide.
- Bleu**. La cible subit 10d6 dégâts de froid si elle échoue à son jet de sauvegarde, la moitié en cas de réussite. Pour la détruire, il faut lui infliger 25 dégâts de feu.
- Indigo**. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est entraînée. Elle effectue alors un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Dès qu'elle cumule trois succès, l'effet est annulé. Si elle cumule trois échecs, elle se change définitivement en pierre et est pétrifiée. Les succès et échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs. Cette couche empêche de lancer un sort au travers du mur. Pour la détruire, il faut lancer le sort *lumière du jour* ou un sort similaire de niveau égal ou supérieur.
- Violet**. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle est aveuglée. Au début de votre prochain tour, elle recouvre la vue et effectue un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle est emportée vers un autre plan d'existence au choix de la meneuse. Généralement, une créature qui n'est pas sur son plan d'origine y est renvoyée tandis que les autres sont envoyées sur le plan astral ou éthétré. Pour détruire cette couche, il faut utiliser *dissipation de la magie* ou un sort similaire de niveau égal ou supérieur capable de mettre un terme à un sort ou un effet magique.

## NUAGE INCENDIAIRE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 45 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : sphère de 6 m de rayon centrée sur la cible

**Apparence** : vous invoquez un nuage de fumée et de braises pour incinérer vos ennemis.

**Effet** : le nuage invoqué se répand en contournant les angles. La visibilité est nulle à l'intérieur. Il persiste jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de minimum 15 km/h le disperse.

Lors de l'apparition du nuage, chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 10d8 dégâts de feu.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Une créature qui pénètre pour la première fois de son tour dans le nuage ou qui y finit son tour doit effectuer le même jet de sauvegarde avec des conséquences identiques.

Au début de chacun de vos tours, le nuage s'éloigne de vous de 3 m dans la direction de votre choix.

## NUAGE MORTEL

SORT OFFENSIF - NIVEAU 5

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Zone d'effet** : sphère de 6 m de rayon centrée sur la cible

**Apparence** : vous invoquez un nuage de vapeurs toxiques.

**Effet** : le nuage invoqué se répand en contournant les angles. Plus lourd que l'air, il peut s'infiltrer dans les replis du terrain. La visibilité est nulle à l'intérieur. Il persiste jusqu'au terme du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse.

Une créature qui pénètre pour la première fois de son tour dans le nuage ou qui y finit son tour effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 5d8 dégâts de poison.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Le nuage affecte même les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou qui retiennent leur respiration.

Au début de chacun de vos tours, le nuage s'éloigne de vous de 3 m.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : dégâts + 1d8 par niveau d'emplacement supplémentaire.

## NUÉE DE MÉTÉORES

SORT OFFENSIF - NIVEAU 9

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 1,5 km

**Composantes** : V, S

**Durée** : instantanée



**Cible** : quatre points dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Dextérité

**Zone d'effet** : quatre sphères de 12 m de rayon centrées chacune sur un point ciblé différent.

**Apparence** : vous créez des orbes de feu qui s'abattent du ciel et pulvérisent vos ennemis.

**Effet** : chaque créature dans une zone affectée effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants.

**Réussite** : la moitié des dégâts des deux types.

Si une créature se trouve dans deux zones à la fois, elle ne subit les dégâts qu'une seule fois.

Le sort affecte et embrase les objets inflammables qui ne sont ni portés ni transportés.

## NUÉE DE PROJECTILES

SORT OFFENSIF – NIVEAU 5

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action bonus

**Portée** : Selon l'arme utilisée

**Composantes** : V, S, M (un projectile)

**Durée** : instantanée

**Cible** : le point ou la créature ciblée par le projectile

**Zone d'effet** : rayon de 6 m autour de la cible initiale.

**Apparence** : votre projectile se multiplie et frappe plusieurs cibles.

**Effet** : lors de l'incantation de ce sort, vous devez utiliser votre **action** pour lancer une arme ou tirer un projectile et votre **action bonus** pour incanter le sort. Votre projectile se multiplie et affecte toutes les créatures dans la zone.

Effectuez un seul jet d'attaque d'arme à distance et comparez-le à la CA de chaque cible.

**Réussite** : la cible subit le double des dégâts habituels du projectile utilisé.

**Échec** : la cible subit les dégâts habituels du projectile.

Les modificateurs habituels s'appliquent aux dégâts (modificateur de caractéristique et bonus si l'arme est magique). Les dégâts infligés par le sort sont magiques et du type approprié au projectile utilisé.

## PAROLE DIVINE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 7

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action bonus

**Portée** : 9 m

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

**Cible** : autant de créatures que souhaité dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Apparence** : vous prononcez une parole empreinte de la puissance qui a créé le monde.

**Effet** : chaque cible effectue un jet de sauvegarde.

**Réussite** : rien.

**Échec** : la cible subit un effet qui dépend de son total actuel de points de vie.

- 20 points de vie ou moins : mort instantanée.
- De 21 à 30 points de vie : la cible est aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 h.
- De 31 à 40 points de vie : la cible est aveuglée et assourdie pendant 10 min.
- De 41 à 50 points de vie : la cible est assourdie pendant 1 min.
- 51 points de vie et plus : aucun effet.

Quels que soient ses points de vie, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui rate son jet de sauvegarde est immédiatement renvoyé dans son plan d'origine (s'il ne s'y trouve pas déjà). Il ne peut pas revenir sur le plan où vous avez lancé le sort pendant 24 h, à moins d'utiliser un souhait.

## PASSAGE DIMENSIONNEL

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 150 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : un point à portée sur une surface dans le champ de vision du lanceur et un second point à 150 m ou moins du premier sur une autre surface également dans votre champ de vision.

**Apparence** : vous créez un tunnel dimensionnel entre deux points éloignés.

**Effet** : au moment de l'incantation, une ouverture de 1,5 m de diamètre entourée de glyphes magiques s'ouvre sur le premier point désigné. Avant la fin du sort, vous désignez le second point ciblé par **une action bonus**. Une autre ouverture se crée à cet endroit. Un passage dimensionnel bidirectionnel se crée alors entre les deux ouvertures jusqu'au terme du sort. Les deux surfaces ciblées ne doivent pas avoir la même倾inclusion mais elles doivent être planes et solides (plafond, sol, mur, etc.) et ne peuvent pas être composées de métal.

Une fois le passage ouvert, toute créature ou tout objet solide qui pénètre par une ouverture ressort instantanément par l'autre, perpendiculairement au portail d'arrivée et en conservant sa vitesse (il est donc possible de tirer un projectile dans le portail pour atteindre une cible proche de l'autre, ou de passer la main par une ouverture pour empoigner un objet ou une créature situés près de l'autre).

Les liquides et les gaz ne peuvent traverser le passage que s'ils sont contenus (ainsi, un flot d'eau ne peut pas



traverser, mais une bouteille remplie d'eau le peut). Les sorts et les énergies ne traversent pas le passage, mais la lumière non magique passe au travers, ce qui permet de voir ce qui se trouve près de l'autre ouverture.

Les ouvertures n'ont pas d'épaisseur et n'ont qu'une seule face correspondant avec l'autre.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : +1,5 m de diamètre par niveau d'emplacement supplémentaire.

## PASSAGE PAR LES ARBRES

SORT UTILITAIRE - NIVEAU 5

INVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 150 m

**Composantes :** V, S

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** le lanceur du sort

**Apparence :** vous fusionnez avec un arbre et vous téléportez instantanément vers un autre arbre non loin.

**Effet :** tant que vous êtes sous l'effet du sort, vous pouvez entrer dans un arbre en dépensant 1,5 m de votre déplacement. Vous apprenez alors instantanément où se trouvent tous les autres arbres de la même espèce à portée, choisissez n'importe lequel d'entre eux et vous téléportez vers lui instantanément. Vous devez alors de nouveau dépenser 1,5 m de déplacement pour vous extraire de l'arbre de destination et apparaître dans un espace libre situé à 1,5 m ce dernier.

Si vous n'avez plus assez de déplacement pour vous extraire de l'arbre de destination, le déplacement ne fonctionne pas et vous vous retrouvez dans un espace libre situé à 1,5 m de l'arbre de départ. En aucun cas vous ne pouvez terminer fusionné avec un arbre.

Au moment où vous apprenez la localisation des arbres de destination possibles, vous pouvez choisir de ressortir de l'arbre de départ sans vous téléporter.

## PASSE-MURAILLE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 9 m

**Composantes :** V, S, M (pincée de graines de sésame)

**Durée :** 1 h

**Cible :** un point dans le champ de vision du lanceur sur une surface de bois, de plâtre ou de pierre.

**Apparence :** vous créez un passage au travers d'un mur ou d'une autre surface.

**Effet :** un passage apparaît sur la surface ciblée. Il peut mesurer au maximum 1,5 m de large, 2,5 m de haut et 6 m de profondeur. Le passage ne crée aucune faiblesse dans la structure qui l'entoure.

Au terme du sort, les objets et les créatures qui se trouvent dans le passage sont expulsés sans dommages dans l'espace inoccupé le plus proche de la surface sur laquelle le sort a été lancé.

## PÉTRIFICATION

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 m

**Composantes :** V, S, M (pincée de chaux, eau et terre)

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** une créature à portée dans le champ de vision du lanceur

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Apparence :** vous tentez de transformer une créature en statue de pierre.

**Effet :** la cible effectue un jet de sauvegarde.

Réussite : rien.

Échec : la cible est entravée car sa chair commence à durer. À la fin de chacun de ses tours, la cible doit réitérer le jet de sauvegarde. Si elle cumule trois succès, le sort prend fin. Si elle cumule trois échecs, elle se change en pierre et est pétrifiée jusqu'au terme du sort. Les réussites et les échecs ne doivent pas être consécutifs.

Si quelqu'un abîme la cible tandis qu'elle est pétrifiée, les difformités subies sont conservées lorsqu'elle retrouve sa forme d'origine.

Si vous maintenez votre concentration jusqu'à la durée maximale, la cible est définitivement changée en pierre jusqu'à dissipation.

## PORTAIL

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

INVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 m

**Composantes :** V, S, M (diamant d'une valeur minimale de 5000 po)

**Durée :** concentration, jusqu'à 1 min

**Cible :** un espace inoccupé à portée dans le champ de vision du lanceur

**Zone d'effet :** ouverture circulaire de 1,5 à 6 m de diamètre

**Apparence :** vous ouvrez un portail entre le plan où vous vous trouvez et un autre plan d'existence.

**Effet :** vous créez un portail qui relie l'espace ciblé à un autre plan d'existence. Le portail peut être orienté comme bon vous semble et il persiste jusqu'au terme du sort. Les deux entrées du portail ont une face avant et une face arrière. Pour voyager par le portail, il faut impérativement utiliser la face avant. Tout ce qui traverse le portail se retrouve instantanément sur l'autre plan dans l'espace inoccupé le plus proche de l'ouverture.

Lors du lancement du sort, vous pouvez prononcer le nom d'une créature spécifique (pseudonyme, titres et surnoms ne fonctionnent pas). Si cette créature se trouve sur un autre plan, le portail s'ouvre juste à côté d'elle et elle y est aspirée pour réapparaître de votre côté du portail. La créature garde son libre arbitre et réagit comme le décide la meneuse.

**Limitation :** une divinité ou d'autres dirigeants planaires peuvent empêcher le sort de créer un portail en leur présence ou sur leur domaine.

## POSSESSION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation :** 1 min

**Portée :** personnelle

**Composantes :** V, S, M (gemme, cristal, reliquaire ou autre réceptacle ornemental d'une valeur minimale de 500 po)

**Durée :** jusqu'à dissipation

**Cible :** le lanceur du sort

**Jet de sauvegarde :** Charisme

**Apparence :** vous projetez votre âme dans un réceptacle, puis dans le corps d'une autre personne.

**Effet :** au terme de l'incantation, votre corps tombe en catatonie et votre âme est projetée dans le réceptacle utilisé comme composante. Vous percevez dès lors votre environnement comme si votre corps occupait l'espace du réceptacle, mais vous ne pouvez ni bouger ni utiliser de réaction. Vous ne pouvez entreprendre qu'une seule action :

projeter votre âme vers votre corps (ce qui met un terme au sort) ou vers celui d'un autre humanoïde dans votre champ de vision (dans les deux cas, le corps ciblé doit se trouver à maximum 30 m du réceptacle). Une créature protégée par protection contre le mal et le bien<sup>ldj</sup> ou un cercle magique<sup>ldj</sup> est immunisée contre la possession.

La cible effectue un jet de sauvegarde.

**Réussite** : la cible résiste à la possession, votre âme reste dans le réceptacle. Vous ne pouvez plus essayer de posséder la cible pendant 24 h.

**Échec** : votre âme s'installe dans le corps de la cible et la sienne est prisonnière du réceptacle.

Lorsque vous possédez une créature, vous avez le contrôle total sur son corps. Vous remplacez votre profil technique par celui de la créature, mais vous conservez vos tendances et vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous pouvez utiliser vos capacités de classe mais n'avez pas accès à celles de la créature si elle en possède. Pendant la possession, l'âme de la cible perçoit ce qui se passe autour du réceptacle, mais elle ne peut pas se déplacer ou effectuer d'action.

Quand vous occupez le corps d'une autre créature, vous pouvez utiliser votre **action** pour le quitter et regagner le réceptacle, à condition que ce dernier se trouve à 30 m de vous ou moins. L'âme de la créature regagne quant à elle son propre corps.

Si le corps de la créature possédée meurt alors que vous l'occupez, la créature pérît et vous effectuez un jet de sauvegarde de Charisme contre votre propre DD d'incantation.

**Échec** : vous mourrez.

**Réussite** : vous regagnez le réceptacle s'il se trouve à maximum 30 m de vous, sinon, vous mourrez.

Si le réceptacle est détruit ou si le sort se termine, votre âme regagne votre corps s'il se trouve à 30 m ou moins. Sinon, vous mourrez. L'âme présente dans le réceptacle au moment où il est détruit retourne dans son corps si ce dernier se trouve à 30 m ou moins, sinon elle meurt.

Au terme du sort, le réceptacle est détruit.

## PRÉMONITION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (plume d'oiseau chanteur)

**Durée** : 8 h

**Cible** : une créature consentante

**Apparence** : vous conférez à la cible la capacité d'anticiper le futur immédiat.

**Effet** : pendant la durée du sort, la cible ne peut pas être surprise. Elle bénéficie de l'avantage aux jets d'attaque et de sauvegarde et aux tests de caractéristiques. Les autres créatures souffrent du désavantage aux attaques contre la cible.

**Limitation** : le sort prend fin si vous le lancez de nouveau avant la fin de sa durée.

## PROJECTION ASTRALE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 h

**Portée** : 3 m

**Composantes** : V, S, M (zircon jaune d'une valeur minimale de 1000 po et un lingot d'argent gravé d'une valeur minimale de 100 po par créature. Toutes les composantes sont consommées par le sort)

**Durée** : spéciale

**Cible** : le lanceur et jusqu'à 8 autres créatures consentantes

**Apparence** : vous et vos compagnons laissez vos corps derrière vous pour vous projeter vers d'autres plans d'existence.

**Effet** : les cibles se retrouvent projetées sur le plan astral tandis que leur corps physique est *inconscient* et en état d'animation suspendue (ils n'ont besoin ni de nourriture ni d'air et ne vieillissent pas).

Le corps astral d'une cible est une copie de son corps physique et reproduit à l'identique son profil technique et son équipement. La seule différence est le fin cordon argenté qui quitte le dos des cibles et devient *invisible* au-delà de 30 cm. Ce cordon est le lien qui relie le corps astral au corps physique. S'il est coupé, ce qui ne se produit que si un effet le précise explicitement, l'âme et le corps sont séparés et la créature meurt instantanément. Le corps astral et le corps physique sont des incarnations différentes : ce qui affecte l'un n'affecte pas l'autre (par exemple, des dégâts infligés au corps astral ne sont pas infligés au corps physique et ceux-ci disparaissent dès que la cible regagne son corps physique).

La forme astrale se déplace librement sur le plan astral et peut traverser des portails qui conduisent à d'autres plans. Lorsqu'une cible se retrouve sur un autre plan ou sur celui où le sort a été lancé, le corps et les possessions physiques se déplacent le long de cordon d'argent, ce qui permet à la créature de réintégrer son corps au moment où elle met le pied sur le nouveau plan.

Le sort se termine pour vous et vos compagnons si vous utilisez une **action** pour ce faire. Dès cet instant, les créatures regagnent leur corps physique et se réveillent.

Le sort peut se terminer prématurément pour une cible, même vous : si le corps astral ou physique est ciblé par une *dissipation de la magie* ou si le corps physique ou astral est réduit à 0 point de vie, la cible regagne immédiatement son corps physique (si son cordon est intact) et l'animation suspendue cesse. Si vous êtes prématurément renvoyé dans votre corps physique, le sort reste actif pour les autres cibles et vous ne pouvez plus mettre un terme au sort pour elles. Elles doivent se débrouiller pour regagner leur corps physique, la manière la plus simple étant de tomber à 0 point de vie.

**Limitation** : si les cibles se trouvent sur le plan astral au moment de l'incantation, le sort est gaspillé.

## PROTECTIONS ET SCEAUX

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 6

ABJURATION

**Temps d'incantation** : 10 min

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (encens incandescent, petite dose de soufre et d'huile, cordelette nouée, petite dose de sang d'ombre des roches et sceptre en argent d'une valeur minimale de 10 po)

**Durée** : 24 h

**Cible** : la zone touchée

**Zone d'effet** : surface au sol de 225 m<sup>2</sup> (carré de 15 m de côté ou 100 carrés de 1,5 m de côté ou 25 carrés de 3 m de côté) ; la zone peut faire jusqu'à 6 m de haut. Toutes les zones protégées doivent être contiguës et il doit être possible de les relier en marchant tout en lançant le sort.

**Apparence** : vous protégez un bâtiment entier avec des obstacles et des pièges.

**Effet** : toute la zone que vous désignez est protégée par plusieurs effets. Vous pouvez désigner des individus qui ne seront pas affectés par un ou plusieurs effets du sort. Vous pouvez aussi décider d'un mot de passe qui immunise quiconque le prononce contre les effets du sort. Le sort protège la zone en produisant les effets suivants.

**Couloirs**. Les couloirs sont envahis de brouillard dans lequel la visibilité est nulle. À chaque intersection ou embranchement, il y a 50 % de chances que les créatures autres que vous croient avoir pris la direction opposée à celles qu'elles ont choisie.

**Escaliers**. Les escaliers sont envahis de toiles d'araignée du sol au plafond (comme avec le sort du même nom). Les fils réapparaissent en 10 min si quelqu'un les brûle ou les arrache.

**Portes**. Les portes sont scellées avec un verrou magique. Vous pouvez recouvrir jusqu'à 10 portes d'une illusion (voir la fonction objet illusoire du sort *illusion mineure*) afin de les maquiller en section de mur ordinaire.

**Autres effets**. Vous pouvez placer l'un des effets suivants dans la zone.

- **Lumières dansantes** dans quatre couloirs. Vous pouvez décider d'un programme simple qu'elles suivront pendant la durée du sort.
- **Bouche magique** à deux endroits.
- **Nuage puant** à deux endroits. Les vapeurs du sort réapparaissent après 10 min si elles sont dispersées par du vent.
- **Bourrasque permanente** dans un couloir ou une pièce.
- **Suggestion** en un endroit. Toute créature qui pénètre dans une zone de 1,5 m de côté que vous désignez reçoit une suggestion mentale de votre choix.

Toute la zone protégée émet une aura magique. Une *dissipation de la magie* sur un effet précis ne dissipe que ce dernier.

Tous les effets disparaissent au terme du sort. Vous pouvez protéger une zone de manière permanente en lançant ce sort tous les jours pendant un an.

## RAPPEL À LA VIE

SORT DE SOINS – NIVEAU 5

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 h

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (diamant d'une valeur minimale de 500 po que le sort consume)

**Durée** : instantanée

**Cible** : une créature décédée depuis moins de 10 jours dont l'âme est libre et désireuse de revenir à la vie

**Apparence** : vos prières rappellent l'âme d'un défunt dans son corps et le ramènent à la vie.

**Effet** : la créature ciblée revient à la vie avec 1 point de vie. Les poisons et les maladies non magiques qui l'affectaient au moment de son trépas sont neutralisés. En revanche, maladies magiques, malédictions et autres effets similaires ne sont pas guéris.

Le sort referme les plaies mortelles mais ne régénère pas les parties manquantes du corps. Une créature privée d'un organe ou d'un morceau de son corps indispensable à la vie ne peut pas être ressuscitée.

L'épreuve du retour à la vie inflige à la cible un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristiques. Ce malus diminue de 1 chaque fois que la cible termine un repos long.

**Limitation** : le sort ne peut pas ramener un mort-vivant à la vie.

## RAYON DE SOLEIL

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (loupe)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : toutes les créatures dans la zone

**Jet de sauvegarde** : Constitution



**Zone d'effet** : ligne de 18 m de long et de 1,5 m de large émanant du lanceur de sort

**Apparence** : vous invoquez un rayon de lumière vive qui jaillit de votre main pour blesser et aveugler vos ennemis.

**Effet** : les cibles effectuent un jet de sauvegarde (désavantage aux morts-vivants et aux vases).

**Échec** : 6d8 dégâts radiants et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Réussite** : la moitié des dégâts et pas d'aveuglement.

À votre tour, vous pouvez créer une nouvelle ligne de lumière en utilisant **une action**.

Pendant la durée du sort, une boule de lumière brille dans votre main, projetant une lumière vive dans un rayon de 9 m et une lumière faible sur 9 m supplémentaires.

Cette lumière est de la même nature que celle du soleil.

## RÉGÉNÉRATION

SORT DE SOINS – NIVEAU 7

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (moulin à prières et eau bénite)

**Durée** : 1 h

**Cible** : une créature

**Apparence** : vous soignez les plaies d'une créature et faites repousser les membres sectionnés.

**Effet** : la cible récupère  $4d8 + 15$  points de vie. Pendant la durée du sort, elle récupère en plus 1 point de vie au début de chacun de ses tours (soit 10 points de vie par minute).

Si la cible a perdu des membres (main, jambe, queue, etc.), ils repoussent au bout de deux minutes. Si vous

disposez du membre sectionné et l'appliquez contre le moignon, le membre est ressoudé immédiatement.

## RÉINCARNATION

SORT DE SOINS – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 h

**Portée :** contact

**Composantes :** V, S, M (huiles et onguents rares d'une valeur minimale de 1000 po que le sort consomme)

**Durée :** instantanée

**Cible :** un humanoïde décédé depuis moins de 10 jours dont l'âme est libre et désireuse de revenir à la vie

**Apparence :** vous rappelez l'âme d'un défunt et l'insufflez dans un nouveau corps pour le ramener à la vie.

**Effet :** le sort fabrique un nouveau corps et y appelle l'âme de la créature décédée. Le corps façonné est tiré au hasard dans le tableau suivant, ce qui risque de modifier l'origine de la cible et les capacités qui en découlent.

La cible se souvient de sa vie passée. Elle conserve toutes les capacités de son ancienne forme à l'exception de celles de son origine, qu'elle échange avec celles de la nouvelle.

D100	ORIGINE
01–03	Sangdragon
04–09	Nain des collines
10–15	Nain des montagnes
16–19	Nain des profondeurs
20–24	Elfe de sang
25–28	Elfe d'aether
29–32	Elfe de fer
33–39	Elfe de bois
40–44	Gnome des roches
45–47	Demi-elfe
48–49	Demi-ogre
50–52	Demi-orc
53–59	Halfelin pied-léger
60–66	Halfelin grand sabot
67–86	Humain
87–89	Homme serpent
90–92	Félys
93–96	Aasimar
97–100	Tieffelin

## RÉPULSION/ ATTIRANCE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 8

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation :** 1 h

**Portée :** 18 m

**Composantes :** V, S, M (cristal d'alun trempé dans le vinaigre pour répulsion ou goutte de miel pour attirance)

**Durée :** 10 jours

**Cible :** un objet ou une créature de Très Grande taille ou moins ou une zone à portée

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Zone d'effet :** cube de maximum 60 m d'arête

**Effet :** vous décrivez une catégorie de créatures intelligentes (les dragons, les hobgobelins, les elfes, etc.). L'objet, la créature ou la zone ciblée par le sort attire ou repoussent les créatures désignées pendant la durée du sort. Vous devez choisir l'effet au moment de l'incantation.

- Attraction.** Les créatures désignées ont une envie irrépressible de s'approcher de la cible. Dès qu'elles voient la cible ou qu'elles se trouvent dans un rayon de 18 m de celle-ci, elles doivent réussir un jet de sauvegarde ou être obligées de se déplacer à chacun de leurs tours afin d'entrer dans la zone ou d'arriver à portée d'allonge de la cible. Une fois sur place, une créature ne peut pas s'éloigner de sa propre initiative. Si la cible blesse ou agresse la créature affectée, cette dernière peut retenir le jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (voir plus loin).
- Répulsion.** Les créatures désignées ont un besoin irrépressible de quitter les lieux et d'éviter la cible. Dès qu'elles voient la cible ou qu'elles se trouvent dans un rayon de 18 m de celle-ci, elles doivent réussir un jet de sauvegarde ou être terrorisées. L'état persiste tant que les créatures voient la cible ou se trouvent dans un rayon de 18 m de celle-ci. Tant qu'elle est terrorisée, une créature doit utiliser son déplacement pour gagner l'endroit le plus proche d'où elle ne verra plus la cible. Une créature qui s'éloigne de plus de 18 m et ne voit plus la cible n'est plus terrorisée, mais elle le redéveut dès qu'elle peut revoir la cible ou qu'elle s'en approche à 18 m ou moins, à moins qu'elle ne réussisse à mettre fin à l'effet (cf. ci-dessous).
- Fin de l'effet.** Une créature affectée qui termine son tour à plus de 18 m de la cible ou qui ne peut plus la voir peut retenir le jet de sauvegarde. En cas de succès, elle ne ressent plus l'effet et comprend que ce dernier était de nature magique. Une créature affectée a également droit à un jet de sauvegarde toutes les 24 h tant que le sort persiste.

**Spécial :** une créature qui a réussi son jet de sauvegarde contre l'effet est immunisée contre lui pendant 1 min. Ensuite, elle peut de nouveau être affectée.

## RESTAURATION SUPÉRIEURE

SORT DE SOINS – NIVEAU 5

ABJURATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** contact

**Composantes :** V, S, M (poussière de diamant d'une valeur minimale de 100 po que le sort consomme)

**Durée :** instantanée

**Cible** : une créature

**Apparence** : vous imprégnez la cible d'énergie positive pour la soigner des états préjudiciables qui l'affectent.

**Effet** : choisissez l'un des effets suivants.

- Vous réduisez l'épuisement de la cible d'un cran.
- Vous annulez l'état charmé ou pétrifié.
- Vous libérez la cible d'une malédiction, y compris l'harmonisation entre elle et un objet maudit.
- Vous soignez une réduction de l'une des valeurs de caractéristiques de la cible.
- Vous annulez un effet qui réduit le maximum de points de vie de la cible.

## RÉSURRECTION

SORT DE SOINS – NIVEAU 7

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 h

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (diamant d'une valeur minimale de 1000 po que le sort consume)

**Durée** : instantanée

**Cible** : une créature décédée depuis moins de 200 ans, qui n'est pas morte de vieillesse, dont l'âme est libre et désireuse de revenir à la vie.

**Apparence** : vos prières rappellent l'âme d'un défunt dans son corps et le ramènent à la vie, en pleine possession de ses moyens.

**Effet** : la créature ciblée revient à la vie avec tous ses points de vie. Les poisons et les maladies non magiques qui l'affectaient au moment de son trépas sont neutralisés. En revanche, maladies magiques, malédictions et autres effets similaires ne sont pas guéris.

Le sort referme les plaies mortelles et régénère les parties manquantes du corps.

L'épreuve du retour à la vie inflige à la cible un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristiques. Ce malus diminue de 1 chaque fois que la cible termine un repos long.

Si vous utilisez ce sort pour ramener à la vie une créature décédée depuis un an ou plus, vous ne pouvez plus lancer de sorts et vous souffrez du désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'aux tests de caractéristiques tant que vous n'avez pas terminé un repos long.

**Limitation** : le sort ne peut pas ramener un mort-vivant à la vie.

## RÉSURRECTION SUPRÈME

SORT DE SOINS – NIVEAU 9

NÉCROMANCIE

**Temps d'incantation** : 1 h

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (eau bénite et diamants d'une valeur minimale de 25 000 po que le sort consume)

**Durée** : instantanée

**Cible** : une créature décédée depuis moins de 200 ans, qui n'est pas morte de vieillesse, dont l'âme est libre et désireuse de revenir à la vie.

**Apparence** : vos prières rappellent l'âme d'un défunt et le ramènent à la vie, en pleine possession de ses moyens. Vous pouvez même créer un nouveau corps pour la créature.

**Effet** : la créature ciblée revient à la vie avec tous ses points de vie. Le sort guérit tous les poisons, toutes les maladies et toutes les malédictions qui affectaient la cible lors de son trépas. Il régénère les parties manquantes du corps et peut même fournir un nouveau corps. Pour ce faire, vous devez prononcer le nom exact de la créature. Elle apparaît dans un espace inoccupé au choix du lanceur de sort dans un rayon de 3 m autour de lui.

## RÊVE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ILLUSION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : spéciale

**Composantes** : V, S, M (poignée de sable, goutte d'encre et plume d'écrivain prélevée sur un oiseau endormi)

**Durée** : 8 h

**Cible** : une créature connue du lanceur qui se trouve sur le même plan d'existence que lui

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : vous portez un message, ou un cauchemar, dans les rêves d'une créature.

**Effet** : vous, ou une autre créature consentante, entrez en transe et servez de messager. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement mais ne peut pas se déplacer ou entreprendre d'action.

Si la cible est endormie, le messager apparaît dans ses rêves et peut converser avec elle pendant toute la durée du sort tant qu'elle reste endormie. Le messager peut également modeler l'environnement onirique en créant un paysage, des objets et d'autres images. Le messager peut quitter sa transe quand bon lui semble, ce qui met un terme au sort.

Si la cible est éveillée, le messager peut mettre un terme à sa transe ou attendre que la cible s'endorme.

Au réveil, la cible se souvient parfaitement de son rêve.

Vous pouvez également donner au messager une apparence terrifiante. Dans ce cas, le message transmis ne peut dépasser les 10 mots. La cible effectue un jet de sauvegarde (avec le désavantage si vous possédez l'un de ses éléments corporels comme une mèche de cheveux).

**Échec** : le cauchemar l'empêche de bénéficier des effets de sa période de repos et elle subit 3d6 dégâts psychiques à son réveil.

**Réussite** : aucun effet.

**Limitation** : le sort ne peut cibler une créature qui ne dort pas, comme un elfe.

## SANCTIFICATION

SORT DÉFENSIF – NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 24 h

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (herbes, huile et encens d'une valeur minimale de 1000 po que le sort consume)

**Durée** : jusqu'à dissipation

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Charisme

**Zone d'effet** : sphère de 18 m de rayon maximum centrée sur la cible

**Apparence** : vous protégez une zone contre les créatures extraterritoriales et les morts-vivants.

**Effet** : les célestes, élémentaires, fées, fiérons et morts-vivants ne peuvent pas pénétrer dans la zone. Les créatures qui s'y trouvent ne peuvent être charmées, terrorisées ou possédées par une créature de ce type. Une créature qui serait déjà charmée, terrorisée ou possédée par une telle créature ne l'est plus dès qu'elle pénètre la zone. Vous pouvez néanmoins désigner des créatures sur lesquelles ce dernier effet ne se produit pas.

Vous pouvez également mettre en place un second effet dans la zone parmi ceux de la liste ci-dessous ou d'autres effets proposés par la meneuse. L'effet affecte les créatures dans la zone, mais vous pouvez préciser que les créatures qui vénèrent une divinité particulière, qui suivent un chef précis ou qui sont d'une certaine espèce (gobelins, trolls, etc.) ne sont pas affectées par l'effet. Quand une créature qui peut être affectée pénètre dans la zone pour la première fois de son tour ou qu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou subir l'effet.

- **Courage**. Les créatures ne peuvent être terrorisées tant qu'elles sont dans la zone.
- **Interférence dimensionnelle**. Les créatures ne peuvent pas se déplacer ni voyager grâce à la téléportation ou des moyens extradimensionnels ou interplanaires.
- **Langues**. Les créatures peuvent communiquer avec toutes les créatures dans la zone même si elles ne partagent aucun langage.
- **Lumière du jour**. La zone est remplie de lumière vive. Les ténèbres magiques issues d'un sort de niveau inférieur à celui de l'emplacement utilisé pour sanctification n'étoffent pas cette lumière.

- **Protection contre les énergies**. Les créatures sont résistantes à un type de dégâts de votre choix, sauf contondants, perforants et tranchants.
- **Repos éternel**. Les cadavres enterrés dans la zone ne peuvent pas être transformés en morts-vivants.
- **Ténèbres**. La zone est plongée dans les ténèbres. La lumière non magique, ainsi que la lumière magique issue d'un sort de niveau inférieur à l'emplacement utilisé pour sanctification, ne peut illuminer la zone.
- **Vulnérabilité à l'énergie**. Les créatures sont vulnérables à un type de dégâts de votre choix, sauf contondants, perforants et tranchants.
- **Silence**. Aucun son ne peut pénétrer la zone et aucun son n'en émane.
- **Terreur**. Les créatures sont terrorisées tant qu'elles sont dans la zone.

**Limitation** : le sort échoue si la zone chevauche une autre zone sous l'effet d'une sanctification.

## SCRUTATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 10 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (un focalisateur d'une valeur minimale de 1000 po comme un miroir en argent, un bénitier rempli d'eau bénite ou une boule de cristal)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 min

**Cible** : une créature au choix du lanceur qui se trouve sur le même plan d'existence que lui

**Jet de sauvegarde** : Sagesse

**Apparence** : vous espionnez une créature à distance en l'observant dans une boule de cristal ou un miroir.

**Effet** : la cible effectue un jet de sauvegarde, avec les modificateurs précisés dans les tableaux ci-dessous. Si la cible est consciente que vous lancez ce sort sur elle, elle peut volontairement rater son jet de sauvegarde.

**Réussite** : le sort échoue et vous ne pouvez plus utiliser ce sort sur elle pendant 24 h.

**Échec** : le sort crée un organe sensoriel dans un rayon de 3 m autour de la cible qui se déplacera avec elle pour rester à cette distance jusqu'au terme du sort. Vous pouvez voir et entendre comme si vous occupiez l'espace de cet organe.

Une créature qui peut voir l'invisible voit l'organe comme un orbe lumineux de la taille d'un poing.

Vous pouvez également cibler un lieu que vous avez déjà vu à la place d'une créature. L'organe apparaît alors dans ce lieu et reste fixe.

CONNAISSANCE	MODIFICATEUR AU JET DE SAUVEGARDE
Deuxième main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familière (vous connaissez bien la cible)	+5
LIEN	MODIFICATEUR AU JET DE SAUVEGARDE
Représentation ou portrait	-2
Possession ou vêtement	-4
Partie du corps, cheveux, ongles, etc.	-10

## SÉQUESTRATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** contact**Composantes :** V, S, M (poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir d'une valeur minimale de 5 000 po que le sort consome)**Durée :** jusqu'à dissipation**Cible :** une créature consentante ou un objet**Apparence :** vous rendez la cible invisible et imperceptible par des moyens magiques, pour toujours, ou presque.**Effet :** la cible devient invisible et ne peut plus être la cible d'un sort de divination. Les organes sensoriels issus de sorts de divination ne la perçoivent plus.

Si vous avez ciblé une créature, cette dernière entre en état d'animation suspendue. Le temps ne s'écoule plus pour elle et elle ne vieillit plus.

Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez décider d'une condition qui y mettra un terme. Cet événement doit être visible, mesurable ou se produire dans un rayon de 1,5 km autour de la cible (par exemple, « dans 2000 ans » ou « quand Acerdaxon le dragon noir reviendra en ce lieu »).

Le sort prend fin si la cible subit le moindre dégât.

## SIMULACRE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

ILLUSION

**Temps d'incantation :** 12 h**Portée :** contact**Composantes :** V, S, M (neige ou glace en quantité suffisante pour créer une reproduction grandeur nature de la créature ; échantillon de la créature à dupliquer, comme

des cheveux ; poudre de rubis d'une valeur minimale de 1500 po à saupoudrer sur le double)

**Durée :** jusqu'à dissipation**Cible :** une bête ou un humanoïde qui doit se trouver à portée pendant toute l'incantation**Apparence :** vous façonnez un double d'une créature qui obéit à vos ordres.**Effet :** lorsque vous lancez ce sort, vous créez une statue grandeur nature de neige ou de glace à l'effigie d'une bête ou d'un humanoïde. Au terme de l'incantation, la statue prend vie et ressemble trait pour trait à l'original. Le double ne possède que la moitié du maximum de points de vie de la cible et ne possède pas d'équipement à sa création. À ces exceptions près, il utilise le profil technique de la cible.

Le simulacre accomplit des actions et est affecté par des éléments extérieurs comme une créature normale. Il est amical envers vous et les créatures que vous lui désignez. Il obéit à vos ordres vocaux, agit et se déplace comme vous le souhaitez et agit à votre tour de combat.

Le simulacre ne peut rien apprendre et ne peut pas monter en niveau. Il ne peut gagner de niveau ou acquérir de nouvelles capacités. S'il dépense un emplacement de sort, il ne le récupère jamais.

Si le simulacre est endommagé, vous pouvez le réparer au sein d'un laboratoire d'alchimie. Vous devez utiliser des herbes et des minéraux rares d'une valeur de 100 po par point de vie à rendre au simulacre.

Le simulacre persiste jusqu'à ce qu'il tombe à 0 point de vie. À cet instant il se transforme en neige et fond instantanément.

**Limitation :** si vous lancez ce sort alors que vous avez déjà un simulacre en activité, ce dernier est détruit sur-le-champ.

## SOIN DES BLESSURES DE GROUPE

SORT DE SOINS – NIVEAU 5

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 18 m**Composantes :** V, S**Durée :** instantanée**Cible :** jusqu'à 6 créatures dans la zone**Zone d'effet :** sphère de 9 m de rayon centrée sur un point à portée**Apparence :** vous soignez de graves blessures chez plusieurs compagnons simultanément.**Effet :** les cibles récupèrent chacune  $[3d8 + \text{votre modificateur d'incantation}]$  points de vie.



**Limitation** : ce sort ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 6 ou plus : soins +1d8 par niveau d'emplacement supplémentaire.

## SOUHAIT

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 9

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V

**Durée** : instantanée

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : vous lancez le sort le plus puissant à la portée d'un mortel. Comment allez-vous altérer la réalité ?

**Effet** : par une simple incantation, vous pouvez modifier les fondements de la réalité selon vos désirs. Choisissez l'un des effets suivants.

- Vous répliquez les effets de n'importe quel sort de niveau 8 ou moins sans devoir remplir les conditions ou fournir la moindre composante matérielle.
- Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. Il ne peut mesurer plus de 90 m dans chaque dimension. Il apparaît dans un espace inoccupé, au sol, dans votre champ de vision.
- Jusqu'à 20 créatures dans votre champ de vision récupèrent le maximum de leurs points de vie et guérissent de tous les effets qui les affectent, comme décrit dans *restauration supérieure*.
- Jusqu'à 10 créatures dans votre champ de vision obtiennent la résistance à un type de dégâts de votre choix.
- Jusqu'à 10 créatures dans votre champ de vision sont immunisées contre un unique sort ou un effet magique pendant 8 h.

- Vous modifiez un événement unique récent en forçant un jet de dé effectué au cours du round précédent à être rejoué. Vous pouvez donner l'avantage ou le désavantage à ce jet et vous pouvez choisir d'appliquer le nouveau résultat ou de garder l'ancien. La réalité s'adapte au résultat du jet.

Outre les exemples précédents, *souhait* peut être utilisé pour réaliser d'autres exploits. Formulez votre *souhait* et la meneuse est alors libre de l'interpréter de la manière la plus précise possible. Il y a de fortes chances pour que quelque chose tourne mal, soyez dès lors prudent et précis dans votre formulation. Simplement souhaiter la mort de quelqu'un pourrait vous téléporter mille ans après sa mort, vous éliminant de la partie. Et si vous souhaitez acquérir un artefact mythique, vous pourriez être transporté auprès de son propriétaire actuel.

Si vous utilisez *souhait* pour autre chose que répliquer un sort, vous mettez votre corps à rude épreuve. Tant que vous n'avez pas terminé un repos long, chaque fois que vous lancez un sort, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau du sort. Il n'existe aucun moyen de diminuer ou d'annuler ces dégâts. En outre, votre Force tombe à 3 (sauf si elle était déjà inférieure à 3) pendant 2d4 jours. Chaque journée passée à vous reposer complètement, le temps de récupération diminue de deux jours.

Lorsque vous lancez *souhait*, il y a 33 % de chances que vous ne puissiez plus jamais le faire.

## SPHERE GLACÉE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 6

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 90 m

**Composantes :** V, S, M (petite sphère de cristal)

**Durée :** instantanée

**Cible :** un point à portée

**Jet de sauvegarde :** Constitution

**Zone d'effet :** sphère de 18 m de rayon centrée sur la cible

**Apparence :** vous projetez un globe d'énergie qui provoque une terrible explosion glaçante.

**Effet :** chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

**Échec :** 10d6 dégâts de froid.

**Réussite :** la moitié des dégâts.

Si le globe projeté frappe une surface liquide principalement composée d'eau (mais pas une créature principalement composée d'eau), le liquide gèle sur une épaisseur de 15 cm dans une zone de 9 m de côté pendant 1 min. Les créatures qui nageaient dans cette zone sont prises dans la glace. Elles peuvent utiliser **une action** pour effectuer un jet de Force contre le DD de jet de sauvegarde du sort pour se libérer.

Au lieu de projeter le globe à la fin de l'incantation, vous pouvez le conserver. Il ressemble à une bille de fronde glacée. Vous pouvez par la suite le lancer à la main (portée 12 m) ou avec une fronde (portée de la fronde) ou même le donner à une autre créature qui peut faire de même. Le globe explose à l'impact comme décrit précédemment. Vous pouvez également poser le globe au sol sans le briser. S'il n'a pas explosé avant, il le fait 1 min après l'incantation.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 ou plus : +1d6 dégâts par niveau d'emplacement supplémentaire.

## SUGGESTION DE GROUPE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

ENCHANTEMENT

**Temps d'incantation :** 1 action

**Portée :** 18 m

**Composantes :** V, M (langue de serpent et soit rayon de miel, soit goutte d'huile d'olive)

**Durée :** 24 h

**Cible :** Jusqu'à 12 créatures à portée dans le champ de vision du lanceur qui peuvent l'entendre et le comprendre

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Apparence :** vous dictez leur conduite à un groupe de créatures.

**Effet :** chaque cible effectue un jet de sauvegarde.

**Réussite :** rien.

**Échec :** La cible suit du mieux qu'elle peut les instructions que vous lui avez données en maximum une ou deux phrases.

La suggestion doit paraître raisonnable, sans quoi le sort ne fonctionne pas. Vous ne pouvez pas influencer les cibles pour qu'elles se jettent dans un puits de lave, s'attaquent à un monstre visiblement trop fort pour elles ou toute autre action visiblement négative.

Les cibles suivent votre suggestion pendant toute la durée du sort. Si une cible réalise l'action suggérée avant la fin de la durée du sort, le sort prend fin pour elle.

Vous pouvez spécifier des conditions qui déclenchent une réaction des cibles pendant la durée du sort. Vous pourriez demander à des gardes d'arrêter le premier elfe qu'ils rencontrent, par exemple. Si la condition n'est pas remplie avant la fin du sort (si les gardes ne rencontrent aucun elfe, par exemple), les cibles ne réalisent pas l'action.

Si vous ou l'un de vos compagnons infligez des dégâts à une cible, le sort se termine pour elle.

**Limitation :** les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre les effets de ce sort.

**À plus haut niveau.** Emplacement de niveau 7 : durée 10 jours. Emplacement de niveau 8 : durée 30 jours. Emplacement de niveau 9 : durée 1 an et 1 jour.

## SYMBOLE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

ABJURATION

**Temps d'incantation :** 1 min**Portée :** contact**Composantes :** V, S, M (mercure, phosphore et poudre de diamant et d'opale d'une valeur totale de minimum 1000 po que le sort consume)**Durée :** jusqu'à déclenchement ou dissipation**Cible :** une surface ou un objet que l'on peut refermer comme un livre ou un coffre**Zone d'effet :** sphère de 18 m de rayon centrée sur la cible**Apparence :** vous apposez un glyphe magique pour piéger un endroit ou un objet. Ce dernier déclenche un effet néfaste quand les conditions sont remplies.**Effet :** vous pouvez inscrire un glyphe sur une surface (un mur, une partie du sol, une table) ou un objet que l'on peut fermer. Sur une surface, il occupe au maximum une zone de 3 m de diamètre. S'il est lancé sur un objet, ce dernier ne peut pas être déplacé de plus de 3 m sans quoi le glyphe se brise sans se déclencher.

Pour voir le glyphe, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Lors de l'incantation, vous décidez des conditions qui déclenchent votre piège (se tenir sur la surface du sol, ouvrir l'objet piégé) et affinez ces conditions en spécifiant des caractéristiques physiques (poids, taille), un type de créature (les orcs, les trolls). Vous pouvez également spécifier un mot de passe qui permet, s'il est prononcé à haute voix, de ne pas déclencher le piège.

Lorsque le glyphe se déclenche, il émet une lumière faible dans la zone d'effet pendant 10 min, après quoi le sort prend fin. Chaque créature dans la zone subit les effets du glyphe, ainsi que toute créature qui entre dans la zone pour la première fois de son tour ou qui y termine son tour.

Vous pouvez opter pour une des options ci-dessous lors du lancement du glyphe.

- Démence.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence ou devenir folles pendant 1 min. Une créature démente ne peut pas entreprendre d'action, ne comprend pas les autres créatures, ne peut rien lire et ne peut que balbutier des mots incompréhensibles. La meneuse décide des déplacements, complètement incohérents, des cibles.
- Désespoir.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être submergées par le désespoir pendant 1 min. Pendant ce temps, elles ne peuvent pas attaquer ou cibler une créature avec une capacité, un sort ou un effet magique hostile.
- Discorde.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou se quereller avec les autres créatures pendant 1 min. Pendant ce temps, elles sont incapables de

tenir une conversation sensée et subissent le désavantage aux jets d'attaque et aux tests de caractéristiques.

- Douleur.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être neutralisées pendant 1 min à cause d'une douleur insoutenable.
- Étourdissement.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être étourdis pendant 1 min.
- Frageur.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être terrorisées pendant 1 min. Une cible affectée lâche tout ce qu'elle tient en main et s'éloigne du glyphe de minimum 9 m à chacun de ses tours (dans la mesure du possible).
- Mort.** Les cibles effectuent un jet de sauvegarde de Constitution.

**Échec :** 10d10 dégâts nécrotiques.**Réussite :** la moitié des dégâts.

- Sommeil.** Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou tomber inconscientes pendant 10 min. Une créature affectée se réveille si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son **action** pour la réveiller.

## TÉLÉKINÉSIE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

TRANSMUTATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 18 m**Composantes :** V, S**Durée :** concentration, jusqu'à 10 min**Cible :** une créature de Très Grande taille ou inférieure ou un objet de maximum 500 kg dans le champ de vision du lanceur et à portée**Apparence :** vous déplacez créatures et objets par la seule force de votre pensée.**Effet :** lors du lancement du sort, puis pour une **action** à chacun de vos tours, vous pouvez exercer votre volonté pour déplacer une créature ou un objet. Vous pouvez garder la même cible de round en round ou en changer à chaque fois. Dès que vous changez de cible, la précédente n'est plus affectée.

**Créature.** Effectuez un test de votre caractéristique d'incantation opposé à la Force de la cible. Si vous l'emportez, vous pouvez déplacer la créature de maximum 9 m dans la direction de votre choix (y compris le haut), tant qu'elle reste dans la portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée par l'étreinte de la télékinésie. Si vous avez soulevé une créature dans les airs, elle est suspendue dans le vide. Lors des rounds suivants, vous devez répéter le test pour maintenir votre prise télékinétique sur la cible.

**Objet.** Si l'objet n'est ni porté ni transporté, vous pouvez le déplacer de maximum 9 m dans la direction de votre choix, tant qu'il reste dans la portée du sort.

Si l'objet est porté ou transporté par une créature, effectuez un test de votre caractéristique d'incantation opposé à la Force de la créature. En cas de succès, vous pouvez éloigner l'objet de la créature de maximum 9 m, tant qu'il reste dans la portée du sort.

Votre contrôle télékinétique sur les objets est précis. Vous pouvez donc manipuler un outil, tourner une poignée de porte, verser le contenu d'un récipient, etc.

## TÉLÉPORTATION

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 7

INVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 3 m**Composantes :** V**Durée :** instantanée

**Cible :** le lanceur et jusqu'à huit créatures consentantes ou le lanceur et un objet qui doit tenir dans un cube de 3 m d'arête qui n'est ni porté ni transporté par une créature non consentante

**Apparence :** vous et ceux qui le désirent êtes immédiatement transportés à des milliers de kilomètres de votre position.

**Effet :** les cibles sont instantanément transportées vers la destination de votre choix. Cette destination doit être connue et située sur le même plan d'existence que vous. Votre degré de familiarité avec la destination détermine vos chances d'arriver au bon endroit. La meneuse utilise le tableau suivant pour déterminer le résultat du sort.

Familiarité

- **Cercle permanent :** un cercle de téléportation dont vous connaissez la séquence de symboles.
  - **Objet associé :** vous possédez un objet prélevé à la destination depuis moins de 6 mois.
  - **Très familier :** un endroit où vous vous êtes souvent rendu, que vous avez soigneusement étudié ou un endroit dans votre champ de vision au moment de l'incantation.
  - **Vu à quelques reprises :** un endroit que vous avez vu plus d'une fois, mais avec lequel vous n'êtes que vaguement familier.
  - **Vu une fois :** un endroit que vous n'avez vu qu'une seule fois, peut-être par magie.
  - **Description :** un endroit que vous ne connaissez que par la description que vous en fait autrui, ou que vous situez grâce à une carte.
  - **Destination factice :** un endroit qui n'existe pas (ce que vous avez vu était une illusion) ou plus (la tour du magicien s'est effondrée).
- Résultat
- **Sur place :** les cibles apparaissent exactement à l'endroit souhaité.

• **À proximité :** les cibles apparaissent dans une direction aléatoire (la meneuse lance 1d8 pour décider de la direction : 1 - nord, 2 - nord-est, etc.) et à une distance de  $1d10 \times 1d10$  % de la distance entre le point de départ et la destination souhaitée (si vous souhaitiez parcourir 300 km et que les résultats des d10 sont 4 et 5, vous apparaissiez à 20 % de 300 km, soit à 60 km de votre point de départ).

- **Zone similaire :** les cibles apparaissent dans une endroit qui possède des caractéristiques visuelles ou thématiques similaires à celles de la destination souhaitée (par exemple, un château conçu par le même architecte). En général, les cibles apparaissent dans l'endroit similaire le plus proche de la destination souhaitée, mais il est possible d'arriver n'importe où sur le même plan d'existence.
- **Incident :** les cibles subissent chacune 3d10 dégâts de force et la meneuse relance les dés, ce qui peut donner lieu à plusieurs incidents successifs dont les dégâts se cumulent.

FAMILIARITÉ	INCIDENT	ZONE	À SIMILAIRE	PROXIMITÉ	SUR PLACE
Cercle permanent	-	-	-	-	01–100
Objet associé	-	-	-	-	01–100
Très familier	01–05	06–13	14–24	25–100	
Vu à quelques reprises	01–33	34–43	44–53	54–100	
Vu une seule fois	01–43	44–53	54–73	74–100	
Description	01–43	44–53	54–73	74–100	
Destination factice	01–50	51–100	-	-	

## TEMPÊTE DE FEU

SORT OFFENSIF – NIVEAU 7

ÉVOCATION

**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** 45 m**Composantes :** V, S**Durée :** instantanée**Cible :** un point à portée**Jet de sauvegarde :** Dextérité

**Zone d'effet :** zone composée de maximum 10 cubes de 3 m d'arête. Chaque cube doit avoir au moins une face adjacente à un autre.

**Apparence :** vous invoquez une véritable tempête de nuages incandescents qui carbonisent vos ennemis.

**Effet** : chaque créature dans la zone effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 7d6 dégâts de feu.

**Réussite** : la moitié des dégâts.

Le feu endommage les objets dans la zone et embrase ceux qui ne sont ni portés ni transportés. Vous pouvez décider d'épargner la végétation dans la zone.

### TEMPÈTE DE SABLE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 1 km

**Composantes** : V, S, M (rose des sables)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Force

**Zone d'effet** : vague de sable de 150 m de large, 24 m de profondeur et 24 m de haut

**Apparence** : vous invoquez une gigantesque tempête de sable qui balaie tout sur son passage.

**Effet** : vous invoquez une vague de sable qui débute au point ciblé et se déplace de 24 m par round dans la direction de votre choix. Une fois lancée, la direction ne peut plus être modifiée.

Toute créature sur le passage de la vague effectue un jet de sauvegarde.

**Échec** : 8d6 dégâts contondants ou 12d6 dégâts contondants si le sort a été lancé dans un désert de sable ou de pierre. Les créatures de Grande taille ou moins sont emportées dans les airs et subissent 3d6 dégâts contondants supplémentaires. Les créatures de Très Grande taille ou plus tombent à terre.

Une créature est aveuglée tant qu'elle se trouve dans la zone.

### TEMPÈTE VENGERESSE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 9

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : vision du lanceur

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : un point à portée

**Jet de sauvegarde** : Constitution

**Zone d'effet** : rayon de 110 m autour de la cible

**Apparence** : vous invoquez la plus terrible tempête que le monde ait connue.

**Effet** : la zone ciblée se couvre de menaçants nuages d'orage, des éclairs frappent, le tonnerre gronde et un vent de tempête se lève.

Chaque créature dans la zone, si elle n'est pas à plus de 1500 m sous les nuages, effectue un jet de sauvegarde.

**Réussite** : aucun effet.

**Échec** : 2d6 dégâts de tonnerre et la cible est assourdie pendant 5 min.

Chaque round où vous continuez de vous concentrer sur le sort, vous provoquez des effets supplémentaires dans la zone.

**Round 2.** Pluie acide. Toutes les créatures et tous les objets dans la zone subissent 1d6 dégâts d'acide.

**Round 3.** Vous invoquez 6 éclairs qui frappent chacun une créature ou un objet différent de votre choix. Les objets subissent 10d6 dégâts de foudre. Les créatures effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité et diminuent les dégâts de moitié en cas de réussite.

**Round 4.** Grêle. Chaque créature subit 2d6 dégâts contondants.

**Rounds 5 à 10.** Bourrasques et pluie glacée. La zone devient du terrain difficile et la visibilité y est nulle. Chaque créature subit 1d6 dégâts de froid. Il est impossible d'effectuer une attaque d'arme à distance. Le vent et la pluie sont des distractions sévères pour ce qui est de se concentrer sur un sort. Le vent fort (entre 30 et 75 km/h) disperse le brouillard et les phénomènes similaires naturels ou magiques.

### TRANSPORT VÉGÉTAL

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

INVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 3 m

**Composantes** : V, S

**Durée** : jusqu'à la fin du prochain tour du lanceur

**Cible** : une plante inanimée de Grande taille ou plus à portée et une seconde plante de Grande taille ou plus que le lanceur a déjà vue ou touchée située n'importe où sur le même plan d'existence

**Apparence** : vous créez un tunnel magique entre deux arbres qui permet de voyager sur de longues distances.

**Effet** : jusqu'à la fin du sort, n'importe quelle créature peut entrer dans la plante de départ en dépensant 1,5 m de déplacement et se retrouver instantanément dans un espace inoccupé à 1,5 m de la plante de destination.

### TREMBLEMENT DE TERRE

SORT OFFENSIF – NIVEAU 8

ÉVOCATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 150 m

**Composantes** : V, S, M (pincée de poussière, caillou et un peu d'argile)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 min

**Cible** : un point au niveau du sol dans le champ de vision du lanceur et à portée

**Jet de sauvegarde** : Constitution et Dextérité

**Zone d'effet** : cercle de 30 m de rayon centré sur la cible

**Apparence** : vous provoquez un véritable séisme localisé.

**Effet** : la zone devient du terrain difficile. Une créature en contact avec le sol qui se concentre (sur un sort, par exemple), doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou perdre sa concentration.

À la fin de chaque tour où vous vous êtes concentré sur ce sort, les créatures en contact avec le sol doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou tomber à terre. Le séisme a des effets différents selon la nature du terrain, à la discréption de la meneuse.

**Fissures.** Après avoir lancé le sort, au début de votre tour suivant, 1d6 fissures s'ouvrent dans la zone, en des endroits choisis par la meneuse. Une fissure fait 3 m de large, 1d10×3 m de profondeur et s'étend d'un bout à l'autre de la zone. Une créature dans un espace où se creuse une fissure effectue un jet de sauvegarde de Dextérité.

**Échec** : la créature tombe dans la fissure.

**Réussite** : la créature s'écarte et se retrouve dans un espace inoccupé du côté de la fissure de son choix.

Une structure sous laquelle s'ouvre une fissure s'effondre.

**Structures.** Après avoir lancé le sort, au début de chacun de vos tours, les secousses infligent 50 dégâts contondants à toutes les structures en contact avec le sol. Si une structure tombe à 0 point de vie, elle s'effondre et risque de blesser les créatures proches d'elle. Une créature qui se trouve à une distance égale ou inférieure à la moitié de la hauteur d'un bâtiment qui s'effondre effectue un jet de sauvegarde de Dextérité.

**Échec** : 5d6 dégâts contondants et la cible est à terre, ensevelie sous les décombres. Elle doit utiliser **une action** et réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour s'en échapper. La meneuse peut modifier ce DD en fonction de la nature des décombres.

**Réussite** : la moitié des dégâts et aucun effet supplémentaire.

## TROMPERIE

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 5

ILLUSION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : S

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 h

**Cible** : le lanceur du sort

**Apparence** : vous disparaissiez et créez un double illusoire de vous-même.

**Effet** : vous devenez invisible. Au même instant, un double illusoire de vous apparaît dans votre espace.

Le double persiste jusqu'au terme du sort, mais vous redevenez visible si vous lancez un sort ou attaquez.

Vous pouvez utiliser **une action** pour déplacer l'illusion d'un maximum de deux fois votre vitesse et la faire bouger, se comporter et parler selon vos désirs.

Vous pouvez voir et entendre par les sens de votre double. Pendant ce temps, vous êtes sourd et aveugle avec vos propres sens. À votre tour, vous pouvez, pour **une action bonus**, passer de vos propres sens à ceux de votre double et inversement.

## TROUVER UN CHEMIN

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 min

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (instruments de divination, comme des osselets ou un tarot, d'une valeur de 100 po et un objet provenant de l'endroit recherché)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 jour

**Cible** : un endroit fixe spécifique avec lequel le lanceur est familier qui se trouve sur le même plan d'existence que lui

**Apparence** : vous savez toujours comment rejoindre votre destination.

**Effet** : pendant la durée du sort, vous trouvez le chemin physique le plus direct et le plus court vers la destination ciblée. La cible doit être fixe et bien spécifique (vous ne pouvez pas cibler « la ville la plus proche », par exemple). Tant que vous êtes sur le même plan que la destination, vous savez dans quelle direction elle se trouve et à quelle distance. Lorsque plusieurs itinéraires s'offrent à vous pendant que vous progressez vers la destination, vous déterminez automatiquement le chemin le plus court et le plus direct (ce qui ne signifie pas le plus sûr).

## VISION SUPRÈME

SORT UTILITAIRE – NIVEAU 6

DIVINATION

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (collyre d'une valeur de 25 po fait à partir de poudre de champignon, de safran et de graisse, que le sort consomme)

**Durée** : 1 h

**Cible** : une créature consentante

**Apparence** : la cible voit les choses telles qu'elles sont réellement.

**Effet** : dans un rayon de 36 m, la cible bénéficie de vision parfaite, repère automatiquement les portes cachées par magie et voit dans le plan éthétré.

# ANNEXES





# INDEX DES SORTS PAR NIVEAU

## Tours de magie (niveau 0)

Aspersion acide	LdJ 255	Graisse	LdJ 278	Immobiliser un humanoïde	LdJ 280
Assistance	LdJ 256	Grande foulée	LdJ 278	Invisibilité	LdJ 281
Aura du héros	LdJ 256	Héroïsme	LdJ 278	Lame de feu	LdJ 283
Bouffée de poison	LdJ 259	Identification	LdJ 278	Lévitation	LdJ 284
Contact glacial	LdJ 265	Image silencieuse	LdJ 279	Lien de protection	LdJ 284
Druidisme	LdJ 271	Injonction	LdJ 280	Localiser des animaux ou des plantes	LdJ 285
Éclat de bois	LdJ 271	Instrument fantomatique	LdJ 280	Localiser un objet	LdJ 285
Épargner les mourants	LdJ 273	Léger comme une plume	LdJ 283	Messager animal	LdJ 288
Explosion occulte	LdJ 273	Lueurs féériques	LdJ 285	Modifier son apparence	LdJ 288
Flamme sacrée	LdJ 274	Mains brûlantes	LdJ 287	Offrande inéluctable	LdJ 292
Gourdin magique	LdJ 277	Manteau de givre	LdJ 287	Ombres imaginaires	LdJ 292
Illusion mineure	LdJ 279	Marque du chasseur	LdJ 288	Pas brumeux	LdJ 293
Lumière	LdJ 286	Mot de guérison	LdJ 289	Passage sans traces	LdJ 293
Lumières dansantes	LdJ 287	Nappe de brouillard	LdJ 290	Pattes d'araignée	LdJ 293
Main du mage	LdJ 287	Poison naturel	LdJ 294	Peau d'écorce	LdJ 293
Message	LdJ 288	Projectile magique	LdJ 296	Prière de soins	LdJ 296
Moquerie cruelle	LdJ 289	Protection contre le mal et le bien	LdJ 297	Protection contre le poison	LdJ 297
Poigne électrique	LdJ 294	Purification de la nourriture et de l'eau	LdJ 297	Rayon affaiblissant	LdJ 297
Porte-bonheur	LdJ 295	Putréfaction	LdJ 297	Rayon ardent	LdJ 298
Prestidigitation	LdJ 295	Repli expéditif	LdJ 299	Rayon de lune	LdJ 299
Produire une flamme	LdJ 296	Représailles infernales	LdJ 299	Restauration inférieure	LdJ 300
Rayon de givre	LdJ 298	Sanctuaire	LdJ 300	Silence	LdJ 301
Réparation	LdJ 299	Sang du démon	LdJ 300	Sphère de feu	LdJ 302
Résistance	LdJ 299	Saut	LdJ 300	Stalagmites fulgurantes	LdJ 303
Thaumaturgie	LdJ 305	Serviteur invisible	LdJ 301	Suggestion	LdJ 303
Trait de feu	LdJ 306	Simulacre de vie	LdJ 301	Ténèbres	LdJ 304
Viser juste	LdJ 307	Soin des blessures	LdJ 301	Toile d'araignée	LdJ 305
		Sommeil	LdJ 301	Trouver les pièges	LdJ 307
		Strangulation	LdJ 303	Trouver une monture	LdJ 307
		Texte illusoire	LdJ 305	Verrou magique	LdJ 307
		Transpercer	LdJ 306	Vision dans le noir	LdJ 308
		Vague tonnante	LdJ 307	Voir l'invisible	LdJ 308
				Zone de vérité	LdJ 308

## Niveau 1

Alarme	LdJ 252
Amitié avec les animaux	LdJ 253
Appel de familier	LdJ 253
Armure du mage	LdJ 255
Baies nourricières	LdJ 257
Balisage	LdJ 257
Bénédiction	LdJ 257
Blessure	LdJ 258
Bouclier	LdJ 258
Bouclier de la foi	LdJ 258
Brûlure du juste	LdJ 260
Charme personne	LdJ 261
Choc des titans	LdJ 262
Communication avec les animaux	LdJ 264
Compréhension des langues	LdJ 265
Couleurs dansantes	LdJ 267
Création ou destruction d'eau	LdJ 267
Déguisement	LdJ 269
Détection de la magie	LdJ 269
Détection du mal et du bien	LdJ 269
Détection du poison et des maladies	LdJ 270
Disque flottant	LdJ 270
Enchevêtrement	LdJ 272
Faveur divine	LdJ 274
Flamboiement funeste	LdJ 274
Fléau	LdJ 275
Fou rire	LdJ 276
Frappe du juste	LdJ 276
Geyser d'énergie	LdJ 277

## Niveau 2

Agrandir/Rétrécir	LdJ 252
Aide	LdJ 252
Amélioration de caractéristique	LdJ 252
Apaisement des émotions	LdJ 253
Arme magique	LdJ 254
Arme spirituelle	LdJ 255
Augure	LdJ 256
Aura magique de l'arcane	LdJ 256
Bouche magique	LdJ 258
Bourrasque	LdJ 260
Briser	LdJ 260
Cécité/Surdité	LdJ 261
Chauffer le métal	LdJ 262
Collet magique	LdJ 263
Compagnon animal	LdJ 264
Corde enchantée	LdJ 266
Croissance d'épines	LdJ 267
Déblocage	LdJ 268
Dessication	LdJ 269
Détection des pensées	LdJ 269
Doux repos	LdJ 271
Envoutement	LdJ 273
Flamme éternelle	LdJ 274
Flèche acide	LdJ 275
Flou	LdJ 275
Frappe lumineuse	LdJ 276
Image miroir	LdJ 279

## Niveau 3

Animation des morts	LdJ 253
Appel de la foudre	LdJ 254
Arme sainte	LdJ 254
Bénédiction héroïque	LdJ 257
Boule de feu	LdJ 259
Caresse du vampire	LdJ 260
Catalepsie	LdJ 260
Cercle magique	LdJ 261
Clairvoyance	LdJ 262
Clignotement	LdJ 263
Colère des damnés	LdJ 263
Communication avec les morts	LdJ 264
Communication avec les plantes	LdJ 264
Contresort	LdJ 266
Création de nourriture et d'eau	LdJ 267
Croissance végétale	LdJ 268
Dissipation de la magie	LdJ 270
Éclair	LdJ 271
Envoi de message	LdJ 272
Esprits gardiens	LdJ 273
Forme gazeuse	LdJ 275
Fusion dans la pierre	LdJ 276
Glyphe de protection	LdJ 277
Hâte	LdJ 278
Image majeure	LdJ 279
Invoquer des animaux	LdJ 281

Jeter une malédiction	LdJ 282	Cercle de téléportation	235	Sphère glacée	271
Lance du juste	LdJ 283	Coercition mystique	237	Suggestion de groupe	271
Langues	LdJ 283	Colonne de flamme	237	Transport végétal	274
Lenteur	LdJ 283	Communion avec la nature	238	Trouver un chemin	275
Lever une malédiction	LdJ 284	Communion	238	Vision suprême	275
Lueur d'espoir	LdJ 285	Cône de froid	238		
Lumière du jour	LdJ 286	Contacter un autre plan	238	<b>Niveau 7</b>	
Marche sur l'eau	LdJ 287	Contagion	239	Boule de feu à explosion retardée	234
Monture fantôme	LdJ 289	Coquille antivie	240	Cage de force	234
Mot de guérison de groupe	LdJ 289	Création de mort-vivant	241	Changement de plan	237
Motif hypnotique	LdJ 290	Création	242	Doigt de mort	243
Mur de vent	LdJ 290	Dissipation du mal et du bien	243	Embruns prismatiques	244
Non-détection	LdJ 291	Dominer un humanoïde	243	Épée magique	246
Nuage puant	LdJ 292	Entrave planaire	245	Forme éthérée	248
Petite hutte	LdJ 293	Épée du juste	246	Image projetée	250
Peur	LdJ 293	Eveil	247	Inversion de la gravité	251
Pluie de projectiles	LdJ 294	Fleau d'insectes	248	Invoquer un céleste	251
Projectile toxique	LdJ 296	Immobiliser un monstre	250	Manoir somptueux	254
Protection contre les énergies	LdJ 297	Invoquer un élémentaire	252	Mirage	255
Respiration aquatique	LdJ 299	Jugement dernier	252	Parole divine	260
Revigoriser	LdJ 300	Légende	252	Régénération	265
Tempête de neige	LdJ 304	Lien télépathique	253	Résurrection suprême	267
Vitalité	LdJ 308	Main magique	253	Résurrection	267
Vol	LdJ 308	Modification de mémoire	255	Séquestration	269
		Mur de force	257	Simulacre	269
		Mur de pierre	257	Symbol	272
		Nuage mortel	259	Téléportation	273
				Tempête de feu	273
<b>Niveau 4</b>					
Assassin imaginaire	LdJ 255	Nuée de projectiles	260	<b>Niveau 8</b>	
Bannissement	LdJ 257	Passage par les arbres	261	Aura sacrée	233
Bouclier de feu	LdJ 258	Passe-muraille	262	Bagou	233
Chien de garde	LdJ 262	Rappel à la vie	264	Champ antimagie	235
Coffre secret	LdJ 263	Réincarnation	266	Clone	237
Compulsion	LdJ 265	Restauration supérieure	266	Contrôle du climat	240
Confusion	LdJ 265	Rêve	267	Demi-plan	242
Contrôle de l'eau	LdJ 266	Sanctification	268	Dominer un monstre	244
Divination	LdJ 270	Scrutation	268	Éclat du soleil	244
Dominer une bête	LdJ 271	Soin des blessures de groupe	269	Esprit faible	246
Expiation du juste	LdJ 273	Télékinésie	272	Esprit impénétrable	246
Fabrication	LdJ 273	Tromperie	275	Excavation	247
Façonnage de la pierre	LdJ 274			Formes animales	248
Flétrissement	LdJ 275			Labyrinthe	253
Gardien de la foi	LdJ 277	<b>Niveau 6</b>		Mot de pouvoir étourdissant	256
Insecte géant	LdJ 280	Allié planaire	231	Nuage incendiaire	258
Invisibilité supérieure	LdJ 281	Barrière de lames	234	Répulsion/attraction	266
Invoquer des élémentaires		Cercle de mort	235	Tempête de sable	274
mineurs	LdJ 281	Chaîne d'éclairs	235	Tremblement de terre	274
Invoquer des êtres des bois	LdJ 281	Contamination	239		
Liane chasseresse	LdJ 284	Contingence	239	<b>Niveau 9</b>	
Liberté de mouvement	LdJ 284	Convocation instantanée	240	Arrêt du temps	232
Localiser une créature	LdJ 285	Danse irrésistible	242	Changement de forme	236
Métamorphose	LdJ 288	Déplacer la terre	242	Emprisonnement	245
Mur de feu	LdJ 290	Désintégration	243	Étrangeté	247
Nimbe de bienfaisance	LdJ 291	Festin des héros	247	Harmonique miraculeuse	249
Œil magique	LdJ 292	Globe d'invulnérabilité	249	Métamorphose suprême	255
Panacée	LdJ 292	Guérison de groupe	249	Mot de pouvoir mortel	256
Peau de pierre	LdJ 293	Guérison	249	Mur prismatique	258
Porte dimensionnelle	LdJ 294	Illusion programmée	249	Nuée de météores	259
Protection contre la mort	LdJ 296	Interdiction	250	Portail	262
Sanctuaire privé	LdJ 300	Invoquer une fée	252	Prémonition	263
Sphère résiliente	LdJ 303	Marche sur le vent	254	Projection astrale	263
Tempête de grêle	LdJ 304	Mauvais œil	254	Souhait	270
Tentacules noirs	LdJ 304	Mot de retour	256	Tempête vengeresse	274
Terrain hallucinatoire	LdJ 305	Mur de glace	257		
		Mur d'épines	256		
		Passage dimensionnel	260		
		Pétrification	262		
		Possession	262		
		Protections et sceaux	264		
		Rayon de soleil	264		
<b>Niveau 5</b>					
Animation des objets	231				
Apparence trompeuse	232				
Arc enchanté	232				
Aura de force	232				

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;(d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original

creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15. COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Rôle'n Play, le jeu de rôle - Livre du joueur avancé.**  
Copyright 2024, Black Book Éditions. Collectif d'auteurs

# PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE !

Avec le *Livre du joueur avancé de Rôle'n Play, le jeu de rôle*, passez la vitesse supérieure et boostez vos aventures !

Embarquez dans un monde épique où vous affronterez de terribles créatures, depuis des géants sans pitié jusqu'à d'anciens et terribles dragons, et qui sait, peut-être même des dieux ! De héros, devenez des légendes, et découvrez les secrets les plus sombres du monde en passant par-delà le voile du plan matériel, jusqu'aux autres plans mystiques qui entourent les terres mortelles.

Le *Livre du joueur avancé* contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer votre personnage du niveau 9 au niveau 20, et plus encore. Véritable complément du *Livre du joueur*, le livre de base de cette gamme, le *Livre du joueur avancé* vous propose aussi tout le matériel nécessaire à la création de nouveaux personnages originaux. Il prolonge l'expérience du *Livre du joueur* et la complète, faisant des deux livres un seul et massif manuel de jeu promettant des heures de jeu et de multiples concepts de personnage.

Prêts à mener votre aventure au-delà de votre imagination ?

Dans ce livre, vous trouverez :

- De nouvelles options de création et d'évolution de personnage ;
- Douze nouvelles origines afin d'étendre les possibilités ;
- Les niveaux 9 à 20 de chaque classe, ainsi que sept nouvelles spécialisations pour chacune d'entre elles, pour un total de 84 nouvelles spécialisations en tout ;
- 57 nouveaux dons d'origines, permettant de renforcer les capacités issues des origines de ce livre et de celles du *Livre du joueur* ;
- Les règles de multiclassage ;
- Et enfin tous les sorts de niveau 5 à 9.



Comme l'indique ce pictogramme, cet ouvrage fait partie du cœur de la gamme *Rôle'n Play, le jeu de rôle*. Il est indispensable à tout joueur ou meneuse de jeu.



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)



© Black Book Éditions, 2024. Black Book Éditions et Rôle'n Play sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-38227-575-7



9 782382 272916

BBERNPJDR08

Prix : XX €