DUNGEONS & DRAGONS®

INTERVENTION DIVINE™

Codex Invocateurs, Paladins, Prêtres et Vengeurs



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Richard Baker • Logan Bonner • Robert J. Schwalb

DUNGEONS & DRAGONS®

INTERVENTION DIVINE™



SUPPLEMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Richard Baker • Logan Bonner • Robert J. Schwalb

Introduction

Protecteur fervent, sauveur désintéressé, adversaire formidable et représentant des dieux sur terre : tous ces rôles conviennent parfaitement aux personnages divins. Le lien spécial qu'ils entretiennent avec les divinités et les autres forces du cosmos leur confère une palette de capacités et de pouvoirs (ainsi que de responsabilités) qui les rend indispensables dans l'éternelle lutte pour le droit et la justice. Ceux d'entre eux qui réussissent à atteindre un haut niveau s'élèvent littéralement pour devenir des entités proches des divinités qu'ils vénèrent et dont ils suivent l'exemple.

Intervention Divine™ est un ouvrage qui élargit les choix accessibles à ceux qui obéissent aux décrets divins. Dans ces pages, vous trouverez de nouvelles façons de construire un personnage divin, ainsi que des options supplémentaires qui vous aideront à jouer votre rôle d'invocateur, de paladin, de prêtre ou de vengeur.

Utilisation de ce supplément

Comme vous pouvez le voir dans la table des matières, *Intervention Divine* offre un chapitre par classe. Que vous ayez déjà un personnage d'une classe spécifique ou que vous vouliez créer un personnage de cette classe, vous n'avez qu'à consulter le chapitre approprié pour découvrir de nouvelles options de création, aptitudes de classe, pouvoirs et voies parangoniques. Le dernier chapitre de ce guide contient un vaste passage dédié aux domaines divins, des dizaines de nouveaux talents, dix destinées épiques conçues autour du thème religieux, de nombreux nouveaux rituels et des informations sur les dieux et sur les historiques divins qui approfondiront votre expérience du jeu.

D&D Insider (en langue anglaise uniquement) : une partie du matériel de jeu contenu dans ce livre était initialement présentée dans les articles du magazine *Dragon*™, contenus dans D&D™ Insider. Ces éléments sont compilés ici, à côté de très nombreuses informations inédites, afin de vous permettre de gérer plus agréablement vos parties. Lorsque vous vous inscrivez sur D&D Insider, vous avez accès à des centaines de pages au contenu similaire à celles que vous trouverez dans ce livre : de nouveaux pouvoirs et talents et des sources d'inspiration qui permettent de rendre vos parties de D&D® encore plus dynamiques et qui vous aident à enrichir votre jeu. Votre inscription sur D&D Insider vous donne également accès au « D&D Character Builder », la solution la plus facile pour créer et suivre la progression de votre personnage à n'importe quel niveau. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.dndinsider.com.

Revisiter votre personnage

Cela arrive. Vous jouez votre personnage divin depuis longtemps et soudain, *Intervention Divine* fait son apparition, vous apportant d'innombrables nouvelles possibilités avec des options sur lesquelles votre choix se serait porté si vous en aviez eu connaissance plus tôt.

Pas de panique ! Plusieurs solutions s'offrent à vous. Pour commencer, les règles d'échange (cf. page 28 du *Manuel des Joueurs*®) permettent aisément de prendre quelques-unes des nouveautés issues d'*Intervention Divine*. Si les échanges ne vous permettent pas d'arriver à vos fins assez rapidement, parlez-en à votre MD et aux autres joueurs afin de retravailler votre personnage en fonction de ce qu'*Intervention Divine* propose. Avec un peu de chance, vous pourrez le réviser afin qu'il corresponde à vos souhaits sans nuire à la campagne. Votre MD peut même trouver une astuce pour remanier une partie de l'histoire. Toutefois, si cela s'avère trop compliqué, une sortie en grande pompe sera peut-être l'occasion de faire vos adieux à votre ancien personnage pour en créer un nouveau.

Table des matières

1 : INVOCATEUR 4
Nouvelle aptitude de classe 6
Nouvelle option de création 6
Nouveaux pouvoirs d'invocateur ... 7
Nouvelles voies parangoniques 20

2 : PALADIN 30
Nouvellse aptitudes de classe 32
Nouvelles options de création 32
Nouveaux pouvoirs de paladin 33
Nouvelles voies parangoniques 45

3 : PRÊTRE 56
Nouvelle aptitude de classe 58
Nouvelle option de création 58
Nouveaux pouvoirs de prêtre 59
Nouvelles voies parangoniques 72

4 : VENGEUR 82
Nouvelle aptitude de classe 84
Nouvelle option de création 84
Nouveaux pouvoirs de vengeur 85
Nouvelles voies parangoniques 98

5 : OPTIONS DIVINES 106
Domaines divins 108
Votre divinité et vous 124
Historiques divins 128
Nouveaux talents 130
Talents héroïques 130
Talents parangoniques 137
Talents épiques 140
Talents de multiclassage 143
Destinées épiques 145
Ange exalté 145
Avatar de justice 146
Avatar de l'espoir 147
Avatar de la guerre 148
Avatar de la liberté 149
Avatar de la mort 150
Avatar de la vie 151
Avatar des tempêtes 152
Saint 153
Elu 154
Nouveaux rituels 156

CHAPITRE 1

Invocateur

« Inutile de me demander pardon, inutile d'implorer ma pitié. Je suis la vérité impitoyable et le fléau des mécréants, et je suis venu pour te rappeler à tes fautes. »

Vous êtes le messager de la vérité envers et contre tout, envers et contre tous. Par votre main, votre bâton et votre voix, le pouvoir des dieux s'abat sur vos adversaires. Vous les fauchez par dizaines sous la puissance de votre pouvoir divin : vous les aveuglez de radiance, vous les martelez sous le tonnerre, vous les consumez dans les flammes sacrées, vous leur faites mettre genou à terre pour les asservir de chaînes de foudre. Vos sentences seront les derniers mots entendus par les ennemis de votre dieu.

À la différence de la plupart des personnages divins qui acquièrent leurs pouvoirs grâce à des rites initiatiques, les invocateurs tirent leur puissance d'une alliance directement passée avec les dieux. L'alliance protectrice et l'alliance de colère sont décrites dans le *Manuel des Joueurs 2* ; l'alliance de malédiction est présentée ici. Tous les invocateurs utilisent dans une certaine mesure des fragments des mots de la création mais, en tant qu'invocateur des malédictions, vous connaissez ces antiques syllabes mieux que personne, libérant toute leur puissance sur vos ennemis. Comme l'alliance de colère, l'alliance de malédiction est une voie résolument offensive. La plupart de ses pouvoirs affaiblissent les défenses de l'ennemi et ont des effets dont il est particulièrement difficile de se débarrasser.

Quel que soit votre choix d'alliance, ce chapitre met à votre disposition de nouvelles options qui vous permettront d'utiliser le pouvoir divin contre vos adversaires. Ce chapitre comprend les éléments suivants :

- **Nouvelle aptitude de classe :** l'alliance de malédiction contient un nouveau pouvoir de Conduit divin qui entrave vos ennemis.
- **Nouvelle option de création :** en tant qu'invocateur des malédictions, vous faites trembler vos ennemis au seul son de votre voix.
- **Nouveaux pouvoirs d'invocateur :** près d'une centaine de nouveaux pouvoirs sont à votre disposition, dont certains spécialement adaptés à l'alliance protectrice, à l'alliance de colère ou à l'alliance de malédiction.
- **Nouvelles voies parangoniques :** découvrez de nombreuses nouvelles voies parangoniques d'invocateur, dont celle de l'adepte des murmures, du gardien des neuf ou de la voix de la pierre.



HOWARD LYON



NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Lorsque vous choisissez votre alliance divine, vous pouvez sélectionner l'alliance de malédiction à la place des autres options telles que celles qui figurent dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Alliance de malédiction

Les dieux ont fait de vous le dépositaire des invocations destructrices utilisées au cours de leur guerre contre les originels, vous pouvez ainsi défendre leur cause sacrée et vous assurer que ceux qui veulent détruire le monde ne se relèvent jamais.

Conduit divin : vous gagnez le pouvoir de Conduit divin *malédiction funeste*.

Manifestation de l'alliance : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque divin de rencontre ou quotidien à votre tour de jeu, vous pouvez pousser une cible touchée par le pouvoir de 1 case après avoir résolu les effets du pouvoir.

Conduit divin : Malédiction funeste — Aptitude d'invocateur

Les sentences lourdes de conséquences de votre serment solennel font trembler ceux qui l'entendent.

Rencontre ✦ divine, terreur
Action mineure **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Effet : chaque cible subit un malus de -1 à ses jets d'attaque et à ses jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, lorsque la cible est touchée par une attaque de terreur avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous poussez la cible de 1 case en action libre.

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION

Le Manuel des Joueurs 2 décrit l'invocateur protecteur et l'invocateur courroucé. Ce chapitre introduit l'invocateur des malédictions, dont les sentences prononcées sur le champ de bataille scellent le destin de ceux qui voudraient se dresser contre lui.

Invocateur des malédictions

L'option de création d'invocateur des malédictions est basée sur l'alliance de malédiction. L'invocateur des malédictions emploie de terribles mots de pouvoir pour éradiquer les adversaires de son dieu. Ces mots de pouvoir proviennent de la langue même des dieux, ce sont les mots de la création. Ces mots sont habituellement trop puissants pour les mortels car ils mettent en péril la santé, physique et mentale, de ceux qui les prononcent. Les invocateurs des malédictions ont besoin d'une Sagesse élevée pour prononcer correctement ces mots et pour ajuster comme il le faut les inflexions et la grammaire particulières de ce langage au cœur d'un combat. Les mots de pouvoir éprouvent le corps autant que l'esprit, les invocateurs des malédictions doivent donc penser à faire de la Constitution leur deuxième meilleure valeur de caractéristique suivie de près par l'Intelligence.

Aptitude de classe suggérée : alliance de malédiction*
Talent suggéré : Malédiction funeste
Compétences suggérées : Arcanes, Endurance, Intuition, Religion
Pouvoirs à volonté suggérés : *éclats de cristal, visions sanglantes**
Pouvoir de rencontre suggéré : *convocation de justice**
Pouvoir quotidien suggéré : *abominable sentence**
*Nouvelle option présentée dans cet ouvrage

NOUVEAUX POUVOIRS D'INVOCATEUR

L'invocateur est le bras armé de la volonté divine, un champion des dieux qui utilise de terribles prières pour faire triompher sa cause sacrée. Ce chapitre présente de nombreux pouvoirs accessibles à tous les invocateurs ainsi que certains pouvoirs conçus sur-mesure pour l'alliance de malédiction.

Prières à volonté de niveau 1

Mains radiantes — Invocateur Attaque 1

Des filaments radiants jaillissent du bout de vos doigts et traversent le champ de bataille. Ces jets frappent vos ennemis et explosent à l'impact en nuées d'étincelles lumineuses.

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cibles : une, deux ou trois créatures
Niveau 21 : cible une créature supplémentaire
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d4 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Suaire de l'infidèle — Invocateur Attaque 1

En brandissant votre focaliseur, vous invoquez un voile radiant qui brûle votre adversaire et le désigne comme ennemi de votre foi.

À volonté ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si la cible est marquée, le malus aux jets d'attaque qu'elle subit à cause de cet état préjudiciable est de -4 au lieu de -2.
Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Visions sanglantes — Invocateur Attaque 1

Les images de carnage et de mort que vous invoquez sèment la confusion dans l'esprit de vos ennemis.

À volonté ✦ divine, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -1 à toutes ses défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques

Prières de rencontre de niveau 1

Convocation de justice — Invocateur Attaque 1

Justice sera rendue, quoi qu'il en coûte. Vous puisez dans votre propre force vitale pour projeter un rayon lumineux qui force vos adversaires à s'avancer pour recevoir leur jugement.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : une ou deux créatures prises dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous tirez la cible de 3 cases.
Alliance de malédiction : vous renversez également la cible à terre.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dénonciation vigoureuse — Invocateur Attaque 1

La force de vos accusations est telle qu'elle repousse vos adversaires comme si c'était votre dieu lui-même qui les repoussait.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 1 case.
Alliance protectrice : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Murmures de la défaite — Invocateur Attaque 1

Vos paroles prennent vie, s'insinuent dans l'esprit de vos ennemis et y créent un sentiment de défaite inéluctable.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, et si elle rate une attaque, elle subit 5 dégâts psychiques.
Alliance de malédiction : ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts psychiques.

Révélation de la foudre — Invocateur Attaque 1

L'électricité sature l'air, frappe vos adversaires et révèle leurs faiblesses.

Rencontre ✦ divine, électricité, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et la cible subit un malus de -1 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance de colère : le malus à toutes les défenses est égal à votre modificateur de Constitution.



MATIAS TAPIA

Prières quotidiennes de niveau 1

Abominable sentence — Invocateur Attaque 1

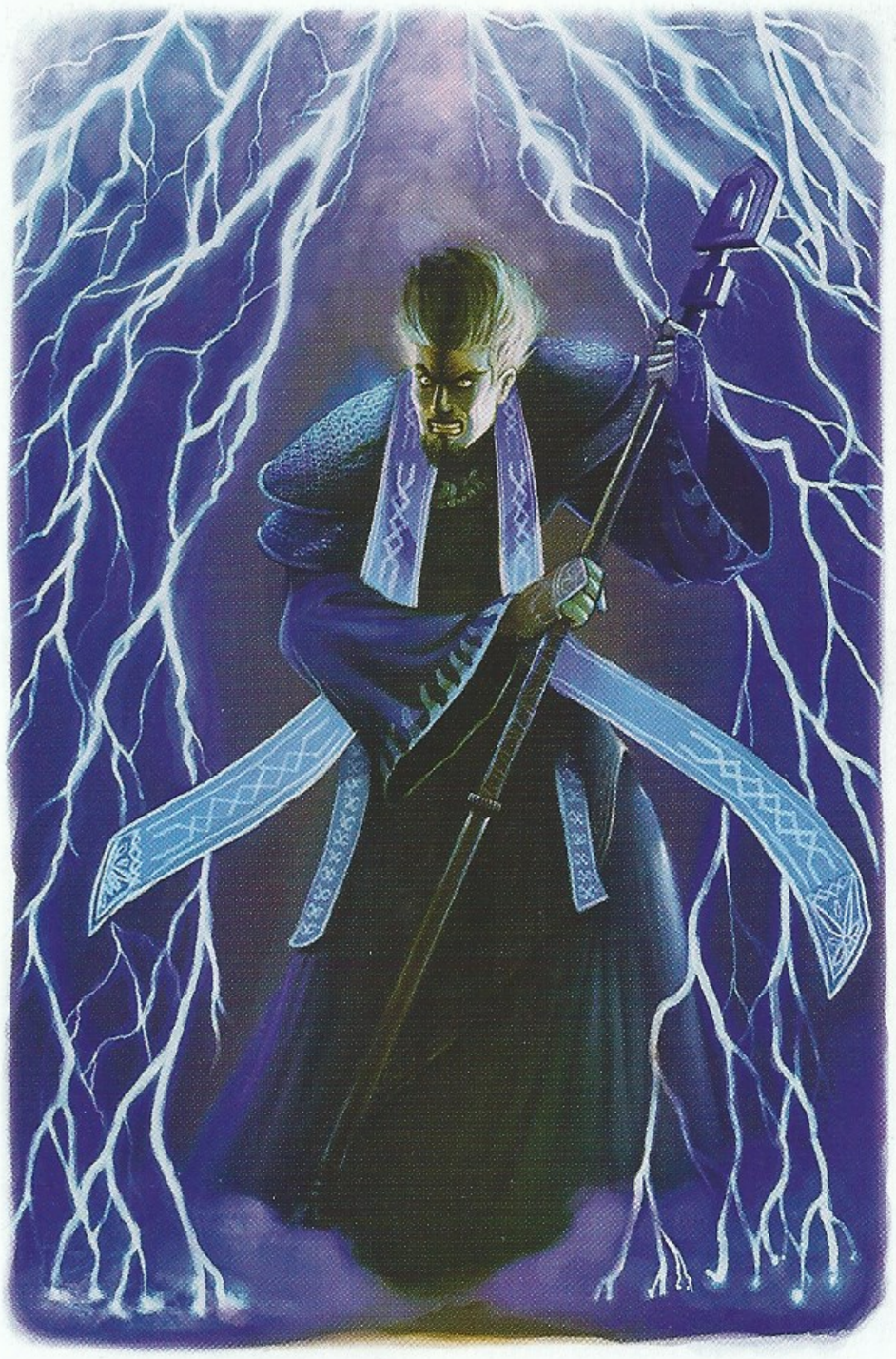
Vous lancez une terrible malédiction qui s'abat sur vos ennemis tout en vous faisant partager leurs souffrances.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : une ou deux créatures prises dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, ou 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts si vous ciblez une seule créature. La cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule)
Effet : vous subissez 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Appel de la tempête — Invocateur Attaque 1

Imprégné de la colère divine, vous demandez à la foudre et au tonnerre de s'abattre sur votre ennemi.

Quotidien ✦ divine, électricité, focaliseur, tonnerre
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre. La cible subit 5 dégâts d'électricité continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).



Couronne de représailles — Invocateur Attaque 1

Vous désignez un ennemi tout en formant un cercle avec vos mains. Une couronne translucide ceint alors la tête de votre adversaire et le brûle à chaque blessure subie par l'un de vos compagnons.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Effet : la cible est affectée par votre couronne de représailles (sauvegarde annule). Jusqu'à ce que la couronne disparaisse, la cible subit 5 dégâts radiants à chaque fois qu'un de vos alliés situé à 5 cases ou moins d'elle subit des dégâts.

Invocation de la glace et du feu — Invocateur Attaque 1

Une grêle ardente s'abat sur ceux qui se dressent face à vous.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, froid, périmètre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et de froid.
Effet : la décharge crée un périmètre de grêle ardente qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui commence son tour de jeu dans le périmètre subit 5 dégâts de feu et de froid.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Malédiction silencieuse — Invocateur Attaque 1

Vous entrez dans une transe alors que vos lèvres bougent. Vos ennemis n'entendent pas ce que vous dites à cause du grondement du tonnerre qui résonne autour d'eux.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières utilitaires de niveau 2

Chance miraculeuse — Invocateur Utilitaire 2

Vous prononcez une courte prière au moment où l'attaque vous touche, ce qui réduit considérablement la gravité de la blessure et motive votre allié.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque ennemie vous inflige des dégâts.
Effet : les dégâts sont réduits de 5. Un allié situé à 5 cases ou moins de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à ses jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Chant d'encouragement — Invocateur Utilitaire 2

Vous criez bien haut une parole d'espoir qui restaure la confiance de vos alliés.

Rencontre ✦ divine, périmètre
Action mineure **Proximité** explosion 2
Effet : l'explosion crée un périmètre d'espoir qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En demeurant dans le périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir à vos jets de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence.

AMELIA STONER

Protection divine — Invocateur Utilitaire 2

Vous agissez en sachant que votre dieu vous préservera des blessures.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité.

Révélation des faiblesses — Invocateur Utilitaire 2

Vous prononcez un mot de pouvoir qui est aussi un mot de savoir.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : choisissez une créature à 10 cases ou moins de vous. Vous connaissez les éventuelles résistances et vulnérabilités actives de la créature.

Savoir de Shom — Invocateur Utilitaire 2

Vous faites appel au vaste savoir de la civilisation disparue de Shom, et vous avez accès à des connaissances ésotériques qui vous auraient autrement échappé.

Quotidien ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test d'Arcanes, d'Histoire ou de Religion et le résultat ne vous convient pas.
Effet : vous relancez le test de compétence avec un bonus de pouvoir égal à votre modificateur d'Intelligence et vous utilisez le résultat que vous préférez.

Prières de rencontre de niveau 3

Les lames de l'âme — Invocateur Attaque 3

Deux lames translucides jaillissent de votre corps et plongent vers vos ennemis. La puissance libérée par ce pouvoir vous fait chanceler.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Distance** 5
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de force, ou 2d12 + modificateur de Sagesse dégâts de force si vous ne ciblez qu'une seule créature. Vous poussez la cible de 1 case.
Alliance de malédiction : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.
Effet : vous subissez 5 dégâts.

Mot de ruine — Invocateur Attaque 3

Vous prononcez quelques syllabes de damnation qui attaquent l'esprit des créatures qui vous entourent et qui brouillent vos propres pensées.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pénitence imposée — Invocateur Attaque 3

Quelqu'un paiera pour ces crimes, je vous le garantis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. La prochaine fois que la cible inflige des dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant, choisissez un ennemi situé à 10 cases ou moins de vous. Cet ennemi subit 5 dégâts radiants.
Alliance de colère : les dégâts radiants subis par l'ennemi que vous avez choisi sont égaux à 5 + votre modificateur de Constitution.

Symbole de l'épée brisée — Invocateur Attaque 3

Vous placez un symbole pacificateur sur votre ennemi, ce qui le soumet en partie à votre volonté.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas utiliser de pouvoir d'attaque qui requiert l'usage d'une action simple, autre que les attaques de base.
Alliance protectrice : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit également un malus à ses jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Prières quotidiennes de niveau 5

Déluge de sang — Invocateur Attaque 5

Un flot de sang frais jaillit des blessures de votre ennemi alors qu'il se tord de douleur. Vous partagez une partie de ses souffrances.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi situé à 5 cases ou moins de vous subit des dégâts infligés par une attaque de corps à corps ou à distance
Cible : l'ennemi en question pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible est hébétée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : 5 dégâts continus (sauvegarde annule)
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Éclat de soleil — Invocateur Attaque 5

Vous faites s'abattre un fragment de la substance même du soleil sur vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Si le pouvoir ne cible qu'une seule créature, la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts

Lamentations du perverti — Invocateur Attaque 5

Vous prononcez une ancienne malédiction. Vos ennemis claquent des dents en pensant au destin que vous leur promettez et en oublient de se défendre. Vos alliés sauront tirer profit de cette distraction fatale.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat et ne peut pas se décaler (sauvegarde annule les deux).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous ou un allié situé à 5 cases ou moins de vous attaquez un ennemi et bénéficiez d'un avantage de combat contre lui, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Malédiction aveuglante — Invocateur Attaque 5

D'un mot, vous ôtez la vue à vos adversaires. La puissance de cette prière est telle qu'elle vous laisse à peine capable de vous défendre pendant un instant.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous conférez un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Trompettes des étoiles déchues — Invocateur Attaque 5

Un orbe resplendissant apparaît dans les airs et explose sur vos ennemis dans un déluge de lumière et de flammes.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, périmètre, radiant
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants, et la cible est à terre.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Effet : l'explosion crée un périmètre de fumée qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est grandement voilé.

Prières utilitaires de niveau 6

Ange gardien — Invocateur Utilitaire 6

Une prière aux dieux invoque un terrifiant ange ailé qui protège vos camarades.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez un ange gardien dans 1 case à portée. L'ange persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout allié qui se situe dans la case de l'ange ou adjacent à elle bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à sa CA. De plus, quand vous ou un allié êtes touché par une attaque alors que vous êtes situé sur la case de l'ange ou adjacent à elle, vous pouvez dissiper l'ange en interruption immédiate et diviser les dégâts par deux.
Maintien (mineure) : l'ange persiste, et vous pouvez le déplacer de 5 cases.

Brouillard impénétrable — Invocateur Utilitaire 6

Chaque mot prononcé soulève d'épais nuages de brume qui s'accumulent jusqu'à recouvrir le champ de bataille.

Quotidien ✦ divine, périmètre
Action mineure **Proximité** décharge 3
Effet : l'explosion crée un périmètre de brouillard dense qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile et est grandement voilé.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste, et vous pouvez en augmenter la taille de 1 jusqu'à une décharge 5.

Cape chatoyante — Invocateur Utilitaire 6

Vos vêtements s'animent et scintillent d'une myriade de couleurs éblouissantes.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et les alliés qui vous sont adjacents bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA et aux Réflexes.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Personnalisez votre alliance

Les invocateurs font le serment de combattre les ennemis des dieux lorsqu'ils reçoivent leurs pouvoirs, mais l'alliance de votre invocateur peut être plus complexe. Pourquoi ne pas ajouter d'autres commandements ou des interdits particuliers pour rendre le lien qui vous unit à votre dieu plus spécifique ?

Peut-être avez-vous accepté d'utiliser la puissance divine pour redresser les torts et, pour remercier les dieux de vous avoir conféré ces pouvoirs, devez-vous accomplir une quête particulière. Peut-être avez-vous juré de ne pas tuer les membres de certaines races ou de certaines organisations placées sous la protection de votre dieu. Votre alliance peut vous amener à considérer certains événements insignifiants comme s'il s'agissait d'une question de vie ou de mort. Vous avez pu, par exemple, jurer de défendre l'amour en tant que suivant de Sehanine, ce qui pourrait vous conduire à rompre les rangs en pleine bataille pour chercher à réunir deux amants séparés par la guerre.

Votre foi peut comporter des rites inconnus des autres croyants, ou vous pouvez avoir des interdits religieux particulièrement étranges aux yeux du commun des mortels. Vous pouvez simplement accomplir ces actes pour vous faire plaisir mais vous pouvez aussi élaborer ces tabous et ces cérémonies afin que leur signification repose sur les principes de votre divinité. Il se peut qu'en tant que serviteur de Mélora, vous ne puissiez traverser l'eau sans y jeter une offrande au préalable. Moradin vous a peut-être demandé de bénir toutes les forges que vous croisez. Kord peut vous avoir demandé de relever toutes les épreuves de force que vous rencontrez. En tant qu'adepte de la Reine Corneille, vous pouvez réciter une petite prière pour l'âme de chaque mort que vous découvrez, vous pourriez même murmurer une bénédiction pour toutes les âmes que vous libérez au beau milieu des combats.



EMRAH ELMASLI

Prière de victoire — Invocateur Utilitaire 6

Voyant venir le danger, vous murmurez une prière pour affermir votre courage face à l'adversité.

Quotidien ✦ divine
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi effectue un jet d'attaque de corps à corps ou à distance contre vous
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Sagesse, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de rencontre de niveau 7

Déferlement de la première tempête — Invocateur Attaque 7

Vous invoquez la première tempête qui a déferlé sur le monde et vous utilisez sa puissance pour mettre vos alliés à l'abri et pour submerger vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans l'explosion d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Gravé en lettre de feu — Invocateur Attaque 7

Des lettres de feu se dessinent dans les airs et embrasent vos ennemis les plus proches.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez des symboles flamboyants dans une case à portée. Les symboles persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque ennemi qui commence son tour de jeu à 5 cases ou moins des symboles et qui ne finit pas son tour à au moins 6 cases d'eux subit des dégâts de feu égaux à 10 + votre modificateur de Sagesse.

Pluie de sang — Invocateur Attaque 7

Du sang tombe du ciel et ruisselle sur vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible gagne une vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance de colère : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir à ses jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

Trompettes de Célestia — Invocateur Attaque 7

Vous invoquez le dominion divin de Célestia et faites appel aux trompettes des immortels pour terrasser vos ennemis et briser leur détermination.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, terreur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance protectrice : le malus aux jets d'attaque est égal à votre modificateur d'Intelligence.

Verdict flamboyant — Invocateur Attaque 7

Vos paroles embrasent les ennemis qui se tiennent devant vous dans un brasier surgi du ciel. Ce glorieux bûcher requiert toute votre attention et vous distrait brièvement.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
Alliance de malédiction : la cible subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre les dégâts continus.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 9

Coup du destin — Invocateur Attaque 9

Vous agressez l'esprit de vos adversaires et faites appel au destin pour altérer le cours des événements afin d'empêcher vos ennemis de placer leurs attaques.

Quotidien ✦ charme, divine, focaliseur, psychique
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Les seules attaques que la cible peut effectuer pendant son tour de jeu suivant sont des attaques de bases. Si votre attaque touche un seul ennemi, la seule attaque qu'il peut effectuer à son tour de jeu est une attaque de base (sauvegarde annule).
Alliance protectrice : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit également un malus à ses jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.
Échec : demi-dégâts

Hall du fracas de la bataille — Invocateur Attaque 9

Vous évoquez la vision d'une assemblée guerrière divine. Les cris de victoire qui en émanent encouragent vos alliés, tandis que l'écho du tonnerre destructeur fait reculer vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Effet : l'explosion crée un périmètre de tonnerre qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous, en restant centré sur vous. Tant qu'ils sont dans le périmètre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et à la Vigueur.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste, et vous poussez chaque ennemi situé à l'intérieur de 1 case.

Héraut de la tempête déchaînée — Invocateur Attaque 9

D'une simple étincelle de lumière, vous faites naître une terrifiante tempête qui balaye vos adversaires, emportés par la foudre et le tonnerre.

Quotidien ✦ divine, électricité, focaliseur, périmètre, tonnerre
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Échec : demi-dégâts
Effet : l'explosion crée un périmètre d'électricité et de tonnerre qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui commence son tour de jeu dans le périmètre subit 5 dégâts d'électricité. Toute créature qui quitte le périmètre subit 5 dégâts de tonnerre. En action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 5 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Malédiction tétanisante — Invocateur Attaque 9

Ceux qui vous entourent n'osent plus bouger quand ils entendent vos terribles imprécations, dont la puissance fige vos propres membres.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, terreur
Action mineure **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible subit 10 dégâts continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts. La cible subit 5 dégâts continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
Alliance de malédiction : la cible subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre ces effets.
Effet : vous êtes immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sermon de malédiction — Invocateur Attaque 9

La puissance des paroles maudites que vous prononcez convulse votre corps et condamne vos ennemis à la défaite.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est affectée par votre sermon de malédiction (sauvegarde annule). Lorsque la cible est touchée par une attaque avant la fin du sermon de malédiction, vous pouvez subir 5 de dégâts en action libre pour forcer la cible à relancer son attaque et à utiliser le deuxième résultat. Si l'attaque relancée échoue, la cible subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières utilitaires de niveau 10

Appel de l'avant-garde — Invocateur Utilitaire 10

Une divine inspiration fait tourner cette embuscade en votre faveur.

Quotidien ✦ divine
Aucune **Distance** 10
Déclencheur : vous déterminez l'initiative.
Cible : vous et un allié
Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus à son test d'initiative égal à votre modificateur d'Intelligence. De plus, aucune des cibles n'est surprise.

UN DESTIN GRANDIOSE

En tant qu'invocateur, vous avez été personnellement choisi par les dieux pour accomplir leurs desseins. Comment allez-vous gérer cela ?

Allez-vous jalouser ceux qui peuvent suivre leur propre destinée ou êtes-vous particulièrement fier de la relation intime que vous entretenez avec le divin ? Les autres, et même les personnages divins, n'ont pas ce lien direct, de tous les instants, avec les dieux. Ils ont certes la foi, mais peut-on vraiment comparer ce qui n'est pas comparable ? Éprouvez-vous de la pitié à leur égard ou, au contraire, êtes-vous fasciné par leur incroyable dévotion ?

Votre alliance est-elle un fardeau qui vous pèse ou une source de joie qui vous motive ? Vous délectez-vous de votre puissance ou regrettez-vous le serment que vous avez prononcé ? Recherchez-vous l'approbation des dieux à chacun de vos actes ou avez-vous la certitude que les décisions que vous prenez sont l'exact reflet de leur volonté ?

Mot de vivacité — Invocateur Utilitaire 10

Vous vous exprimez avec autorité et incitez votre compagnon à se prémunir des blessures.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Proximité** explosion 10
Déclencheur : vous utilisez un pouvoir d'attaque de proximité ou de zone et un allié situé à 10 cases ou moins de vous est pris dans l'effet.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence en action libre.

Prêche étendu — Invocateur Utilitaire 10

Alors que vous élevez la voix, vous étendez la portée de vos prières.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez augmenter la taille de vos attaques de décharge de proximité ou d'explosion de proximité de 1.

Prière vengeresse — Invocateur Utilitaire 10

Vous déclamez l'antique déclaration de guerre faite aux originels. En l'entendant, vos compagnons sont animés d'une juste colère contre leurs assaillants.

Quotidien ✦ divine, périmètre
Action mineure **Proximité** explosion 3
Effet : l'explosion crée un périmètre de vengeance qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsqu'un allié situé dans le périmètre subit des dégâts causés par une attaque, cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 contre l'attaquant jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prières de rencontre de niveau 13

Doute mortel — Invocateur Attaque 13

Vos paroles sèment le doute dans l'esprit de vos adversaires au point de les blesser et de les empêcher d'attaquer.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Si la cible est encore touchée avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Alliance de colère : la première créature qui attaque la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus de pouvoir à son jet d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

Éruption de la terre — Invocateur Attaque 13

Vous prononcez un nom quasiment oublié et étroitement lié à la terre. Celle-ci se soulève, portant vos alliés et renversant vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous renversez la cible à terre.
Effet : vous et chaque allié pris dans l'explosion pouvez vous relever en action libre.
Alliance protectrice : chaque allié pris dans l'explosion peut également se décaler de 1 case en action libre.

Mot d'aveuglement — Invocateur Attaque 13

À votre commandement, les créatures qui vous entourent perdent la vue. La puissance déployée par cette prière vous hébète pour un instant.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance de malédiction : la taille de l'explosion augmente de 1.

Réprimande tonitruante — Invocateur Attaque 13

Vous envoyez vos ennemis au loin, emportés par une vague de tonnerre et de destruction.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Réaction Immédiate **Proximité** décharge 5
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque ennemie.
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 1 case et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Révélation scintillante — Invocateur Attaque 13

Vous inondez l'esprit des créatures qui vous entourent d'une vision vertigineuse des dominions divins.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La première fois que la cible attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 10 dégâts psychiques.
Alliance de malédiction : les dégâts psychiques subis par la cible lorsqu'elle attaque sont égaux à 10 + votre modificateur de Constitution.

Les mots de la création

Votre personnage utilise les mots prononcés par les dieux pour modeler la substance du monde et donner naissance à la vie. À quoi ressemblent ces mots ? Votre invocateur parle-t-il d'une voix forte ou marmonne-t-il d'étranges imprécations ?

Puisque vous avez un nombre restreint de pouvoirs, vous pouvez aisément inventer des formules pour chacun d'entre eux. Ces mots de la création peuvent être de simples onomatopées dénuées de sens ou d'étranges dictons. Si vous connaissez le film *Dune* ou le langage klingon de *Star Trek*, vous trouverez certainement quelques phrases absurdes qui sonnent bien. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions dont vous pouvez vous inspirer pour créer vos propres formules.

« Le Seigneur Mutilé cherche la vérité au cœur des ténèbres. »

« Le temps est une porte qui ne peut être refermée. »

« Pour être au centre, il faut viser l'au-delà. »

« Cette flamme consume déjà toutes les âmes. »

Prières quotidiennes de niveau 15

Bannissement brutal — Invocateur Attaque 15

Vous bannissez temporairement votre ennemi de ce monde, et vous puisez dans votre force vitale pour l'empêcher de revenir.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, nécrotique, téléportation
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible disparaît de ce monde (sauvegarde annule). Vous pouvez annuler cet effet en action mineure. Lorsque l'effet prend fin, la cible réapparait dans la dernière case qu'elle occupait ou dans la case inoccupée la plus proche.
Chaque jet de sauvegarde raté : vous subissez 5 dégâts.
Échec : demi-dégâts, et vous téléportez la cible de 5 cases.

Imprécation divine — Invocateur Attaque 15

Vous êtes le catalyseur de la colère de votre dieu. Vous sentez son courroux alors qu'il extermine vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule)
Effet secondaire : chaque ennemi situé à 3 cases ou moins de la cible subit 10 dégâts.
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Effet : vous subissez 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Lorsque vous subissez ces dégâts continus, choisissez un ennemi situé à 5 cases ou moins de vous. Cet ennemi subit également 5 dégâts.

Invocation d'Ombrebasse — Invocateur Attaque 15

Vous invoquez les ténèbres glaciales qui s'épaississent jusqu'à ce que la lumière ne soit plus qu'un lointain souvenir.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, froid, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid
Échec : demi-dégâts
Effet : l'explosion crée un périmètre d'ombre qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est grandement voilé. Lorsqu'une créature commence son tour de jeu dans le périmètre, elle subit 10 dégâts de froid, et vous pouvez la faire glisser de 3 cases en action libre. Vous êtes immunisé aux effets du périmètre. En action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Tempête punitive — Invocateur Attaque 15

En brandissant votre focaliseur, vous invoquez la puissance des dieux et créez un gouffre dans les cieux par lequel le tonnerre et la foudre s'abattent sur vos adversaires.

Quotidien ✦ divine, électricité, focaliseur, tonnerre
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre, et la cible est aveuglée et assourdie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières utilitaires de niveau 16

Asile ! — Invocateur Utilitaire 16

En prononçant un simple mot, vous échappez à une attaque... mais tout a un prix.

Rencontre ✦ divine, téléportation
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque contre vous.
Effet : vous annulez l'attaque que vous porte l'ennemi en question et vous vous téléportez de 10 cases. Vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous êtes la seule cible de l'attaque ennemie, l'attaquant peut effectuer une action différente.

Bannière des armées célestes — Invocateur Utilitaire 16

Une bannière blanche en lambeaux apparaît dans les airs. Ceux qui s'y rallient trouvent le courage dont ils ont besoin pour surmonter les épreuves qui les attendent.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez une bannière étincelante dans 1 case à portée. La bannière persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque allié qui a une ligne de mire avec la bannière bénéficie d'un bonus à toutes ses défenses, à ses jets de sauvegarde contre les effets de terreur et aux jets de dégâts. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse.
Maintien (mineure) : la bannière persiste.

Discours de confusion — Invocateur Utilitaire 16

Vous vous exprimez dans un incroyable charabia et vous profitez de la confusion ainsi créée pour vous mettre à l'abri.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre vous, il doit effectuer deux jets d'attaque et utiliser le plus mauvais résultat.

Au service d'une divinité maléfique

En tant qu'invocateur, vous ne pouvez vous dédier à une divinité maléfique sans adopter l'alignement de votre dieu, mais cela ne veut pas dire que les dieux obscurs ne vont pas réclamer en plus un retour sur investissement. Peut-être entendez-vous les murmures de Tiamat au milieu du tintement des pièces d'or. Les serpents dressent peut-être leur tête à votre approche pour vous susurrer les volontés de Zéhir. Lorsque vous affrontez les serviteurs de Baine, il se peut qu'ils vous saluent et qu'ils ne lèvent pas la main sur vous, à moins que vous ne les attaquiez en premier.

Si vous souhaitez évoluer dans ces eaux troubles, parlez-en avec votre MD et discutez des façons dont les dieux maléfiques peuvent réclamer leur créance. Il ne s'agit pas de gâcher le jeu en trahissant les autres PJ ni de perturber l'équilibre du groupe, mais un personnage qui marche de temps en temps sur la frontière entre le Bien et le Mal peut donner au MD des idées d'aventures intéressantes et amuser tout le monde. Ainsi, si un envoyé de Vecna vous fournit les informations dont vous avez besoin pour accomplir une tâche importante pour votre dieu, vous lui devrez certainement un petit service en retour...

Murailles d'Hestavar — Invocateur Utilitaire 16

Avec votre focaliseur, vous tracez des signes dans les airs et invoquez un simulacre des murailles de la Cité Lumineuse.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action mineure **Zone** mur 10 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur d'énergie divine. Le mur peut faire jusqu'à 2 cases de haut, et il persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur est un obstacle solide, et il bloque les lignes de mire. Il peut être escaladé avec un test d'Athlétisme (DD 20 + la moitié de votre niveau).
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Visage serein — Invocateur Utilitaire 16

Le visage de votre dieu se superpose au vôtre et focalise l'attention de vos adversaires, laissant ainsi à vos alliés un répit plus qu'appréciable.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : la cible ne provoque pas d'attaque d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de rencontre de niveau 17

Chaînes de flammes — Invocateur Attaque 17

Vous embrasez un adversaire dans une colonne de feu, dont les flammes s'étendent rapidement aux ennemis les plus proches.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible principale : une créature
Attaque principale : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de zone 2 centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu

Mot de douleur — Invocateur Attaque 17

Au son de vos paroles, l'esprit des créatures qui vous entourent est terrassé. Vous êtes momentanément déstabilisé par leur souffrance mentale.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance de malédiction : la taille de l'explosion augmente de 1.

Poussière astrale — Invocateur Attaque 17

Il se met à pleuvoir des grains de poussière argentée qui brûlent tous les ennemis sur lesquelles ils tombent.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants. Si la cible ne s'éloigne pas de vous avant la fin de son tour de jeu suivant, elle subit 5 dégâts de feu et radiants et subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Son de la corne d'or — Invocateur Attaque 17

Les trompettes célestes résonnent et font jaillir une note parfaite qui ébranle vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 1 case et assourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Terrible blasphème — Invocateur Attaque 17

Vos ignobles paroles entachent votre âme et dévastent vos ennemis qui n'osent pas bouger.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, nécrotique
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques. Quand la cible se déplace pour la première fois avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 5 dégâts nécrotiques.
Effet : vous subissez 5 dégâts.

Prières quotidienne de niveau 19

Colère du dieu déchu — Invocateur Attaque 19

La colère et l'agonie d'un dieu déchu assaillent l'esprit des créatures qui vous entourent.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre, psychique
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule)
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule)
Effet : l'explosion crée un périmètre d'agonie qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque créature qui débute son tour de jeu dans le périmètre est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Origines des invocateurs

En tant qu'invocateur, vous avez passé une alliance avec un ou plusieurs dieux afin de recevoir un fragment de leur puissance pour l'utiliser en leur nom. Comment en êtes-vous arrivé à faire ce serment ? Avez-vous fait la rencontre d'un mystique inquiétant ? Les dieux se sont-ils adressés à vous en s'invitant dans vos rêves ou en vous envoyant des visions ? Avez-vous rencontré un ange, un exarque, voire une divinité incarnée ? Peut-être avez-vous scellé cette alliance sur un autre plan après y avoir été miraculeusement transporté par la puissance qui désirait votre soutien. Vous êtes peut-être simplement né avec vos dons, grandissant en sachant pertinemment que votre destin vous amènerait à les mettre au service de votre dieu. Dans une optique plus sombre, une divinité maléfique a pu vous octroyer vos pouvoirs, même si vous cherchez à les utiliser avec droiture et que vous tentez de servir un autre dieu dans l'espoir que vos actions vous permettront de surpasser le serment que vous avez prononcé.

Cri tonitruant — Invocateur Attaque 19

En prononçant les mots de la création, vous emplissez l'air d'une décharge cacophonique. Vos oreilles saignent tandis que vos paroles projettent vos adversaires au loin.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 5 cases et renversez la cible à terre. De plus, la cible est assourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.
Effet : vous subissez 10 dégâts.
Alliance de malédiction : vous ne subissez que 5 dégâts.

Marque de l'interdit — Invocateur Attaque 19

Vous placez un glyphe divin sur votre adversaire. Cette antique marque brûle votre adversaire d'une lumière radiante et l'empêche d'attaquer avec précision.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : la cible subit un malus de -5 à ses jets d'attaque contre vos alliés en péril (sauvegarde annule). À chacun de ses tours de jeu, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre cet effet uniquement si elle n'attaque pas pendant ce tour.

Soumission forcée — Invocateur Attaque 19

Votre ennemi ploie devant la volonté divine qui s'exprime à travers vous. Vous cessez de penser à votre propre sécurité pendant que vous maintenez ce pouvoir.

Quotidien ✦ charme, divine, fiable, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de la domination, vous conférez un avantage de combat.
Alliance de malédiction : la cible subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde contre cette domination.

Prières utilitaires de niveau 22

Appel du bouclier angélique — Invocateur Utilitaire 22

Vous convoquez l'énergie des anges pour vous protéger des blessures.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus à toutes les défenses égal à votre modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'une attaque vous rate, le bonus est réduit de 1. Cet effet persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le bonus tombe à 0.

Héraut divin — Invocateur Utilitaire 22

Votre voix vibre d'une puissance divine.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

Vision sacrée — Invocateur Utilitaire 22

Vous faites appel aux dieux afin de voir ce qui ne peut pas être vu.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible gagne vision lucide jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est aveuglée, cet état prend fin.
Maintien (mineure) : la vision lucide persiste.

Prières utilitaires de niveau 23

Fers des ténèbres — Invocateur Attaque 23

Vous enferrez vos ennemis avec des menottes faites d'ombre.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, nécrotique, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques. Vous téléportez la cible de 5 cases, et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous ne ciblez qu'une seule créature, l'attaque inflige 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires, et vous téléportez la cible de 10 cases au lieu de 5 cases.

Fléau venimeux — Invocateur Attaque 23

En réponse aux péchés de la cité de Sazarus, les dieux ont lancé six fléaux dévastateurs. Vous libérez le fléau venimeux sur vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, périmètre, poison
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de poison. La case de la cible devient un périmètre de gaz empoisonné qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque créature qui commence son tour de jeu dans ce périmètre ou adjacente à lui subit 5 dégâts de poison.
Alliance de colère : le périmètre inflige des dégâts supplémentaires de poison égaux à votre modificateur de Sagesse.

Mot de confusion — Invocateur Attaque 23

Il vous suffit d'un mot pour priver vos ennemis de leurs capacités. Les vôtres sont également temporairement diminuées.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance de malédiction : vous pouvez décider d'être étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant afin d'augmenter la taille de l'explosion jusqu'à 3.

Prémonition fatale — Invocateur Attaque 23

Des forces prophétiques vous ont préparé de longue date à ce moment. Cette vision vous permet d'invoquer les forces du destin pour altérer le cours des événements.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un ennemi à 10 cases ou moins de vous effectue une attaque à son tour de jeu
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. L'attaque de la cible est annulée et n'est pas dépensée, et la cible ne peut utiliser cette attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, à moins que cette attaque ne soit une attaque de base. La cible peut immédiatement effectuer une attaque différente.
Alliance protectrice : avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus à son prochain jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Ultime réprimande — Invocateur Attaque 23

Vous les avez prévenus mais ils n'écoutent rien.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : lorsque la cible inflige des dégâts avec une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 15 dégâts de force et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 25

Fers du dieu enchaîné — Invocateur Attaque 25

L'Indicible cherchait le pouvoir mais n'a connu, en paiement de son avidité, que les fers et la souffrance. Ce sont ces mêmes chaînes qui s'enroulent autour de votre ennemi et qui flagellent ses alliés.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de force, et la cible subit 20 dégâts de force continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit 10 dégâts de force continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
Effet : lorsque la cible subit les dégâts continus de cette attaque, chaque ennemi situé à 5 cases ou moins d'elle est tiré de 1 case vers elle, et chaque ennemi qui est adjacent à la cible subit 10 dégâts de force.

Mot du repos éternel — Invocateur Attaque 25

Vous prononcez un mot si puissant qu'il peut anéantir la vie de votre ennemi. Même si votre adversaire survit, ses talents de combattants sont fortement diminués. Cependant, la puissance a un prix et vous voilà momentanément sans défense.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une cible
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 8d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Les seules attaques que la cible peut effectuer sont des attaques de base (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous conférez un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

La Guerre de l'Hiver

À travers les âges, les dieux se sont battus en de nombreuses occasions. Les guerres opposant Tiamat à Bahamut ou Baine à Gruumsh font toujours rage. Pourtant, la plupart des divinités ne s'affrontent pas entre elles directement. Les dieux sont liés par des alliances tissées au cours de la Guerre de l'Aube et d'autres événements mythiques. L'un de ces événements fut un conflit qui éclata à la fin de la Guerre de l'Aube, lorsque Khala, la déesse de l'hiver, essaya de devenir la reine de tous les dieux.

Khala cherchait à établir sa suprématie sur le monde et sur les dieux qui avaient survécu à la guerre contre les originels. Khala comptait sur son fils, Kord, et sur son allié, Zéhir, ainsi que sur Gruumsh et Tiamat qui préféraient tous deux la vision de Khala d'un monde plongé dans l'hiver, la sauvagerie et les ténèbres à l'ancien compromis établi par Avandra, garantissant des jours lumineux et des saisons porteuses d'espérance.

Les forces de l'hiver attaquèrent les dominions des dieux susceptibles de s'opposer au règne de Khara – Pélor, Erathis, Moradin, Amoth et Bahamut – en remportant des victoires rapides. Les défenses d'Amoth furent anéanties sur Kalandurren et à la base des flancs des montages de Céleste, et Hestavar fut assiégé. Mais les succès de Khala furent brefs et les dieux se liguèrent pour contrecarrer son avancée. Baine entra dans le conflit contre l'hiver afin de préserver un monde de conquête et de tyrannie plutôt que de le livrer à une sauvagerie sans fin. Sehanine s'engagea aux côtés de Pélor afin de protéger l'équilibre établi entre le jour et la nuit. Même Lolth, craignant qu'une divinité unique n'asservisse les autres dieux, œuvra secrètement contre Khala.

Le combat de Kord et de Moradin dans les montagnes de Céleste marqua un tournant décisif dans ce conflit. En dépit de l'irrésistible fureur de Kord, Moradin refusa de plier et les tempêtes destructrices de Kord s'abattaient en vain sur les falaises des montagnes de Moradin. Après une interminable bataille, Kord dut reculer. Moradin montra à Kord l'étendue des ravages provoqués par leur combat dans le monde des mortels, et Kord regretta ses actes. Il abandonna la cause de l'hiver et se retourna contre sa propre mère.

Avec l'aide de Kord, de Baine et d'autres, les forces luttant encore contre Khala se regroupèrent. Elles brisèrent le siège d'Hestavar et détruisirent ou emprisonnèrent les originels et les abominations libérées par Khala. Tiamat dut se réfugier dans son repaire et Gruumsh abandonna également la cause de Khala. Khala refusa malgré tout de baisser les armes. Elle préférait faire sombrer le monde dans un hiver sans fin plutôt que d'admettre sa défaite. Pélor, Baine et Moradin finirent par la vaincre au cœur de sa puissante forteresse de glace et on demanda à la Reine Corneille d'envoyer Khala dans le royaume des morts. La Reine Corneille accepta à la condition qu'on lui permette de régner sur l'hiver. La Guerre de l'Hiver s'acheva ainsi avec la mort de Khala, la transformation de Kord et la prise de contrôle de l'hiver par la Reine Corneille.

Les dieux ne l'admettent pas aisément mais la Guerre de l'Hiver eut une autre conséquence fondamentale : suite à ce conflit, les grands esprits primaux furent convaincus que le monde devait autant être protégé des dieux que des originels. Cette histoire est également développée dans le *Manuel des Joueurs 2* et dans le futur supplément *Forces de la Nature*.

Œil du soleil — Invocateur Attaque 25

Vous invoquez une sphère flamboyante d'énergie radiante qui grossit jusqu'à devenir un soleil miniature qui consume vos ennemis et réconforte vos alliés.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation, radiant
Action simple **Distance** 10

Effet : vous invoquez une sphère radiante sur une case inoccupée à portée. La sphère occupe 1 case et persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque ennemi qui commence son tour de jeu adjacent à la sphère subit 1d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants. Tant qu'il est adjacent à la sphère, chaque allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses. En action de mouvement, vous pouvez déplacer la sphère de 8 cases. Lorsque la sphère apparait, elle effectue l'attaque suivante.

Cible : une créature adjacente à la sphère
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible ne peut attaquer de créatures en péril jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : la sphère persiste et peut effectuer une autre attaque en action simple.

Réprouvé des dieux — Invocateur Attaque 25

Vos paroles brisent les défenses de votre ennemi et exposent son âme au regard omniscient de votre dieu.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible perd toutes ses résistances et gagne une vulnérabilité 20 à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible gagne une vulnérabilité 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance de malédiction : vous pouvez décider de gagner une vulnérabilité 20 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous le faites, la cible subit un malus à ses jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Trompette des huit trépas fatidiques — Invocateur Attaque 25

Les anges font retentir huit trompettes, chacune annonçant une catastrophe plus terrible que la précédente. Vos prières font appel à l'une de ces trompettes pour condamner vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre. Lancez un d8 pour déterminer l'effet.
1. La cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
2. Vous poussez la cible de 1 case, et elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
3. Vous poussez la cible de 2 cases, et elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
4. Vous poussez la cible de 3 cases, et elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
5. Vous poussez la cible de 3 cases, et elle subit 10 dégâts continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
6. Vous poussez la cible de 3 cases et elle tombe à terre, et elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
7. Vous poussez la cible de 3 cases, et elle subit 10 dégâts continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).
8. La cible subit 2d8 dégâts supplémentaires de tonnerre.

Échec : 6d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

Prières de rencontre de niveau 27

Action compulsive — Invocateur Attaque 27

Vous forcez vos ennemis à obéir brièvement à vos ordres mais cela requiert toute votre attention.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Alliance protectrice : la cible bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de la domination.
Effet : vous conférez un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Linceul de Gisombre — Invocateur Attaque 27

Un linceul d'ombres glaciales descend sur deux de vos adversaires, les condamnant l'un et l'autre.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 10
Cibles : deux créatures
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid. Lorsque la cible inflige des dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant, l'autre cible de ce pouvoir subit 15 dégâts de froid.

Marque de feu — Invocateur Attaque 27

Vous lancez une malédiction qui fait jaillir des flammes sur votre ennemi pour le marquer dans ses chairs.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu. La première fois que la cible est touchée par une attaque de corps à corps ou de proximité avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 10 dégâts de feu.
Alliance de colère : la première fois que la cible est touchée par n'importe quelle attaque (et pas forcément par une attaque de corps à corps ou de proximité) avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 10 dégâts de feu.

Mot de mort — Invocateur Attaque 27

Vous entrez en transe et prononcez une ancienne incantation, invitant les créatures qui vous entourent à entrer dans le royaume des morts.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, nécrotique
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques
Alliance de malédiction : si la cible est déjà en péril, elle subit des dégâts nécrotiques supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Effet : vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Prières quotidiennes de niveau 29

Apocalypse céleste — Invocateur Attaque 29

Vous invoquez un gigantesque poing fantomatique constitué d'énergie magique qui s'abat du ciel et creuse un puits profond dans le sol.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de force, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous renversez la cible à terre. Vous devez faire glisser la cible jusqu'à la plus proche case inoccupée en dehors de l'explosion.
Effet : une fosse, profonde de 3 mètres, se forme dans le périmètre de l'explosion. Chaque créature entièrement située dans le périmètre de l'explosion descend de 3 mètres mais ne subit pas de dégâts de chute pour autant.

Invocation de la dévastation — Invocateur Attaque 29

Dans les temps anciens, les invocateurs prononçaient un mot d'annihilation pour éradiquer leurs ennemis. Le prix à payer pour cette puissance fut tel qu'ils faillirent anéantir leur propre civilisation.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre ; variable
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur, Réflexes, Volonté. Vous effectuez un jet d'attaque par cible, et comparez le résultat par rapport à chaque défense de la cible. Une cible peut être touchée jusqu'à trois fois en fonction des défenses touchées.
Réussite (Vigueur) : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de force, et 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule)
Réussite (Réflexes) : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
Réussite (Volonté) : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule)
Effet : le périmètre crée une zone de dévastation qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est un terrain difficile. Chaque créature qui entre dans le périmètre ou qui y commence son tour de jeu subit 10 dégâts.

KIERAN YANNER

Malédiction du bûcher éternel — Invocateur Attaque 29

Les flammes rugissent autour de vous alors que vous condamnez vos ennemis à une mort atroce.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
Échec : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
Effet : vous subissez 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Tempête de la création — Invocateur Attaque 29

Vous puisez dans le pouvoir de la création elle-même et l'utilisez pour écraser vos ennemis avec une force qui anéantit leur existence.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de force, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule). Cet effet secondaire ne s'applique que si vous ne visez qu'une seule créature.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Avandra et le premier doppelganger

Aux premiers jours du monde, Avandra s'impliquait énormément dans le destin de ses créatures et adorait leur rendre la vie plus légère. Parmi ces mortels qui avaient reçu les faveurs d'Avandra, il y avait une magnifique jeune femme pourchassée par un cruel prétendant. Ce prétendant lâcha sur elle ses serviteurs comme on lâche ses chiens de chasse. Avandra aida par deux fois la jeune femme à échapper à ses poursuivants et, à chaque fois, la jouvencelle remercia et loua la déesse.

À la troisième tentative d'enlèvement, Avandra donna à la jeune femme le pouvoir de changer de forme afin de lui permettre d'échapper toute seule à ses poursuivants. Mais la splendide jeune femme utilisa ses pouvoirs pour devenir une meurtrière. Elle tua son prétendant et tous ses serviteurs. Lorsqu'Avandra se mit à la chercher pour la réprimander, la jeune femme utilisa son pouvoir pour se cacher de la déesse. Avec le temps, Avandra finit par la retrouver mais les enfants de ses enfants avaient déjà engendré une nombreuse descendance, capable de changer de forme. Le don de la déesse, une fois octroyé, ne pouvait être repris. C'est ainsi que la race des doppelgangers, ou des changeformes, est née.

Avandra a gardé un souvenir amer de cette histoire et de sa trop grande générosité à l'égard des mortels. Depuis lors, elle prend garde à n'aider les mortels qu'avec parcimonie et sans se montrer. En laissant les mortels affronter leurs problèmes, Avandra leur permet de révéler leur vrai potentiel.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

ADEPTE DES MURMURES

« Le sage sait bien qu'on ne peut parler et écouter en même temps. »

Prérequis : invocateur

Si les mots de la création peuvent façonner les éléments selon votre bon plaisir, les paroles des mortels ont également le pouvoir de créer ou de détruire. Afin d'atteindre la sagesse qui découle d'une claire compréhension des choses, il est préférable d'écouter plutôt que de parler. Vous parlez peu, à voix basse, et vous choisissez vos mots avec soin. En accordant la puissance de votre voix aux mots de la création, vous avez la certitude que votre esprit et votre âme seront parfaitement concentrés sur les puissantes prières que vous prononcez.

APTITUDES D'ADEPTE DES MURMURES

Action de l'adepte (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour accomplir une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +2 sur les jets d'attaque de vos pouvoirs divins, et vous pouvez augmenter la taille de vos décharges et de vos explosions divines de 1. Ces avantages persistent jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Présence silencieuse (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Discrétion, d'Intimidation et d'Intuition, et les créatures ne peuvent vous détecter avec vision aveugle ou perception des vibrations. Vous subissez un malus de -2 aux tests de Bluff et de Diplomatie.



Élévation de la voix (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque divin, vous pouvez choisir d'élever la voix avant d'effectuer le jet d'attaque. Pour cette attaque, vous pouvez réussir un coup critique sur un jet naturel de 19-20, et les ennemis subissent un malus de -2 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de cette attaque. Cependant, vous êtes hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

PRIÈRES DE L'ADEPTE DES MURMURES

Murmure de réprobation Adepte des murmures Attaque 11

Vous murmurez un simple mot de pouvoir qui assourdit et fait reculer vos ennemis sous l'effet de sa puissance, tout en les mettant en garde contre les dangers qu'il y a à s'attaquer à vos compagnons.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases. La cible est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est alors adjacente à un allié en péril, elle est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Parole réconfortante Adepte des murmures Utilitaire 12

Vous prononcez avec douceur le nom de votre compagnon et murmurez un mot de pouvoir de guérison.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : la cible peut dépenser deux récupérations et effectuer un jet de sauvegarde.

Murmure fatidique Adepte des murmures Attaque 20

Vous murmurez une ancienne malédiction d'une puissance incroyable pour anéantir vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible subit 10 dégâts continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts

VŒU DE SILENCE

Votre adepte des murmures a pu faire vœu de silence. Si c'est le cas, vous pouvez toujours parler au MD pour lui dire ce que fait votre personnage. Vous pouvez également prendre part aux discussions normales de la table et répondre aux autres joueurs. Vous pouvez considérer que votre personnage utilise un langage des signes ou écrit sur une ardoise pour participer aux décisions du groupe. Lorsque votre personnage s'adresse à un PJ ou à un autre personnage, vous devez interpréter la nature taciturne de votre personnage avec des hochements de tête, des regards appuyés et des gestes de la main. Quoi qu'il en soit, votre personnage peut s'exprimer à haute voix en cas de danger, le vœu de silence étant un état volontaire.

DAN SCOTT

Arbitre pourpre

« Vous avez transgressé la loi, et vous devez en payer le prix. Savourez désormais l'ampleur de votre infortune. »

Prérequis : invocateur

Vous êtes l'agent de la justice pour les ennemis de votre dieu. Vous êtes le juge, le juré et le bourreau, mais vous êtes bien plus qu'un simple exécuteur des basses œuvres. Vous êtes avant tout un redresseur de torts, porteur de l'absolution et empressé d'aider ceux qui ont été injustement traités. Conformément à une très ancienne tradition, vous dissimulez vos traits derrière un masque ou sous un capuchon pourpre lorsque vous accomplissez votre devoir. Pour ceux qui sont condamnés ou pardonnés, ce signe rappelle que vous n'agissez pas au gré de vos inclinaisons ou de vos passions mortelles mais bien au service de la volonté de votre dieu. Les arbitres pourpres ont tendance à servir des divinités liées à la loi et la justice, telles qu'Erathis, Bahamut, Pélor ou Baine.

Vous transportez des petits rubans de papier recouverts de glyphes sacrés qui confèrent une grande force à vos prières. Chacun contient le nom d'un pouvoir qui personnifie la pitié, l'attention, l'équilibre ou le châtiment et qui vous aide à établir vos jugements.

Aptitudes d'arbitre pourpre

Action de l'arbitre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, tous les ennemis que vous touchez avec cette attaque subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque (sauvegarde annule).

Présence du juste (niveau 11) : lorsque vous infligez un coup critique avec un pouvoir d'invocateur, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre les ennemis situés à 2 cases ou moins de vous. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Courroux de la justice (niveau 16) : le premier ennemi auquel vous infligez des dégâts au cours de la rencontre est l'objet de votre courroux. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez relancer tous les dés de dégâts sur lesquels vous obtenez un 1 naturel lorsque vous effectuez un jet de dégâts qui inclut cet ennemi comme cible.

Prières de l'arbitre pourpre

Signe de culpabilité Arbitre pourpre Attaque 11

Vous dessinez un glyphe magique dans les airs. Votre ennemi ne peut supporter la vue de ce signe qui lui rappelle ses fautes. Le voilà incapable de se concentrer sur ses attaques.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Distance** 10
Cible : un ennemi
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -5 à ses jets d'attaque et, si la cible effectue une attaque et la rate, elle doit effectuer une attaque de base de corps à corps contre un ennemi qui lui est adjacent en action libre.

AMELIA STONER



Pas de repos pour les scélérats Arbitre pourpre Utilitaire 12

Vous invoquez les âmes de Gisombre. Leurs lamentations distraient vos adversaires lorsqu'ils tentent de vous frapper.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : lorsqu'un ennemi vous touche avant la fin de votre tour de jeu suivant, il subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Signe de pénitence Arbitre pourpre Attaque 20

Un glyphe de pénitence apparaît devant vous et s'embrase. Un feu divin s'en échappe et bondit sur vos misérables ennemis.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible principale : une cible
Attaque principale : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de zone centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion autre que la cible principale
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants, et la cible secondaire est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : si l'attaque principale réduit la cible principale à 0 point de vie, l'explosion crée une zone de terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre.

Dépositaire du Verbe

« Il est aisé de prononcer le Verbe. Savoir quand et comment l'utiliser et comment apaiser sa conscience après avoir libéré sa puissance, voilà la vraie difficulté. »

Prérequis : invocateur

Vous êtes le dépositaire d'une tradition rare, d'une tradition qui se réfère à un unique concept religieux exprimé sous la forme d'un mot de pouvoir. Le Verbe a été façonné par les dieux pour devenir une arme extraordinaire. Les syllabes du Verbe ne sont révélées qu'aux invocateurs les plus dévoués et les plus pieux, et ils n'utilisent son pouvoir qu'avec parcimonie. Chaque syllabe, lorsqu'elle est prononcée avec la bonne intonation et le bon rythme, est une puissante prière en elle-même, et ces quelques sons constituent les armes les plus dévastatrices qui soient au service de votre foi.

Prononcer les syllabes du Verbe n'a rien de facile ; pour en libérer la puissance, vous devez le vouloir de toute votre âme, vous devez les scander avec exactitude et appréhender toutes leurs implications philosophiques au moment même où ces sonorités sortent de votre bouche. Prononcer le Verbe libère des énergies divines si redoutables que même un dépositaire du Verbe ne saurait le prononcer d'une voix plus haute qu'un simple murmure.



Aptitudes de dépositaire du Verbe

Action du dépositaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous pouvez également relancer un dé lancé au cours de ce tour de jeu pour un jet d'attaque, de dégâts, un test de compétence ou un jet de sauvegarde et utiliser le jet de votre choix.

Syllabe autoritaire (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de compétences basés sur le Charisme.

Syllabe de puissance (niveau 16) : après avoir utilisé un pouvoir de dépositaire du Verbe, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de dépositaire du Verbe

Syllabe de lumière Dépositaire du Verbe Attaque 11

Vous susurrez une syllabe surnaturelle et des lumières jaillissent autour de vous, aveuglent vos adversaires et enveloppent vos alliés d'un manteau de radiance.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est aveuglée et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses et d'une résistance radiant 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Syllabe directrice Dépositaire du Verbe Utilitaire 12

Une simple syllabe du Verbe suffit à guider les pas de votre auditoire.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence. La prochaine fois que la cible réussit une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez faire glisser la créature touchée de 1 case en action libre.

Révélation du verbe Dépositaire du Verbe Attaque 20

D'une douce voix, vous prononcez le Verbe dans son intégralité, libérant son incroyable potentiel de destruction.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et 10 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule). De plus, la cible échoue à son prochain jet de sauvegarde avant la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule)

RALPH BEISNER

Gardien des Neuf

« Qui sème le vent récolte la tempête. »

Prérequis : invocateur, formé en Histoire

D'anciens parchemins parlent de la fin du monde et annoncent une période de violence et de destruction qui anéantira toute chose. Vous avez étudié ces parchemins et vous savez qu'un désastre sans précédent s'apprête à s'abattre sur le monde sous la forme de neuf fléaux qui entraîneront la fin du monde. Ces catastrophes surnaturelles existent depuis les premiers jours de la création et sont désormais profondément enfouies et scellées dans les régions les plus reculées du monde. Il est de votre devoir de vous assurer que ces sceaux restent inviolés puisque, à chaque fois qu'une puissance maléfique en brise un, c'est la fin de toute chose qui s'approche. Ceux qui touchent à ces sceaux jouent avec la destruction de l'univers et courent le risque bouleverser l'ordre cosmique.

Pour sauvegarder ces anciens sceaux, vous avez été initié au sein d'un ordre secret : les Gardiens des Neuf. Vous avez appris de puissantes prières de protection et de destruction afin de vous occuper de ceux qui jouent avec des forces qui les dépassent. Les gardiens sont issus de différentes races et peuvent servir de nombreux dieux différents, mais la plupart vénèrent Erathis, Ioun ou Moradin. Les désaccords et les jalousies sont nombreux au sein des gardiens mais tous s'accordent sur un point : les neuf sceaux doivent rester cachés et inviolés.

Aptitudes de Gardien des Neuf

Action de condamnation (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, une cible touchée par cette attaque acquiert une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

Prière des ruines (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'invocateur qui est une attaque de proximité, vous pouvez transformer le terrain autour de vous en décombres ; chaque case qui vous est adjacente devient un terrain difficile jusqu'à ce que les décombres soient nettoyés.

Vengeance du gardien (niveau 16) : lorsque vous êtes en péril et que vous utilisez un pouvoir d'invocateur qui crée une explosion, vous pouvez augmenter la taille de cette explosion de 1.

Prières de Gardien des Neuf

Glyphe de protection — Gardien des Neuf Attaque 11

Un glyphe complexe se dessine dans les airs devant vous et repousse vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, terreur
Action simple **Proximité** explosion 10
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : chaque cible s'éloigne de vous de sa VD en action libre. Tout allié qui effectue une attaque d'opportunité provoquée par ce déplacement bénéficie d'un bonus de pouvoir à ses jets d'attaque et de dégâts égal à 2 + votre modificateur d'Intelligence.

WILLIAM O'CONNOR



Manteau du gardien — Gardien des Neuf Utilitaire 12

Une aura bleue et scintillante recouvre vos épaules, elle vous met à l'abri des attaques de vos ennemis et distrait les adversaires qui vous entourent.

Quotidien ✦ divine, téléportation
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque ennemie vous inflige des dégâts alors que vous êtes en péril.
Effet : vous vous téléportez de 5 cases. Chaque ennemi qui vous est adjacent lorsque vous vous téléportez confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le dixième sceau — Gardien des Neuf Attaque 20

Vous invoquez un glyphe qui libère la magie du dixième sceau, connu seulement des plus puissants des Gardiens des Neuf. Vos ennemis sont étourdis par le coup de tonnerre qui en résulte.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation, tonnerre
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez un glyphe du dixième sceau sur une case inoccupée à portée. Le glyphe persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque le glyphe apparait, il effectue une attaque qui est une explosion de proximité 3.
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible principale est étourdie (sauvegarde annule).
Maintien (mineure) : le glyphe persiste et effectue une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 3.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque secondaire : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible secondaire est hébétée (sauvegarde annule).

Main de dieu

« Je suis la main de mon dieu. À travers mes actions, le contact de mon dieu se fait sentir, qu'il s'agisse d'une douce caresse ou d'un poing écrasant. »

Prérequis : invocateur

À travers une pieuse dévotion, vous avez attiré l'attention de votre dieu qui vous a élevé au rang de Main de dieu. Vous êtes le représentant mortel de votre dieu et vous êtes investi d'une quête sacrée, comme élever un gigantesque monument à l'image de votre dieu afin de renverser un tyran ou fonder un temple dans des terres lointaines. Les raisons de vos actes semblent parfois bien obscures mais chacun de vos gestes intègre un grand dessein conçu par votre dieu. De nombreuses mains de dieu sont physiquement marquées par leur dieu : certaines ont une couleur d'œil ou de cheveux inhabituelle ou portent une marque étrange sur la peau.

En tant que Main de dieu, vous psalmodiez de puissantes invocations pour combattre les ennemis de votre divinité. Vous êtes un soldat infatigable au service de votre cause et votre ferveur religieuse vous confère un courage sans faille. La force de votre foi ébranle vos adversaires et dessine un chemin de lumière en ce bas monde.

Aptitudes de Main de dieu

Inspirer la terreur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour accomplir une action supplémentaire, vous mettez fin aux états préjudiciables immobilisé et ralenti qui peuvent vous affecter. De plus, si vous effectuez une attaque avec votre action supplémentaire, tous les ennemis qui sont touchés par cette attaque sont immobilisés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cette attaque est un effet de terreur.

Inébranlable (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde et à toutes vos défenses contre les effets de terreur.

Supplice du pleutre (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi avec un pouvoir de terreur, cet ennemi subit un malus de -2 à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de Main de dieu

Punition du pleutre — Main de dieu Attaque 11

Vous instillez la peur dans le cœur de vos adversaires qui tremblent à l'idée de se retrouver isolés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est ralentie, et subit un malus de -2 à toutes ses défenses lorsqu'elle n'est pas adjacente à un autre ennemi.



Incarnation de la colère — Main de dieu Utilitaire 12

Le ciel s'obscurcit et la terre tremble alors que la terrible colère de votre dieu se manifeste à travers vous.

Quotidien ✦ divine, périmètre, terreur
Action mineure **Proximité** explosion 5
Effet : l'explosion crée un périmètre de terreur qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Si le fait d'entrer dans une case du périmètre permet à un ennemi de se rapprocher de vous, entrer dans cette case coûtera à l'ennemi 1 case de déplacement supplémentaire.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Déluge de terreur — Main de dieu Attaque 20

Vous brandissez votre focaliseur et prononcez des paroles prophétiques, promettant à vos adversaires terrorisés la colère de votre dieu.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, psychique, terreur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est à terre et hébétée (sauvegarde annule). La cible subit un malus à ses jets de sauvegarde contre cet effet égal à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts, et la cible est à terre.

CONCEPT ART HOUSE LLC

Orateur dévoué

« Écoutez-moi ! Mes paroles sont celles des dieux. Respectez-les et craignez-les ! »

Prérequis : invocateur

Vous êtes le messager des dieux et le prêcheur infatigable des vertus divines. Vos prêches traitent de la dévotion du croyant et de la peur dans laquelle vit le mécréant. Vous êtes une figure d'autorité pour quiconque veut connaître les volontés de votre dieu. Votre capacité à amplifier et à faire porter votre voix et votre aptitude à parler sur plusieurs tons rendent votre voix extrêmement menaçante.

Quelques orateurs dévoués sont formés dans des temples, mais la plupart suivent une voie qui leur est personnelle. Vous avez pu communier directement avec une divinité et être transformé à jamais par cette expérience, ou vous pouvez être de ceux dont la foi est assez puissante pour rapprocher le mortel de l'immortel. Ceux qui n'apprécient pas votre message peuvent vous voir comme un illuminé, un agitateur ou même une menace pour l'ordre établi. Leurs réactions vous importent peu : vous parlez de ce que les dieux ont mis dans votre cœur, et vous savez qu'ils puniront durement ceux qui méprisent votre message ou qui cherchent à vous empêcher d'accomplir votre mission. Si vous servez un temple, vos supérieurs peuvent avoir quelques difficultés à vous gérer, puisque vos sermons fustigent aussi bien les grands et les puissants que le commun des mortels. Vous restez donc rarement longtemps au même endroit. Quelques théocraties ont des orateurs dévoués à leur tête ou dans l'entourage immédiat du dirigeant, car rares sont ceux qui oseraient nier le pouvoir de quelqu'un comme vous.



HOWARD LYON

Aptitudes d'orateur dévoué

Rhétorique brillante (niveau 11) : vous pouvez utilisez votre modificateur d'Intelligence à la place de votre modificateur de Charisme lorsque vous faites des tests de Diplomatie.

Oraison terrifiante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour accomplir une action supplémentaire, vous pouvez soit pousser soit tirer chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Prière tonitruante (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque de proximité, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts supplémentaires de tonnerre égaux à la moitié de votre modificateur d'Intelligence, et vous pouvez pousser une cible que vous avez touchée de 1 case. Si vous faites cela, le pouvoir gagne le mot-clé tonnerre.

Prières d'orateur dévoué

Châtiment des légions célestes Orateur dévoué Attaque 11

Vous châtiez les ennemis qui vous entourent en les offrant au courroux divin. Votre voix tonne comme si d'innombrables personnes s'exprimaient à travers vous.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, terreur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre. La cible s'éloigne de vous en se déplaçant de sa VD + votre modificateur d'Intelligence et en empruntant le chemin le plus sûr possible.

Châtiment Orateur dévoué Utilitaire 12

Votre sermon tonitruant ébranle la résolution de vos adversaires.

Rencontre ✦ divine
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi situé à 5 cases ou moins de vous effectue une attaque.
Cible : l'ennemi en question pris dans l'explosion
Effet : la cible gagne vulnérabilité 10 au tonnerre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Oraison de tonnerre Orateur dévoué Attaque 20

Vos ennemis titubent en entendant le grondement de votre voix tonitruante.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts
Effet : en première action de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer de nouveau cette attaque en action libre.

Philosophe divin

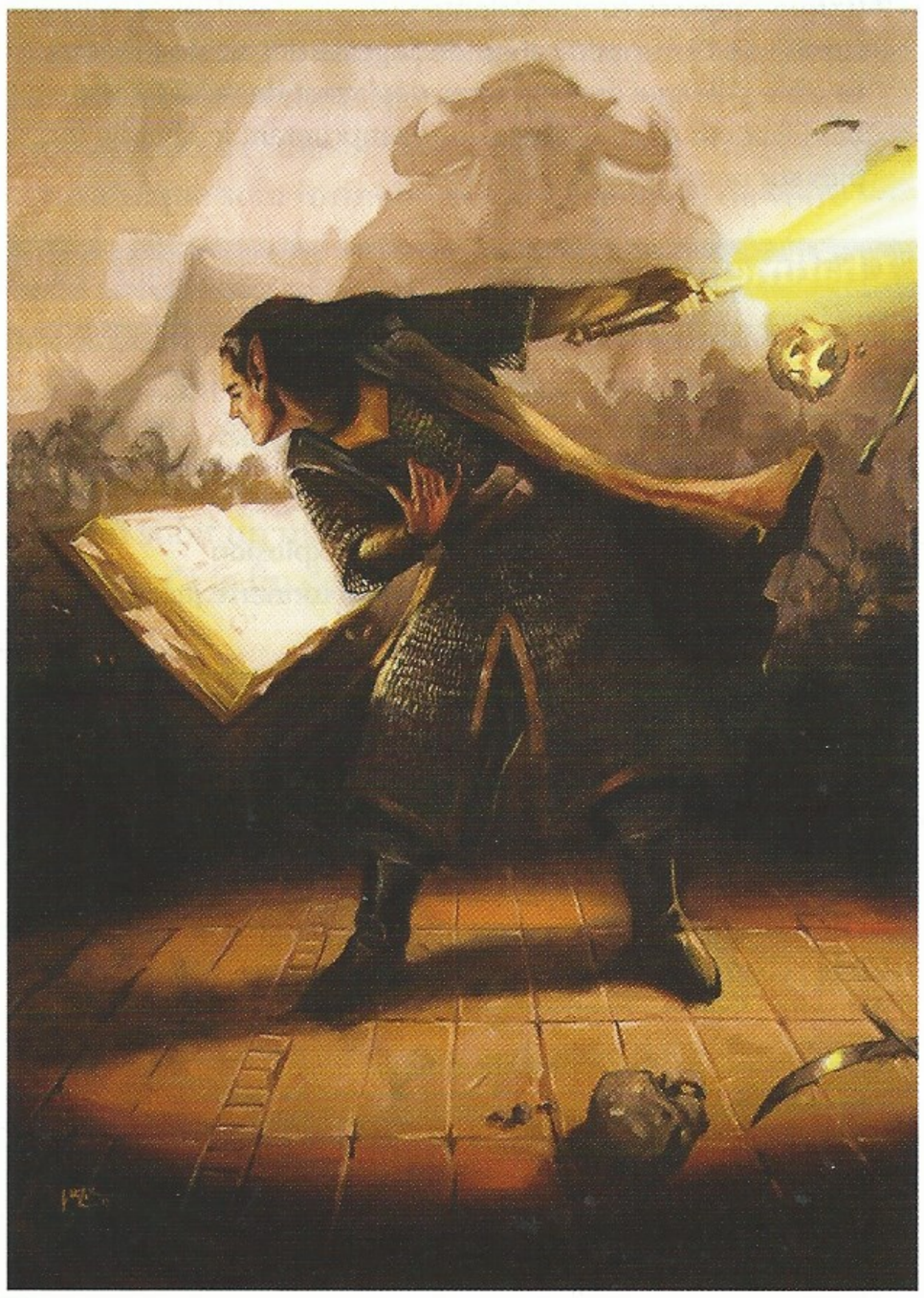
« La savoir est une arme aussi tranchante que n'importe quelle lame. »

Prérequis : invocateur

Vous êtes l'incarnation de l'érudition et vous détenez la puissance qui réside dans le savoir. Vous pensez que les dieux sont les dépositaires ultimes de la sagesse. En les priant avec ferveur et en étudiant avec soin leurs paroles, vous cherchez à comprendre et à modeler la réalité elle-même.

Les philosophes divins viennent généralement de monastères reculés où les paroles des dieux sont commentées et débattues et où leur sagesse est célébrée à travers des chants et des transes méditatives. Quelques rares philosophes sont des savants autodidactes qui étudient attentivement les textes divins et qui prient avec ferveur leur dieu. D'où qu'ils viennent, les philosophes divins sont en quête du savoir qui est éparpillé à travers le monde, dans les archives des temples, des cryptes secrètes et dans d'anciennes bibliothèques.

En tant que philosophe divin, vous faites appel à votre connaissance pointue des divinités pour vous aider au cours de vos aventures. Votre quête inlassable de savoir vous conduit à travers les plans, vers d'anciennes civilisations perdues au milieu de territoires hostiles. Même si vous servez une divinité spécifique, vous cherchez la sagesse où qu'elle se trouve, auprès de tous les dieux.



LUCAS GRACIANO

Aptitudes de philosophe divin

Intuition des anciens (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous pouvez relancer un jet d'attaque que vous avez effectué dans le cadre de cette attaque. Vous devez utiliser le deuxième résultat.

Élève des dieux (niveau 11) : vous gagnez un pouvoir d'attaque à volonté issu d'une classe autre que la vôtre en pouvoir de rencontre.

Savoir, c'est pouvoir (niveau 16) : lorsque vous réussissez un test de connaissance des monstres DD 20 à propos d'une créature particulière (DD 25 pour les créatures parangoniques ou DD 30 pour les créatures épiques), vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de +2 aux jets de dégâts contre cette créature jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous obtenez 25 à votre test (DD 30 pour les créatures parangoniques ou DD 35 pour les créatures épiques), vous bénéficiez dans ce cas d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de +4 aux jets de dégâts. Vous pouvez utiliser cette aptitude de voie une fois par jour.

Prières de philosophe divin

Frappe du point faible Philosophe divin Attaque 11

Vous invoquez le savoir des dieux et projetez un rayon radiant qui affaiblit les défenses de votre adversaire.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les résistances de la cible sont réduites de 5 + votre modificateur d'Intelligence, et ses vulnérabilités sont augmentées de votre modificateur d'Intelligence.

Intuition surnaturelle Philosophe divin Utilitaire 12

Vous devinez les prochaines actions de votre adversaire et vous mettez à profit ce savoir.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi situé dans votre ligne de mire effectue une action simple, et vous êtes formé dans la compétence liée aux origines de cette créature.
Effet : vous effectuez une action simple.

Parole d'anathème Philosophe divin Attaque 20

Vous prononcez l'une de ces paroles sacrées auxquelles les dieux vous ont donné accès. Ce mot frappe d'anathème vos ennemis et les affaiblit.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, terreur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion dont les origines correspondent à une compétence dans laquelle vous êtes formé.
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est affaiblie et gagne une vulnérabilité 5 + votre modificateur d'Intelligence à tous les dégâts (sauvegarde annule les deux).
Échec : la cible est ralentie et gagne une vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Porteur de l'ichor

« Je suis bien plus qu'un mortel depuis que j'ai goûté au sang des dieux. »

Prérequis : invocateur, aptitude de classe d'alliance de colère

Pour vous préparer à surmonter les épreuves qui vous attendent, vous avez reçu l'une des bénédictions les plus rares qui soient : vous avez bu une goutte d'ichor, le sang des dieux. La puissance de l'ichor est telle que les mortels ne peuvent le supporter, et le simple fait d'en avoir ingéré une goutte a bien failli vous tuer. Vous avez pourtant survécu et, désormais, une infime quantité de sang divin coule dans vos veines.

L'ichor est une substance excessivement rare. Des ordres religieux secrets gardent jalousement quelques fioles de cette substance argentée et les cachent au cœur de temples imprenables, de monastères retirés ou de sanctuaires secrets. Vous avez peut-être découvert la dose que vous avez bue dans une vieille crypte oubliée. Vous l'avez précieusement conservée en attendant d'avoir la force suffisante pour en absorber le contenu. À moins que des émissaires de ceux qui vous ont initié aux secrets des invocateurs ne se soient présentés à vous au moment où vous vous êtes montré prêt à suivre cette voie périlleuse et vous ont remis la dose d'ichor. Dans tous les cas, votre but en tant que porteur de l'ichor est de défendre les nobles et belles créations des dieux contre ceux qui voudraient les détruire. Lorsqu'un serviteur des dieux est assassiné, lorsqu'une chose sacrée est corrompue, c'est un affront au pouvoir divin que vous vous devez de laver.

Aptitudes de porteur de l'ichor

Action du porteur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour accomplir une action simple supplémentaire, vous bénéficiez également d'une action mineure supplémentaire que vous pouvez utiliser avant la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous êtes en péril lorsque vous dépensez le point d'action, vous bénéficiez à la place d'une action de mouvement supplémentaire.

Sang de l'invocateur (niveau 11) : lorsque vous utilisez votre pouvoir d'armure de colère, vous infligez 2d6 dégâts supplémentaires si vous êtes en péril.

Résistance du porteur (niveau 16) : vous gagnez une résistance 5 à tous les dégâts tant que vous êtes en péril.



GEORGI "CALADER" SIMEONOV

Prières de porteur de l'ichor

Regard ardent — Porteur de l'ichor Attaque 11

Vous convoquez le pouvoir divin qui pulse dans votre sang. Vos yeux se mettent à luire d'un feu argenté lorsque vous braquez votre regard sur votre adversaire.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 20
Cible principale : une créature
Attaque principale : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de zone 2 centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Vigueur sanctifiée — Porteur de l'ichor Utilitaire 12

Vous faites appel à la puissance divine de votre sang. À la vitesse de l'éclair, votre camarade et vous rendez coup pour coup à votre adversaire.

Quotidien ✦ divine, guérison
Réaction immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi touche votre allié situé à 10 cases ou moins de vous.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : vous et la cible bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque effectué contre l'ennemi déclencheur avant la fin de la rencontre. Si la cible a été mise en péril par l'attaque de l'ennemi déclencheur, elle peut dépenser une récupération.

Pluie d'argent — Porteur de l'ichor Attaque 20

Une pluie de gouttelettes argentées inonde vos alliés et vos ennemis d'ichor divin.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison, périmètre, radiant
Action simple **Zone** explosion 3 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur. Vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal au nombre d'alliés en péril pris dans l'explosion et d'un +1 supplémentaire si vous êtes en péril.
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule)
Échec : demi-dégâts
Effet : l'explosion crée un périmètre d'ichor qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout allié en péril qui débute son tour de jeu au sein du périmètre regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Constitution. Tout ennemi qui n'est pas en péril et qui débute son tour de jeu au sein du périmètre subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Constitution.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Théurge du pacte

« Je ne plierai pas. »

Prérequis : invocateur, aptitude de classe d'alliance de colère

Vous suivez une voie particulièrement dangereuse depuis que vous avez commencé l'étude des fragments, rares et dangereux, du pacte infernal. Grâce à votre compréhension des sciences occultes, vous avez découvert le pouvoir des Neuf Enfers. Vous pouvez libérer des explosions infernales et invoquer des serviteurs diaboliques. Avec un tel pouvoir à votre portée, vous courez le risque d'être consumé par l'orgueil et d'être attiré par des voix corruptrices. Vous devez utiliser votre pouvoir avec prudence : au moindre faux pas, les diables qui vous servent pourraient bien devenir vos maîtres.

Aptitudes de théurge du pacte

Action incendiaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque cible touchée par cette attaque gagne une vulnérabilité 5 au feu jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Porteur de désespoir (niveau 11) : lorsque vous infligez un coup critique avec un pouvoir d'attaque d'invocateur, vous pouvez subir 5 dégâts. Si vous le faites, la cible du coup critique subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).



Bûcher de colère (niveau 16) : le bonus aux dégâts de votre manifestation d'alliance inflige des dégâts de feu et est de 2 au lieu de 1 pour chaque ennemi.

Prières de théurge du pacte

Feu de l'enfer — Théurge du pacte Attaque 11

Un feu infernal consume votre ennemi tandis qu'une sombre fumée toxique infecte l'air autour de lui.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur, poison
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse de feu et de poison. Chaque créature adjacente à la cible subit 5 dégâts de poison et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Gardien infernal — Théurge du pacte Utilitaire 12

Une sinistre silhouette surgie des feux de l'enfer apparaît à vos côtés pour vous protéger.

Rencontre ✦ divine, invocation
Action mineure **Corps à corps** 1
Effet : vous invoquez un gardien infernal dans une case inoccupée à portée. Le gardien persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que vous êtes adjacent au gardien, vous êtes immunisé aux effets de charme et de terreur, et vous gagnez une résistance 10 au feu.
Maintien (mineure) : le gardien persiste.

Compagnons ardents — Théurge du pacte Attaque 20

Les flammes jaillissent de votre corps au moment où vous hurlez un mot qui déchire la réalité et appelle à l'aide les diables.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur, invocation
Action simple **Proximité** explosion 10
Effet : vous invoquez quatre diables ardents dans quatre cases inoccupées situées dans l'explosion. Chaque diable occupe une case et persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui quitte une case adjacente à un diable à son tour de jeu subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Lorsque les diables apparaissent, ils effectuent tous l'attaque de corps à corps suivante (déterminez la ligne de mire pour chaque diable). Un diable attaque un allié s'il n'a aucun ennemi qui lui est adjacent.
Cible : une créature adjacente
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)
Maintien (mineure) : les diables persistent. En action simple, vous pouvez faire attaquer chacun des diables. Comme ci-dessus, un diable attaque un allié si aucun ennemi ne lui est adjacent.

GORAN JOSIC

Voix de la pierre

« Les fautes des anciens sont gravées au cœur de la terre. Une sourde colère dort, enfouie dans la profondeur de la roche. »

Prérequis : invocateur

L'antique langue de la création gît dans l'épine dorsale de la terre. Vous maîtrisez certaines des plus anciennes et des plus fondamentales syllabes de ce langage, des syllabes si sonores qu'elles sont pratiquement imprononçables pour le commun des mortels. Avec ces mots et votre force de volonté, vous pouvez réveiller la roche dont est formée la terre pour qu'elle vous confère sa force et qu'elle écrase vos adversaires.

Les nains furent les premières voix de la pierre, mais la tradition s'est peu à peu élargie aux autres races, notamment chez les goliaths, les férals et les barbares humains, autant de peuples qui sont proches des éléments. À travers le monde, les peuples des montagnes connaissent le vrai pouvoir des voix de la pierre.

Aptitudes de voix de la pierre

Action de la voix de la pierre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une action supplémentaire, vous créez également un tremblement de terre qui est une explosion de proximité 2, 5, ou 10 (à votre choix). Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, toutes les créatures autres que vous considèrent le périmètre de l'explosion comme un terrain difficile, et toute créature que vous touchez alors qu'elle est dans le périmètre tombe à terre une fois que les effets de l'attaque ont été résolus.

Solide comme un roc (niveau 11) : lorsque une attaque vous met à terre, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde. Si vous réussissez votre sauvegarde, vous ne tombez pas à terre. De plus, vous ignorez les terrains difficiles s'ils sont causés par des décombres, un sol inégal ou une construction de terre.

Œil de pierre (niveau 16) : vous gagnez perception des vibrations 5 tant que vous êtes en contact avec le sol.

Prières de voix de la pierre

Trait de pierre Voix de la pierre Attaque 11

Sur votre ordre, des dents de pierre acérées jaillissent du sol situé sous vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, périmètre
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est à terre.
Effet : l'explosion crée un périmètre de pierre irrégulière qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile.

KIERAN YANNER



Enraciné dans la terre Voix de la pierre Utilitaire 12

La terre vous confère, à vous ou à un allié, sa masse immuable et sa puissance souterraine.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Proximité** explosion 2
Déclencheur : vous ou un allié situé à 2 cases ou moins de vous êtes mis en péril, poussé, tiré ou glissé par une attaque ennemie.
Cible : le personnage en question
Effet : la cible peut utiliser son second souffle et n'est pas soumis à l'éventuel mouvement forcé.

Obélisque noir du destin Voix de la pierre Attaque 20

Vous invoquez un grand pilier de pierre sur lequel est gravée une antique rune de destruction. Les ennemis qui le contemplent sont condamnés.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, invocation, nécrotique
Action simple **Distance** 20
Effet : vous invoquez un obélisque noir qui emplit une case située à portée. L'obélisque doit reposer sur une surface solide et constitue un obstacle solide de 3 mètres de haut. Il persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à l'obélisque est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Lorsque l'obélisque apparaît, il effectue une attaque qui est une explosion de proximité 4.
Cible : une créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible est tirée de 3 cases vers l'obélisque et immobilisée (sauvegarde annule).
Maintien (mineure) : l'obélisque persiste. En action simple, vous pouvez effectuer à nouveau l'attaque.

CHAPITRE 2

PALADIN

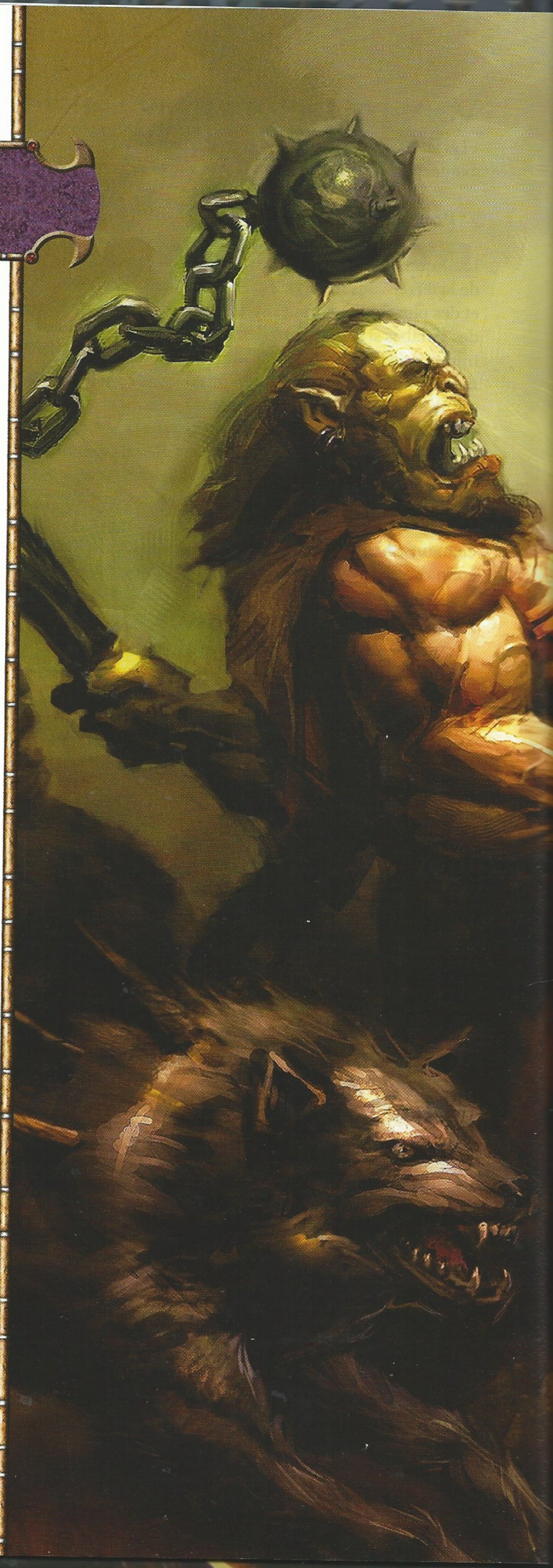
Si ma lame fend les boucliers,
Si ma lance perce les armures,
Si ma force pousse les destriers,
C'est que mon cœur est pur.
–Tennyson, "Sire Galahad"

VOUS ÊTES un rempart vivant d'acier et de courage qui se dresse contre tous les ennemis. Vous établissez la ligne de front de votre groupe, vous êtes le premier à vous jeter au devant des coups. Lançant des défis avec assurance, vous vous opposez aux ennemis les plus terrifiants et vous les forcez à tenir compte de vous. Vous êtes à votre place au cœur de la mêlée, soumettant votre détermination à l'épreuve du corps à corps.

Chaque divinité attend des choses différentes de ses paladins. Certaines préfèrent ceux qui excellent à protéger leurs camarades du danger tandis que d'autres exigent de leurs champions qu'ils les vengent. Mais vous pourriez aussi bien être un paladin fougueux qui oublie de se défendre et fait fi de sa santé pour gagner en puissance offensive, ou un paladin vertueux au cœur pur qui peut résister aux ruses et malédictions des ennemis de son dieu. Vous pourriez suivre exclusivement l'une de ces voies ou vous constituer la vôtre.

Quelle que soit la manière dont vous choisissez de servir votre saint patron, ce chapitre vous fournit de nombreuses nouvelles options.

- **Nouvelles aptitudes de classe :** à la place de votre *imposition des mains*, vous pouvez choisir l'un des deux nouveaux pouvoirs pour mieux vous spécialiser dans les dégâts infligés ou dans la résistance aux effets défavorables. Ils sont conçus pour les options de création présentées dans ce chapitre, mais n'importe quel paladin y a accès.
- **Nouvelles options de création :** le paladin fougueux va chercher l'ennemi pour le combattre quels que soient les risques personnellement encourus. Le paladin vertueux résiste comme personne aux états défavorables imposés par les ennemis.
- **Nouveaux pouvoirs de paladin :** presque une centaine de nouveaux pouvoirs de paladin, dont des prières pour paladins fougueux et vertueux, ainsi que des prières adaptées aux paladins vengeurs et protecteurs.
- **Nouvelles voies parangoniques : de** nouvelles voies parangoniques s'intéressent de plus près au service de votre paladin, dont le champion de Corellon, le tueur de démon et le conquérant sacré.



GORAN JOSIC



NOUVELLES APTITUDES DE CLASSE

Lorsque vous créez votre paladin, vous pouvez sélectionner l'un de ces pouvoirs à la place d'*imposition des mains*.

Serment ardent — Aptitude de paladin

Vous puisez dans votre foi inébranlable pour frapper avec une fureur divine.

Quotidien (Spécial) ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : la prochaine fois que vous attaquez la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à 5 + votre modificateur de Sagesse. De plus, chaque fois que vous attaquez la cible avant la fin de la rencontre, elle est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1), mais une seule fois par round.

Toucher de la vertu — Aptitude de paladin

La délicatesse de votre toucher efface le mal.

Quotidien (Spécial) ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : vous ôtez un des états défavorables suivants de la cible : affaibli, assourdi, aveuglé, étourdi, hébété ou ralenti.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1), mais une seule fois par round.

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Les paladins vengeur et protecteur sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Ce chapitre présente deux nouvelles options de création pour paladin : le paladin fougueux, qui se spécialise dans l'attaque, et le paladin vertueux, qui se concentre sur la résistance aux effets néfastes.

Paladin fougueux

La brutalité de vos assauts démontre à quel point la colère de votre dieu est puissante. De tous les paladins, vous êtes le plus proche d'un cogneur. Vous sacrifiez volontiers votre vie et votre défense pour abattre vos adversaires, quitte à abandonner une partie de vos capacités de soin pour être un attaquant plus puissant. Le pouvoir *serment ardent* vous permet de vous concentrer sur un adversaire précis en infligeant des dégâts supplémentaires et en maintenant son attention sur vous. Ce pouvoir amplifie également des pouvoirs qui fonctionnent mieux contre des adversaires que vous avez marqués.

Prenez la Force comme score de caractéristique le plus élevé puisque vous l'utilisez pour de nombreuses attaques et leurs dégâts. La Sagesse devrait être votre second score pour augmenter le nombre d'utilisations de *serment ardent*.

Un bon score de Constitution permet d'adoucir l'inconfort des pouvoirs qui nécessitent que vous dépensiez un peu de vos points de vie pour plus d'efficacité. Comme cette option se concentre sur les dégâts infligés, choisissez une arme destructrice telle qu'une arme à deux mains.

Aptitude de classe suggérée : *serment ardent**
Talent suggéré : Puissant défi
Compétences suggérées : Intimidation, Intuition, Religion, Soins
Pouvoirs à volonté suggérés : *coup fougueux,** *coup vaillant*
Pouvoir de rencontre suggéré : *poursuite divine**
Pouvoir quotidien suggéré : *sang des puissants**
*Nouvelle option présentée dans ce manuel

Paladin vertueux

Vous êtes un bastion de foi ; les enchantements et les terribles pouvoirs maniés par vos adversaires n'ont que peu de prise sur votre cœur dévoué. Tout comme le paladin protecteur, vous défendez vos compagnons mais sans oublier votre propre protection afin de rester au combat. Quelle que soit la manière dont vos ennemis vous attaquent, vous résistez admirablement aux états qui en entraveraient d'autres. En tant que guerrier exceptionnellement pieux, vous faites un plus grand usage du symbole sacré que d'autres paladins. Comme vous disposez de plusieurs options pour engager les ennemis à distance, même les adversaires qui sont hors de portée de votre arme ne peuvent échapper à votre défi.

Votre score de caractéristique le plus élevé devrait être en Charisme. Choisissez ensuite la Sagesse comme second score puisque cela permet d'améliorer les effets de nombreux pouvoirs. La Force devrait être votre troisième choix. Choisissez en premier des pouvoirs qui vous permettent d'effectuer des jets de sauvegarde supplémentaires ou de dépenser des récupérations, puis

SANCTION DIVINE

Bien des nouveaux pouvoirs de paladin et certains des nouveaux talents de ce livre soumettent une cible à votre sanction divine. Y être soumis signifie que la cible est marquée par vous pour une durée indiquée dans la description du pouvoir ou du talent. Sauf indication contraire, la marque disparaît si elle est remplacée par celle de quelqu'un d'autre.

Jusqu'à ce que la marque disparaisse, la cible subit des dégâts radiants égaux à 3 + votre modificateur de Charisme la première fois de chaque round où elle effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles. Les dégâts passent à 6 + votre modificateur de Charisme au niveau 11 et 9 + votre modificateur de Charisme au niveau 21.

Sanction divine a pour but de compléter *défi divin*. Vous pouvez utiliser *défi divin* pour marquer une créature et sanction divine pour en marquer d'autres. Sanction divine ayant moins de restrictions que *défi divin*, vous pouvez aisément utiliser les deux de concert.

des pouvoirs qui soutiennent vos alliés ou infligent des dégâts élevés. Vous devriez manier un bouclier et une arme à une main puisque l'un des objectifs de cette option de création est d'avoir des défenses élevées.

Aptitude de classe suggérée : *toucher de la vertu**
Talent suggéré : Récupération vertueuse
Compétences suggérées : Endurance, Intuition, Religion, Soins
Pouvoirs à volonté suggérés : *coup revigorant, coup vertueux**
Pouvoir de rencontre suggéré : *frappe valeureuse**
Pouvoir quotidien suggéré : *halo majestueux**
*Nouvelle option présentée dans ce manuel

NOUVEAUX POUVOIRS DE PALADIN

Les paladins excellent à lancer des défis personnels aux adversaires, et de nouveaux pouvoirs présentés ici renforcent cette aptitude grâce à la sanction divine. Les pouvoirs du paladin fougueux représentent la dévotion fanatique à une divinité et à une cause, infligent d'immenses dégâts au prix d'un sacrifice personnel, alors que les pouvoirs du paladin vertueux reflètent l'engagement et la force d'âme qui le protègent des attaques adverses. Les paladins vengeurs pourraient choisir quelques pouvoirs du paladin fougueux pour augmenter leurs dégâts et les paladins protecteurs pourraient faire bon usage de nombreux pouvoirs du paladin vertueux.

Prières à volonté de niveau 1

Coup fougueux — Paladin Attaque 1

Vous attaquez l'ennemi et en faites la cible de la colère divine.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force ou de Charisme dégâts, et la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 21 : 2[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Coup vertueux — Paladin Attaque 1

La lumière pure de votre arme transperce vos ennemis et vous remplit de résolution.

À volonté ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants.
Spécial : ce pouvoir peut être utilisé comme attaque de base de corps à corps.



EMRAH ELMASLI

Prières de rencontre de niveau 1

Éclat hébétant — Paladin Attaque 1

Une lumière à l'intensité douloureuse jaillit de votre symbole sacré.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe valeureuse — Paladin Attaque 1

Vous frappez en poussant un cri, mettant tous vos adversaires au défi de vous affronter.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts. Chaque ennemi dans un rayon de 3 cases de vous est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fureur inconsidérée — Paladin Attaque 1

Vous vous jetez sur votre adversaire sans égard pour votre propre sécurité.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lumière gardienne — Paladin Attaque 1

Vous attaquez et une légère lueur enveloppe votre arme et renforce temporairement vos défenses.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus à la Vigueur, aux Réflexes et à la Volonté égal à votre modificateur de Sagesse.

Poursuite divine — Paladin Attaque 1

Vous repoussez votre adversaire d'une puissante attaque et vous le suivez pour l'empêcher de s'échapper.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse. Vous vous décalez ensuite jusqu'à la case la plus proche qui soit adjacente à la cible.

Prières quotidiennes de niveau 1

Charge glorieuse — Paladin Attaque 1

Vous vous engagez dans le combat et incitez vos alliés à des exploits plus grands encore.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts
Effet : après l'attaque, chaque allié dans un rayon de 2 cases de vous regagne un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Halo majestueux — Paladin Attaque 1

Vous brillez de radiance divine qui brûle vos ennemis au moment de votre attaque et leur inspire le respect.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Sang des puissants — Paladin Attaque 1

Vous puisez dans votre propre force vitale pour infliger un coup décisif.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : vous subissez 5 dégâts, qui ne peuvent être réduits en aucune manière.

Stigmate enflammé — Paladin Attaque 1

Votre coup brûle les chairs de votre ennemi, imprimant douloureusement le symbole de votre dieu, qui sert désormais de phare pour vos compagnons.

Quotidien ✦ arme, divine, feu, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu. La cible subit 5 dégâts de feu continus et confère un avantage de combat à un allié qui lui est adjacent (sauvegarde annule les deux).

Prières utilitaires de niveau 2

Bénédiction d'arme — Paladin Utilitaire 2

Vous récitez une prière ancienne pour conférer à votre arme le pouvoir de la foi pure.

Quotidien ✦ divine, radiant
Action mineure **Personnelle**
Effet : choisissez une arme que vous tenez en main. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque avec cette arme et elle inflige 1d6 dégâts radiants supplémentaires. De plus, vous réussissez un coup critique avec elle sur un résultat de 18-20 contre les créatures vulnérables aux dégâts radiants.

Défi lancé — Paladin Utilitaire 2

Vous brandissez votre arme et exigez que tous les adversaires à proximité vous affrontent en combat.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : chaque cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Parade divine — Paladin Utilitaire 2

Le pouvoir de votre dieu dévie une partie de l'attaque portée contre vous et vous défiez l'attaquant.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque contre votre Vigueur, vos Réflexes ou votre Volonté
Effet : vous ne subissez que la moitié des dégâts de l'attaque de l'ennemi déclencheur, et l'ennemi déclencheur est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Touché par la grâce — Paladin Utilitaire 2

Vous endossez la souffrance de votre allié.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : vous transférez sur vous un effet qui est sur la cible et qu'un jet de sauvegarde annule.

Vertu — Paladin Utilitaire 2

Vous vous drapez dans vos grands idéaux et affrontez l'ennemi avec une détermination renouvelée.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous dépensez une récupération mais ne regagnez aucun point de vie. Vous gagnez à la place un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération.

Prières de rencontre de niveau 3

Appel aux armes — Paladin Attaque 3

Vous entraînez votre adversaire jusqu'à l'endroit où vous voulez livrer le combat.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : une créature que vous avez marquée
Attaque principale : Charisme contre Volonté
Réussite : vous tirez la cible jusqu'à une case adjacente. Puis vous effectuez une attaque secondaire de corps à corps contre elle avec votre arme.
Attaque secondaire : Charisme + 2 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts

Épreuve de force — Paladin Attaque 3

Vous vous débarrassez d'un mal pour frapper plus juste et plus fort.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous effectuez un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts

Force issue de courage — Paladin Attaque 3

Alors que vos adversaires vous encerclent, vous vous battez encore plus farouchement.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Vous gagnez 5 points de vie temporaires pour chaque cible touchée par l'attaque.

Frappe vengeresse — Paladin Attaque 3

Votre acier arrête sur place un ennemi qui blessait un ami.

Rencontre ✦ arme, divine
Réaction Immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent touche un allié
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tenez bon — Paladin Attaque 3

Vous engagez votre adversaire et l'empêchez d'avancer vers vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Prières quotidiennes de niveau 5

Arc de vengeance — Paladin Attaque 5

Votre arme reflète la promesse d'une fin rapide pour vos adversaires.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible était déjà marquée par vous, elle subit également des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Sagesse chaque fois qu'elle inflige des dégâts à vous ou à un allié (sauvegarde annule).

Foi inflexible — Paladin Attaque 5

Seule votre foi guide votre arme, et aucun ennemi ne peut vous détourner de votre tâche sacrée.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à toutes les défenses contre les effets de charme jusqu'à la fin de la rencontre.

Nom de puissance — Paladin Attaque 5

Vous criez le nom d'un ancien ange au pouvoir tonnant et ralentissez vos adversaires.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Prières à deux voies — Paladin Attaque 5

En même temps que vous frappez un premier ennemi, vous dirigez un rayon de radiance sacrée contre un autre.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : effectuez une attaque secondaire à distance qui utilise votre focaliseur sans provoquer d'attaques d'opportunité.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale dans un rayon de 5 cases de vous
Attaque secondaire : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et vous regagnez un nombre de points de vie égal à 1d6 + votre modificateur de Charisme.

Punition implacable — Paladin Attaque 5

Après votre attaque initiale, votre adversaire continue à subir l'assaut de votre pouvoir divin tandis que vous ne cessez de gagner en force.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse.

Prières utilitaires de niveau 6

Bouclier de discipline — Paladin Utilitaire 6

Une robustesse durement acquise au cours d'années de maîtrise rigoureuse émousse les attaques de vos ennemis.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Force.

Dévotion pure — Paladin Utilitaire 6

L'intensité de votre foi vous protège du pouvoir insidieux de votre ennemi.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous attaque
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la Vigueur et à la Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ne crains rien — Paladin Utilitaire 6

Vous rassurez votre allié et lui conférez le pouvoir divin lui permettant de se débarrasser des maux qui l'affligent.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : la cible peut effectuer un jet de sauvegarde. Contre un effet de terreur, la cible bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Protéger les vertueux — Paladin Utilitaire 6

Vous prononcez une prière de protection pour un allié. Il se retrouve entouré d'un halo lumineux.

Quotidien ✦ divine, radiant
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui touche ou rate la cible subit 3 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants, à moins que cet ennemi ne soit marqué par la cible.
Niveau 11 : 6 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants.
Niveau 21 : 9 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants.

Ruée valeureuse — Paladin Utilitaire 6

Vous vous lancez dans la bataille avec une rapidité divine.

Rencontre ✦ divine
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous déplacez du double de votre vitesse de déplacement jusqu'à une case adjacente à un ennemi qui est dans votre ligne de mire au début de ce déplacement.

Prières de rencontre de niveau 7

Frappe de renouveau — Paladin Attaque 7

Votre attaque inspiratrice confère de la santé à votre allié.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts, et un allié dans un rayon de 5 cases de vous peut dépenser une récupération. Si l'attaque inflige au moins 20 dégâts, l'allié gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à deux fois votre modificateur de Sagesse.

Lame de lumière — Paladin Attaque 7

Vous chargez et une lumière dorée enveloppe votre arme et vous fortifie contre les pouvoirs des ténèbres et de la terreur.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les effets de peur ou nécrotiques.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Par la force des armes — Paladin Attaque 7

Vous canalisez tout votre esprit dans une puissante attaque.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Si vous avez utilisé le pouvoir de conduit divin *force divine* au cours de ce tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Prix de la lâcheté — Paladin Attaque 7

Un éclair de lumière brûlante punit un adversaire qui refuse de vous affronter.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Retour de bâton — Paladin Attaque 7

Vous vous débarrassez des effets imposés par les attaques de vos ennemis et ripostez avec encore plus de détermination.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet sur vous qu'un jet de sauvegarde annule. Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts égal au nombre d'effets contre lesquels vous réussissez votre jet de sauvegarde.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts

Tonnerre astral — Paladin Attaque 7

La puissance du dominion de votre dieu tonne à travers votre symbole sacré pour marteler les adversaires proches.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.



LUCIO PARRILLO

Prières quotidiennes de niveau 9

Cri de condamnation — Paladin Attaque 9

Vos mots tonnants condamnent vos adversaires à une douleur persistante.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible subit 5 dégâts de tonnerre continus et est soumise à votre sanction divine (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fers de justice — Paladin Attaque 9

Une lumière consacrée enveloppe l'ennemi que vous frappez, lui faisant payer un prix chaque fois qu'il fait du mal.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts
Effet : chaque fois que la cible inflige des dégâts, elle subit 2d6 dégâts radiants (sauvegarde annule).

Intercession chevaleresque — Paladin Attaque 9

Vous ordonnez à un adversaire de vous attaquer plutôt que votre compagnon.

Quotidien ✦ arme, divine
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 10 cases touche un allié avec une attaque de corps à corps ou à distance.
Cible : l'ennemi déclencheur
Effet : l'attaque déclencheuse vous touche plutôt que l'allié. Vous tirez la cible jusqu'à une case qui vous est adjacente puis vous effectuez l'attaque suivante contre elle.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de la rencontre.

Rayon de représailles — Paladin Attaque 9

Vous dirigez un rayon de violente radiance contre un ennemi et vous le forcez à ressentir la douleur des blessures qu'il a infligées à votre camarade.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases réussit une attaque contre votre allié.
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d6 + Charisme dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : l'allié touché subit demi-dégâts de l'attaque de l'ennemi déclencheur.

Réprimande définitive — Paladin Attaque 9

Vous rugissez d'indignation et votre frappe furieuse projette votre adversaire au loin.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 5 cases. Si la cible termine son déplacement dans une case adjacente à un obstacle solide, la cible subit 1[A] dégâts supplémentaires.

Prières utilitaires de niveau 10

Bénédiction — Paladin Utilitaire 10

Une rapide prière confère vigueur et force à un camarade au combat.

Rencontre ✦ divine, guérison
Réaction Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié dans un rayon de 5 cases réussit une attaque de corps à corps
Cible : l'allié déclencheur
Effet : la cible peut soit dépenser une récupération soit lancer deux jets de dégâts pour l'attaque et garder le résultat de son choix.

Fontaine de guérison — Paladin Utilitaire 10

Vous et votre compagnon êtes guéris par la bienveillance divine.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : vous dépensez une récupération et chaque cible regagne un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.

Indignation vertueuse — Paladin Utilitaire 10

Vous enragez de voir votre allié mis à mal.

Quotidien ✦ divine
Réaction Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque contre un allié dans votre ligne de mire.
Effet : la prochaine fois que vous attaquez avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque et infligez des dégâts supplémentaires égaux à 2 + votre modificateur de Force.

La voie du verset — Paladin Utilitaire 10

Vous trouvez dans les mots sacrés d'une prière la résolution de vous débarrasser d'un état néfaste.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous effectuez un jet de sauvegarde avec un bonus égal à 1 + votre modificateur de Sagesse.

Prières de rencontre de niveau 13

Contraint à obéir — Paladin Attaque 13

Vous éloignez un ennemi de ceux qui sont sous votre protection.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous vous décalez de 3 cases. Puis vous tirez la cible de 5 cases jusqu'à une case adjacente.

Coup et châtiment — Paladin Attaque 13

Tout en attaquant, vous vous moquez de vos adversaires pour vous avoir négligé et vous focalisez leur attention.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts, et chaque ennemi dans un rayon de 3 cases de vous est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Coup fervent — Paladin Attaque 13

Toujours enflammé par votre serment ardent, vous lancez une attaque impressionnante.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Si la cible est marquée par vous, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque et vous réussissez un coup critique sur un résultat de 18-20.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous avez utilisé *serment ardent* au cours de la rencontre, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Frappe zélée — Paladin Attaque 13

Vous blesser en combat ne fait que donner plus de force à vos coups.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. L'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires si la cible vous a touché depuis votre dernier tour de jeu.

Œil pour œil — Paladin Attaque 13

Vous levez votre symbole sacré et hurlez une imprécation pour aveugler un adversaire qui ose s'en prendre à votre camarade.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Réaction Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases réussit une attaque contre un allié.
Cible : l'ennemi déclencheur dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 15

Bastion de foi — Paladin Attaque 15

Au moment où vous frappez de votre arme, une poussée d'assurance divine remonte le moral des alliés à proximité.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et tout allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde. Le bonus est de +5 contre les effets de charme et de terreur.

Bûcher du jugement — Paladin Attaque 15

Vous condamnez un adversaire aux flammes. Le feu consume les ennemis qui restent près de lui.

Quotidien ✦ arme, divine, feu, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, chaque ennemi qui lui est adjacent subit des dégâts de feu égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Défiance du chevalier — Paladin Attaque 15

Vous exigez que vos adversaires vous affrontent, puis vous frappez violemment l'un d'entre eux.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : avant l'attaque, vous tirez chaque cible principale jusqu'à une case qui vous est adjacente, puis vous la soumettez à votre sanction divine (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire de corps à corps.
Cible secondaire : une cible principale adjacente à vous
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts

Flammes de dévotion — Paladin Attaque 15

Un feu divin enflamme votre arme consacrée.

Quotidien ✦ arme, divine, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, votre arme inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaires.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Vengeance divine — Paladin Attaque 15

La lumière que vous irradiez inflige de la douleur aux ennemis attaquants.

Quotidien ✦ divine, persistant, radiant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois qu'un ennemi réussit une attaque contre vous ou un allié adjacent à vous avec une attaque de corps à corps, cet ennemi subit des dégâts radiants égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Prières utilitaires de niveau 16

Cause supérieure — Paladin Utilitaire 16

Lorsque votre corps faiblit, votre foi prend le relai pour vous permettre de continuer le combat.

Quotidien ✦ divine, guérison, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être en péril.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde. De plus, vous bénéficiez de régénération 5 tant que vous êtes en péril.

Dévotion — Paladin Utilitaire 16

Votre ennemi cherche à écraser votre résolution, mais votre tranquille certitude vous protège ainsi que vos camarades.

Quotidien ✦ divine
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque contre vous ou un allié dans un rayon de 5 cases de vous.
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la Vigueur et à la Volonté jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Égide divine — Paladin Utilitaire 16

Votre dieu vous abrite ainsi que vos alliés contre le mal.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous et tout allié dans un rayon de 2 cases bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Libération — Paladin Utilitaire 16

En entendant votre appel, votre camarade se désengage du combat et se met en sécurité.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. À la fin de ce mouvement, la cible peut dépenser une récupération.

Prière pour les vaillants — Paladin Utilitaire 16

Vous recherchez de l'aide pour vos compagnons cernés. Une lumière chaude descend sur eux et les soulage.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme.

Prières de rencontre de niveau 17

Coup rassurant — Paladin Attaque 17

Vous réussissez un coup solide et vous en êtes récompensé par une vitalité renouvelée.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts. Vous pouvez dépenser une récupération et ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie regagnés.

Frappe courroucée — Paladin Attaque 17

Dans une explosion d'acier tourbillonnant, vous malmenez les adversaires qui vous entourent.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est marquée par vous, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

Frappe fracassante — Paladin Attaque 17

Un coup bien placé perce la défense de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible perd toutes ses résistances jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lumière sanctifiée — Paladin Attaque 17

Un éclair de lumière part de votre symbole sacré et brûle vos adversaires, et plus particulièrement ceux qui portent votre marque.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Zone** explosion 1 dans un rayon de 10 cases
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 1d8 dégâts radiants. Si la cible est marquée par vous, l'attaque inflige à la place 2d8 + votre modificateur de Charisme dégâts radiants.

Hymne à Corellon

Seigneur des bois, prince du firmament,
Maître des arts, inventeur de chants -
Grand Corellon, de ton serviteur guide la main
Que mes œuvres par ta grâce touchent au divin.

Seigneur des bois, égaie-moi ;
Faiseur de chants, éclaire-moi.
Grand Corellon, fais-moi rêver
De la Seldarine aux cours étoilées !

Seigneur des astres, seigneur de magie,
Poète du beau et de la nuit -
Qu'importent longues lieues, brumes, et marais
Chez moi en Arvandor je reviendrai.

Marque de terreur — Paladin Attaque 17

Alors que vous frappez, la présence de votre dieu emplit l'ennemi d'appréhension.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature que vous avez marquée
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 19

Ferveur submergeante — Paladin Attaque 19

Vous déclarez votre ennemi un adversaire de la foi et le pressez sans relâche.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque fois que vous attaquez la cible jusqu'à la fin de la rencontre, elle est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts

Foudroyer l'âme — Paladin Attaque 19

Votre frappe courroucée pénètre profondément et neutralise votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Nom de pouvoir — Paladin Attaque 19

D'une voix tonitruante, vous prononcez le nom d'un ancien ange qui arrête vos ennemis sur place.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Résolution vertueuse — Paladin Attaque 19

Chaque coup assené par votre adversaire ne fait qu'augmenter votre résistance.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible inflige des dégâts à vous ou un allié, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Roue du destin — Paladin Attaque 19

Vous déchaînez une volée d'attaques contre tous les ennemis à proximité, puisant une force croissante de leur douleur.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si l'attaque réussit contre deux cibles ou plus, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une régénération égale à votre modificateur de Sagesse tant que vous êtes en péril.



MAZIN KASSIS

Prières utilitaires de niveau 22

Ailes sacrées — Paladin Utilitaire 22

De majestueuses ailes argentées vous emportent au-delà des obstacles.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement et d'un bonus de +4 à la CA contre des attaques d'opportunité.

L'échec n'est pas envisageable — Paladin Utilitaire 22

Votre cri de bataille renouvelle la détermination vacillante des alliés.

Quotidien ✦ divine, guérison, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous téléportez chaque cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. La cible doit terminer ce mouvement adjacente à un ennemi. La cible regagne ensuite un nombre de points de vie égal à 15 + votre modificateur de Charisme.

Hymne inspirateur — Paladin Utilitaire 22

Vous récitez un ancien verset pour détourner la mauvaise fortune au combat.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre votre allié dans un rayon de 5 cases de vous.
Cible : l'ennemi déclencheur dans l'explosion
Effet : la cible relance le jet d'attaque et conserve le second résultat.

Les compromis divins

Une fois que les immortels eurent remporté la guerre contre les originels, ils se battirent entre eux pour se partager la domination des différents aspects du monde naturel. Zéhir s'opposa avec Pélor pour la maîtrise du ciel car le soleil repousse les ténèbres. De son côté, Pélor affronta Khala dont les brumes glaçantes et les neiges bloquaient les rayons porteurs de vie du soleil. Chacun des adversaires de Pélor rassemblèrent leurs alliés et Pélor avait les siens. D'un côté se tenaient Corellon, Khala, Zéhir et Sehanine tandis que de l'autre se tenaient Pélor, Érathis, Moradin et Mélora. Les deux camps se disputèrent pendant une éternité en vain, engendrant des vexations et des rancœurs encore vives.

Finalement, Avandra servit d'intermédiaire entre les deux factions. Pour régler le différent entre Pélor et Zéhir, elle offrit le jour et la nuit. En compromis entre Khala et Pélor, elle proposa des saisons alternées d'été et d'hiver. Las de leurs querelles, les dieux acceptèrent. Pélor respecte scrupuleusement son accord avec Zéhir, mais de temps à autre Zéhir cherche à faire de l'ombre au soleil durant la journée avec une éclipse. Khala n'est plus, mais la Reine Corneille, qui règne maintenant sur l'hiver, honore l'ancien pacte tout en éprouvant la résolution de Pélor en cherchant à hâter la fin de l'été et retarder le commencement du printemps tant qu'elle peut. C'est à l'occasion de cette lutte que les neiges d'automne et les fontes de printemps arrivent plus ou moins tôt.

Retour parmi les vivants — Paladin Utilitaire 22

Votre ténacité défie même la mort.

Quotidien ✦ divine, guérison
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous tombez à 0 point de vie ou moins et ne mourrez pas.
Effet : vous regagnez 1 point de vie et pouvez dépensez quatre récupérations.

Prières de rencontre de niveau 23

Appel du champion — Paladin Attaque 23

Vous engagez toute votre dévotion dans un cri retentissant qui traîne vos adversaires jusqu'à vous et les laisse sonnés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : vous tirez chaque cible principale de 5 cases, puis vous effectuez l'attaque suivante.
Cible secondaire : chaque ennemi adjacent à vous
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Force dégâts de tonnerre. Si la cible secondaire est marquée par vous, elle est également immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Censure lumineuse — Paladin Attaque 23

Votre arme impose un sceau brûlant sur votre adversaire qui gêne ses attaques contre vos compagnons.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque fois que la cible effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles, la cible est affaiblie pour cette attaque.

Courroux vivifiant — Paladin Attaque 23

Votre attaque furieuse déchaîne une puissance divine qui vous revitalise ainsi qu'un allié.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. Vous et un allié adjacent pouvez chacun choisir de faire l'une des choses suivantes :
- ✦ Dépenser une récupération (et regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à deux fois votre modificateur de Sagesse si l'attaque inflige au moins 30 dégâts).
- ✦ Effectuer un jet de sauvegarde (avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse si l'attaque inflige au moins 30 dégâts).

Épreuve d'adversité — Paladin Attaque 23

Vous conférez détermination et discipline à vos alliés, puisant dans leur force pour stabiliser votre main.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous et chaque allié dans un rayon de 5 cases effectue un jet de sauvegarde. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour chaque allié qui réussit son jet de sauvegarde.
Attaque : Force ou Charisme contre CA
Réussite : 4[A] + Modificateur de Force ou de Charisme dégâts

Exiger le respect — Paladin Attaque 23

Vous abattez la punition divine sur un adversaire qui attaque vos amis, le courbant sous le déplaisir de votre dieu.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles.
Cible : l'ennemi déclencheur pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible se retrouve à terre. La cible est également aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prière quotidiennes de niveau 25

Dresser les indisciplinés — Paladin Attaque 25

Une radiance aveuglante explose de votre arme lors de l'attaque, brûlant les ennemis qui osent s'en prendre à vos camarades.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi dans un rayon de 5 cases de vous qui touche ou rate un allié subit 4d6 dégâts radiants et est aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Honnir les déméritants — Paladin Attaque 25

Vous bousculez un adversaire qui vous empêche de rejoindre des ennemis plus dignes de vous.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts
Effet : vous et la cible échangez vos places. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques de base de corps à corps infligent 1[A] dégâts supplémentaires.

Marque de faiblesse — Paladin Attaque 25

Votre attaque d'inspiration divine affaiblit votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie et soumise à votre sanction divine (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Verdict sévère — Paladin Attaque 25

Vous jugez l'un de vos ennemis au nom de votre dieu, et aucun de ses compagnons ne peut se soustraire à votre colère.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Charisme contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1 centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : la cible principale et chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque secondaire : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible secondaire subit 10 dégâts radiants continus et ne peut pas bénéficier de camouflage ou de camouflage total (sauvegarde annule les deux).

Prières de rencontre de niveau 27

Charge terrible — Paladin Attaque 27

Votre ferveur vous envoie dans la mêlée et remplit leur cœur de terreur.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** 1
Effet : vous chargez et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Coup de tonnerre astral — Paladin Attaque 27

La puissance des dominions résonne dans votre frappe et vous levez votre symbole pour projeter un tonnerre divin sur un adversaire proche.

Rencontre ✦ arme, divine, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Charisme contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre. La cible principale est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 10 et qui utilise votre focaliseur.
Cible secondaire : une créature prise dans l'explosion
Attaque secondaire : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible secondaire subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Flamme courroucée — Paladin Attaque 27

Des flammes d'un bleu pur jaillissent de votre symbole sacré pour ravager les adversaires autour de vous.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu.
Si la cible est marquée par vous, elle est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe submergeante — Paladin Attaque 27

La main radieuse du divin guide votre arme et personne ne peut vous ignorer.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et chaque ennemi adjacent à vous est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jugement ardent — Paladin Attaque 27

Au moment où vous frappez votre adversaire, le pouvoir de votre vœu sacré brise sa résistance.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Si la cible est marquée par vous, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque, et vous réussissez un coup critique sur un résultat de 18-20.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous avez utilisé *serment ardent* au cours de cette rencontre, la cible acquiert également vulnérabilité 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières quotidiennes de niveau 29

Élan dévastateur — Paladin Attaque 29

Vous donnez de votre vitalité pour soigner un allié et blesser un ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : il doit vous rester au moins une récupération.
Effet : vous dépensez une récupération mais ne regagnez aucun point de vie. Choisissez un allié dans un rayon de 10 cases. Cet allié regagne un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération. Puis effectuez l'attaque suivante.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : la cible subit des dégâts égaux à votre valeur de récupération + votre modificateur de Force.
Échec : demi-dégâts

Jour du jugement dernier — Paladin Attaque 29

Tel un ange de la vengeance, vous apparaissez à côté de votre adversaire pour lui livrer le coup fatal.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** 1
Effet : vous vous téléportez de 10 cases dans une case adjacente à la créature marquée par vous.
Cible : une créature marquée par vous
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts

Massacre cautionné — Paladin Attaque 29

Votre dieu exige le sang de votre ennemi et votre arme s'en abreuve.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Nom de majesté — Paladin Attaque 29

Vous prononcez un ancien nom d'une telle puissance que vos ennemis sont figés sur place, incapables de s'échapper.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 5d8 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est immobilisée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : chaque cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prostration — Paladin Attaque 29

D'une voix tonnante, vous suscitez le respect de vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, divine, électricité, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité et de tonnerre
Échec : demi-dégâts
Effet : chaque cible se retrouve à terre.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

Bouclier fidèle

« Derrière moi, mes amis ! Ils ne vous toucheront pas. »

Prérequis : paladin

Vous êtes le rempart vivant qui protège ceux qui sont sans défense. Vous êtes l'abri dans la tempête. En tant que bouclier fidèle, vous placez le bien-être de vos compagnons au-dessus du vôtre.

Les boucliers fidèles sont des exemples suprêmes de guerriers dévoués que l'ont trouve dans la majorité des cultes du monde. De tels guerriers protègent les sites sacrés et les serviteurs divins. D'autres se lancent dans le monde pour proposer leurs talents à ceux qui en ont le plus besoin, qu'il s'agisse d'une ville frontalière entourée d'ennemis ou d'une bande d'aventuriers œuvrant à faire échec à une terrible menace.

Plutôt que de vous concentrer sur les dégâts, vous procurez à vos compagnons le temps dont ils ont besoin pour vaincre. Vous pourriez travailler en tandem avec un autre protecteur pour former un mur infranchissable ou avec un cogneur de confiance pour lequel vous créerez des ouvertures tout en le protégeant des coups. Lorsque votre groupe est en posture délicate, vous couvrez la retraite en ne cédant que petit à petit du terrain pendant que vos amis fuient pour se mettre en sécurité.

Aptitudes de bouclier fidèle

À l'abri de mes mains (niveau 11) : chaque fois que vous utilisez votre *imposition des mains*, la cible du pouvoir bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Action protectrice (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et chaque allié dans un rayon de 5 cases bénéficiez également d'un bonus de +2 à la CA et aux Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Présence défensive (niveau 16) : lorsqu'un allié dans un rayon de 5 cases utilise son second souffle ou l'action de défense totale, tout ennemi qui touche cet allié avant la fin de son tour de jeu suivant subit des dégâts radiants égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Prières de bouclier fidèle

Frappe de protection — Bouclier fidèle Attaque 11

Une frappe décisive contre votre ennemi donne à vos alliés une chance de veiller à leur propre protection.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts, et chaque allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

KIERAN YANNER



Bouclier constant — Bouclier fidèle Utilitaire 12

Vous canalisez la puissance divine à travers votre bouclier pour vous protéger ainsi que ceux dont vous avez la charge.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez avoir un bouclier en main.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous et tout allié adjacent bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux Réflexes. De plus, lorsque vous ou un allié adjacent êtes glissé, poussé ou tiré, vous pouvez réduire le déplacement forcé d'une case.

Rempart de force — Bouclier fidèle Attaque 20

Vous levez votre bouclier et la radiance astrale et scintillante qui en jaillit repousse vos adversaires.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Condition : vous devez avoir un bouclier en main.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants, et vous poussez la cible de 3 cases.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible d'une case.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, au début de chacun de vos tours de jeu, si vous ne vous êtes pas déplacé depuis le début de votre tour de jeu précédent, vous pouvez utiliser une action libre pour vous conférer ainsi qu'à chaque allié adjacent un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Champion de Corellon

« Par la grâce de Corellon, je ne crains aucun adversaire à portée de mon épée. »

Prérequis : paladin, doit vénérer Corellon



Vous êtes un chevalier des cours éladrines et vous vous êtes engagé au service des seigneurs des fées. Vous avez démontré non seulement courage et excellence martiale, mais également patience, grâce et compassion à des degrés exceptionnels, autant de qualités qui sont admirées dans les royaumes éladrins comme dans les royaumes elfiques. Vous suivez un code personnel qui ressemble aux traditions chevaleresques du monde mortel, mais vous apportez un point de vue féerique aux concepts d'honneur, de courage et de fidélité. La plupart des chevaliers se sentent obligés de prouver leur bravoure en déclinant les avantages qui réduisent le risque au combat, mais vous ne dédaignez ni l'arc, ni les sorts, ni même la ruse guerrière là où ces tactiques sont efficaces. Vous avez appris des techniques qui vous permettent de tirer le maximum de votre agilité et de votre rapidité, même lorsque vous portez l'armure la plus lourde.

Parmi les éladrins, ceux qui suivent cette foi sont connus sous le nom de *Aelavellin Seldarine*, les Chevaliers Armés de la Seldarine. La majorité d'entre eux sont éladrins, elfes ou demi-elfes, car Corellon est le patron de ces peuples. Cependant, tout guerrier au cœur noble dévoué au seigneur de la Seldarine peut devenir un champion de Corellon. Ces champions d'autres races sont accueillis chaleureusement par la plupart des communautés éladrines et elfiques, et sont habituellement perçus comme *ruathar* (« amis stellaires »), alliés honorés.

Aptitudes de champion de Corellon

Action restauratrice (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également dépenser une récupération.

Défense supérieure (niveau 11) : si votre score de Dextérité est supérieur ou égal à 13, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA quand vous portez une armure lourde. Si votre score de Dextérité est supérieur ou égal à 15, le bonus est de +2.

Guerrier au pied léger (niveau 16) : vous ignorez le malus de vitesse pour le port d'une armure lourde. De plus, lorsque vous mettez un ennemi en péril ou le réduisez à 0 point de vie à votre tour de jeu, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre.

Prières de champion de Corellon

Coup élégant Champion de Corellon Attaque 11

Vous vous déplacez et frappez avec la grâce d'un danseur, éberluant votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est ralentie et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous tenez en main une lame légère ou lourde, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Dextérité.

Pas gracieux Champion de Corellon Utilitaire 12

Vous manœuvrez avec une vitesse et un équilibre dont peu de guerriers sont capables.

Rencontre ✦ divine
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous décalez de votre vitesse de déplacement. Au cours de ce déplacement, vous ignorez les terrains difficiles et bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Acrobatie et d'Athlétisme.

Colère de Corellon Champion de Corellon Attaque 20

Tout comme la lame de Corellon priva un jour Gruumsh d'un œil, votre arme recherche les yeux de votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts
Effet : vos attaques d'opportunité infligent 1d10 dégâts radiants supplémentaires jusqu'à la fin de la rencontre.

MAZIN KASSIS

Chevalier du Calice

« Disparaissez, diables ! Vous n'avez aucun pouvoir ici ! »

Prérequis : paladin

Depuis les strates des Neuf Enfers, les diables complotent et infestent le monde de leur mal. Vous avez juré de protéger les innocents de leurs machinations infernales. Pour cela, vous avez rejoint un ordre de guerrier à la philosophie similaire.

L'ordre des Chevaliers du Calice tire son nom d'un artefact appartenant à la divinité qu'Asmodée tua pour devenir un dieu. On raconte qu'une seule gorgée d'eau bue du calice de cette divinité lave le buveur de tous ses pêchés et purifie complètement son âme. Certains disent qu'en buvant de cette coupe, toute être mauvais deviendrait bon, même Asmodée. Quelle que soit la vérité concernant ses propriétés légendaires, le calice est indubitablement un puissant artefact du Bien et bien des Chevaliers du Calice le recherchent. Certains poursuivent un but encore plus élevé, celui de ressusciter le propriétaire divin du calice et de lui rendre son trône.

En tant que Chevalier du Calice, vous guettez sans cesse le moindre signe d'activité infernale. Vous aidez tous ceux dont le cœur est bon et qui se trouvent pris dans les filets de l'influence diabolique, et vous répondez aux appels de vos camarades chevaliers lorsque les puissances des Neuf Enfers rassemblent leurs forces.

Aptitudes de chevalier du Calice

Censure des diables (niveau 11) : vous gagnez le pouvoir de conduit divin *censure des diables*.



MICHAEL PHILLIPPI

Action de sauvegarde (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous effectuez également un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qu'un jet de sauvegarde annule. Si un effet a été causé par un diable, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde contre cet effet.

Suppression d'aura (niveau 16) : lorsque vous touchez une créature marquée par vous et qui a une aura, l'aura est désactivée. La créature ne peut pas la réactiver avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de Chevalier du Calice

Conduit divin : censure des diables — Aptitude de chevalier du Calice

La force de votre foi tourmente vos ennemis diaboliques.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque diable pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe entravante — Chevalier du Calice Attaque 11

Vous entravez votre adversaire avec une magie autrefois utilisée pour emprisonner les diables.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est un diable marqué par vous, elle subit 1[A] dégâts supplémentaires et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule).

Courage céleste — Chevalier du Calice Utilitaire 12

Les mots mielleux et les menaces malicieuses de vos adversaires n'ont aucun effet sur vous et ne font qu'attirer sur eux votre courroux.

Rencontre ✦ divine, radiant
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou de terreur
Effet : vous relancez le jet de sauvegarde. Si vous réussissez, l'ennemi qui a causé l'effet de charme ou de terreur subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme.

Bénédiction du Calice — Chevalier du Calice Attaque 20

En invoquant la puissance du serment de votre ordre, vous imprégnez votre lame de lumière divine pour contrer votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts radiants, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule). Si la cible est un diable, elle subit également 10 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chevalier en quête

« Ma valeur se mesure à l'aune de ce que je recherche. »

Prérequis : paladin

Vous avez souscrit le vœu sacré de poursuivre une grande quête qui met à l'épreuve la dévotion des champions divins depuis des siècles.

En tant que chevalier en quête, vous devez répondre aux standards élevés de votre dieu pour prouver votre valeur et votre mérite. Selon la nature de votre divinité, vous pourriez avoir à démontrer des qualités exceptionnelles de courage, de persévérance, d'humilité, d'invincibilité, de sagesse, d'honneur, de fureur ou de piété. L'objet de la quête pourrait être une relique perdue, un oracle secret, les paroles d'un verset oublié, la destruction d'un artefact insupportable à votre dieu ou la défaite d'un adversaire légendaire.

La piste qui mène à votre but ultime étant parfois sinueuse, vous n'êtes pas forcé d'abandonner complètement vos intérêts actuels. Continuez vos aventures et efforcez-vous d'être le meilleur possible, mais gardez un œil ouvert pour des signes et des augures qui vous indiqueraient le chemin de votre quête.

Aptitudes de chevalier en quête

Action résolue (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous effectuez également un jet de sauvegarde avec un bonus de +2.

Perception de la vérité (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la Volonté contre les effets de charme, d'illusion et de terreur et d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition.

Pour le MD : concevoir une quête

Si un joueur choisit cette voie, vous devriez proposer une quête difficile qui permette aux autres membres de l'équipe de participer. Une bonne technique serait de glisser trois indices ici et là parmi les aventures de l'échelon parangonique.

Par exemple, si le chevalier en quête recherche une couronne perdue, vous pourriez concevoir une quête qui aboutira dans une crypte sous un château en ruine. Le premier indice pourrait être un sceau monté sur un anneau appartenant à un noble qui servait l'ancien seigneur, trouvé dans un trésor d'une aventure autrement indépendante. Le second indice pourrait être une fresque dans un temple abandonné dans lequel le noble est représenté avec l'anneau au doigt et racontant son histoire à un scribe. Le troisième indice pourrait être le livre presque introuvable du scribe dans lequel figure le nom du château où la couronne se trouve maintenant.

Les indices peuvent être d'excellentes accroches pour des aventures intermédiaires. Ainsi, après avoir trouvé le sceau monté sur anneau, un peu de travail de recherche pourrait mener le chevalier en quête à un vieux journal de voyage d'une personne qui a visité le palais du noble, journal qui se trouve être près de l'endroit où l'aventure suivante est prévue.



EMRAH ELMASLI

Résurgence du chevalier (niveau 16) : quand vous êtes en péril, vous pouvez utiliser votre second souffle au prix d'une action libre à votre tour de jeu.

Prières de chevalier en quête

Fort comme dix — Chevalier en quête Attaque 11

Votre conviction vous donne la force de repousser les adversaires proches.

Rencontre ✦ arme, divine, force
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Charisme contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts de force, et vous poussez la cible de 3 cases. La cible est également soumise à votre sanction divine jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Effet : après l'attaque, vous vous décalez jusqu'à une case située dans la décharge.

Discipline de la quête — Chevalier en quête Utilitaire 12

Ni tromperie, ni désespoir, ni faiblesse n'auront prise sur votre cœur.

Quotidien ✦ divine
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : une attaque réussit contre vous qui devrait vous rendre affaibli, aveugle, dominé, étourdi ou hébété.
Effet : les états préjudiciables de l'attaque déclencheuse sont annulés.

Courroux vertueux — Chevalier en quête Attaque 20

Votre dévouement inébranlable cause la perte de vos ennemis qui reculent devant l'attaque.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : 4[A] + modificateur de Charisme dégâts, et vous poussez la cible de 5 cases. La cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Conquérant sacré

« Aucun mur n'est assez haut et aucune douve assez large pour protéger un méchant contre mon courroux. Les bastions du mal ne peuvent que tomber devant moi. »

Prérequis : paladin, pouvoir *serment ardent*

Vous êtes un guerrier divin au service d'une divinité de l'ordre et de la droiture, qui regarde au-delà du danger immédiat que présente le mal pour en envisager la source. Vous vous êtes fixé de grands objectifs de victoire, tels que l'éviction d'un terrible tyran ou la chute d'une nation de malfaisants, afin d'arracher le pouvoir aux ennemis de votre dieu et de le donner aux méritants. Vous ne cherchez pas à posséder de territoire et ne cherchez qu'à maintenir le pouvoir entre les mains de dirigeants vertueux.

Vous poursuivez votre but avec obstination et vous êtes prêt à presque tout pour l'atteindre. Votre rôle est plus celui d'un soldat de première ligne que d'un meneur d'hommes. Vous préférez charger au combat et utiliser *serment ardent* pour frapper vos adversaires. Votre patience pour la négociation est faible et votre impulsivité en devient un défaut.

Les conquérants sacrés vénèrent souvent Bahamut, Kord ou Pélor, chantant la gloire de leur dieu à chaque victoire au combat. Beaucoup ont des liens très forts avec des endroits spécifiques qui ont été saisis lors de batailles ou dont la signification religieuse est particulière.

Aptitudes de conquérant sacré

Réprimande sacrée (niveau 11) : lorsque vous infligez des dégâts supplémentaires avec votre *serment ardent*, vous poussez également la cible d'une case. Au prix d'une action libre, vous pouvez vous décaler d'une case pour vous rapprocher de la cible.

Fortification divine (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque ennemi adjacent est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Serrer les rangs (niveau 16) : lorsque vous ou un allié adjacent êtes glissé, poussé ou tiré, vous pouvez utilisez une action libre pour réduire le déplacement forcé d'un nombre de cases égal à la moitié de votre modificateur de Force.



WILLIAM O'CONNOR

Prières de conquérant sacré

Charge du conquérant Conquérant sacré Attaque 11

Au moment où un ennemi lance une attaque contre votre camarade, vous poussez un cri de défi et traversez le champ de bataille en chargeant pour atteindre l'adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine
Interruption Immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi effectue un jet d'attaque contre votre allié dans un rayon de 5 cases de vous.
Effet : vous chargez l'ennemi déclencheur et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : la cible est soumise à votre sanction divine jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Intervention sacrificielle Conquérant sacré Utilitaire 12

Vous en appelez à votre dieu puis bondissez pour encaisser le coup destiné à un allié, condamnant l'adversaire pour son insolence.

Rencontre ✦ divine, téléportation
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque contre un allié qui est dans un rayon de 5 cases de vous avec une attaque de corps à corps ou à distance.
Cible : l'allié qui a été touché par l'attaque de l'ennemi déclencheur.
Effet : la cible et vous vous téléportez en échangeant vos positions. L'attaque de l'ennemi déclencheur vous touche à sa place. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous terminez votre tour de jeu adjacent à l'ennemi déclencheur, il est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Capture du donjon Conquérant sacré Attaque 20

Vous poussez un cri pour inciter vos adversaires à vous attaquer, ce qui encourage simultanément vos alliés à grignoter du terrain.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : vous tirez chaque cible jusqu'à une case qui vous est adjacente et chaque cible est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque allié pris dans l'explosion peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action libre, mais ne peut pas terminer ce déplacement plus près de vous. Vous effectuez ensuite l'attaque de corps à corps suivante.
Cible : chaque ennemi adjacent à vous
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts

Faucheur de mort-vivant

« Restez dans vos tombes, morts affamés ! Sinon, quand j'en aurai fini avec vous, il ne restera plus rien à enterrer à nouveau. »

Prérequis : paladin

Les morts-vivants qui s'extraient de terre et qui sortent des tumulus glacés, traînant les pieds, sont une plaie anormale pour la terre. Vous avez endossé la charge de détruire ces horreurs avec la lumière radieuse de votre foi. Les morts-vivants ne sont plus les gens qu'ils étaient autrefois et les renvoyer dans leur tombe est la seule façon de respecter ceux dont les cadavres marchent à nouveau, animés par la non-vie.

Cette tâche sacrée vous a été assignée après que vous ayiez été soumis à des rituels sacrés et que vous ayiez appris d'anciennes prières qui vous investissent du pouvoir d'éradiquer les morts qui marchent. Cette voie parangonique est bien adaptée aux fidèles de Pélor, dieu du soleil et ennemi des créatures des ténèbres. Les paladins de Ioun se consacrent également à contrer les plans de Vecna, dieu des morts-vivants et gardien des secrets innommables. Cependant, de nombreuses divinités encourageant leurs fidèles à éliminer les morts-vivants comme violations de la loi divine, les traditions de faucheur sont très présentes chez les fervents de nombreux dieux.

Aptitudes de faucheur de mort-vivants

Action incandescente (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, celle-ci inflige des dégâts radiants supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse contre la première cible qu'elle touche.

Mépris pour les morts (niveau 11) : vous bénéficiez d'une résistance nécrotique égale à 5 + votre modificateur de Force. La résistance passe à 10 + votre modificateur de Force au niveau 21.

Présence du faucheur (niveau 16) : lorsque vous mettez en péril une créature morte-vivante ou la réduisez à 0 point de vie, chaque ennemi dans un rayon de 5 cases de vous subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ceci est un effet de peur.

Prières de faucheur de mort-vivants

Lumière des vivants Faucheur de mort-vivants Attaque 11

Votre coup émet un éclair de radiance sacrée qui brûle les morts-vivants alentour.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Chaque créature mort-vivante dans un rayon de 5 cases de vous subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Force et est soumise à votre sanction divine jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



MATIAS TAPIA

Vie et mort entremêlées Faucheur de mort-vivants Utilitaire 12

L'horreur morte-vivante vous frappe, mais votre patron divin intercepte son toucher répugnant et retourne son agression contre elle.

Quotidien ✦ divine, radiant
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi mort-vivant réussit une attaque contre vous.
Cible : l'ennemi déclencheur
Effet : vous ne subissez aucun dégât de l'attaque de la cible. Votre prochaine attaque contre la cible inflige des dégâts radiants supplémentaires égaux à la moitié des dégâts que vous auriez subis de l'attaque de la cible.

Enterrez les morts Faucheur de mort-vivants Attaque 20

La lumière de la vie luit autour de vous lorsque vous ordonnez aux morts sans repos de retourner dans leur tombe.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Force dégâts radiants. Si la cible est un mort-vivant, elle est également maîtrisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts

Fils du sacrifice

« Vos menaces sont insignifiantes. Vous mourrez de mes mains et rien ne peut vous sauver. »

Prérequis : paladin, pouvoir *serment ardent*

Vos valeurs fondamentales et le code que vous suivez sont ancrés dans votre acceptation à donner votre vie pour une cause supérieure. Votre corps et votre âme sont forts et vous n'hésitez pas à donner une partie de cette force pour aider les autres. La fureur divine avec laquelle vous frappez torture votre corps mais décuple votre force. Vous mesurez votre valeur à celle des adversaires que vous défaites.

En tant que fils du sacrifice, vous êtes fanatique à l'extrême, pressé de rencontrer les ennemis de votre foi quelles que soient les circonstances. Lorsque d'autres s'arrêtent pour délibérer, vous agissez, pour le meilleur ou pour le pire. Pour autant, vous n'êtes pas suicidaire. Si vous rencontrez un adversaire que vous n'êtes pas en mesure de vaincre, vous battez en retraite pour préparer le jour où votre puissance sera à la hauteur de la sienne. Ou, si vos compagnons sont en danger, vous savez vous détourner pour leur venir en aide ou vous retirer pour emporter les blessés de la bataille. Mais dans la plupart des combats, vous êtes grave et intrépide. Que vous échouiez face à un adversaire redoutable ou que vous surviviez pour affronter un nouveau danger un autre jour, cela ne dépend que de votre dieu.



AMELIA STONER

Aptitudes de fils du sacrifice

Action dévastatrice (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme. Si vous êtes en péril, vous ajoutez également votre modificateur de Sagesse.

Persistance inébranlable (niveau 11) : vous gagnez une utilisation supplémentaire quotidienne de *serment ardent*.

Coup du martyr (niveau 16) : lorsqu'une attaque vous réduit à 0 point de vie ou moins, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque à volonté avant de tomber inconscient.

Prières de fils du sacrifice

Sanction du fils — Fils du sacrifice Attaque 11

Vous attaquez tous les adversaires qui vous entourent et les mettez au défi de riposter.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : avant l'attaque, vous pouvez subir des dégâts égaux à votre niveau qui ne peuvent être réduits en aucune manière. Si vous faites ainsi, l'attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Charisme dégâts
Effet : chaque cible est soumise à votre sanction divine jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Guérison du fils — Fils du sacrifice Utilitaire 12

Vous offrez une part de votre force vitale pour restaurer un ami blessé.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : vous subissez des dégâts égaux à votre niveau qui ne peuvent être réduits en aucune manière. La cible regagne un nombre de points de vie égal à sa valeur de récupération.

Flamme punitive — Fils du sacrifice Attaque 20

Des flammes divines vous recouvrent et consument les adversaires à proximité dans un bûcher de sanction.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Charisme contre Réflexes
Réussite : 5d8 + modificateur de Charisme dégâts de feu
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque un ennemi dans un rayon de 5 cases inflige des dégâts (pas des dégâts continus) à un allié, cet ennemi subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Charisme.

Garde gris

« Faites ce qu'il faut pour exécuter le travail, vous vous préoccuperez de la morale après. »

Prérequis : paladin, formé en Intuition et Intimidation



En tant que paladin, vous coupez court et allez droit aux principes qui vous guident dans la vie, qui modèlent votre vision du monde et qui constituent vos fondements moraux. Même si vous ne suivez pas un code de comportement, vous respectez les préceptes de votre dieu et œuvrez à vous montrer digne des attentes de votre foi. Pourtant, l'ennemi n'hésite pas à recourir aux coups bas. Alors parfois, les règles doivent être réinterprétées, voire ignorées, pour un bien supérieur.

Personne ne le sait mieux que vous, un garde gris. Toute votre carrière, vous avez refusé de rentrer dans le moule et pris les décisions difficiles que vos pairs évitaient. Pour vous, la fin justifie les moyens, même s'il s'agit de voler, de mentir ou d'employer la brutalité dans les interrogatoires. Vous faites ce qui est nécessaire pour vaincre l'ennemi. Vos tactiques ne vous rendent pas populaire auprès des autres serviteurs de votre dieu. Beaucoup vous trouvent aussi voire plus dangereux que vos ennemis. Vous les laissez dire, car vous savez très bien qu'au fond ils vous craignent et peut-être même vous respectent.

Poursuivant cette voie, vous pourriez vous sentir décalé par rapport à votre dieu, ce qui serait une déception pour quelqu'un qui a tant sacrifié. Le sang qui entache vos mains a réussi à noircir votre âme bien que vos pouvoirs n'en soient pas affectés. Mais il faut bien que quelqu'un fasse ce qui doit être fait.

Aptitudes de garde gris

Action du garde gris (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également vous décaler de 3 cases au prix d'une action libre. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Garde gris Vigilance (niveau 11) : vous êtes formé en Perception et en Connaissance de la rue. De plus, les ennemis marqués par vous ne peuvent pas bénéficier de camouflage ou de camouflage total contre vos attaques.

Coup critique démoralisant (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique, l'ennemi le plus proche de la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de garde gris

Frappe débilitante — Garde gris Attaque 11

La blessure infligée à votre ennemi est si douloureuse qu'il peut à peine continuer à combattre.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible effectue une attaque d'ici là, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Justice implacable — Garde gris Utilitaire 12

Vous persévérez dans vos attaques jusqu'à faire payer un ennemi.

Rencontre ✦ divine
Action libre — **Personnelle**
Déclencheur : votre pouvoir d'attaque de rencontre de paladin rate.
Effet : vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de paladin que vous avez utilisé au cours de la rencontre.

Frappe dévastatrice — Garde gris Attaque 20

Votre frappe se charge de puissance divine et ravage votre adversaire, le laissant ouvert à l'attaque de votre allié.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Vous pouvez dépenser une utilisation de votre *imposition des mains* (ou un pouvoir que vous avez pris à la place) pour que l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur de récupération. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat à un allié dans un rayon de 5 cases de vous.

WILLIAM O'CONNOR

Marteau de Moradin

« Je frappe au nom du Forgeur d'Âme. Que mes ennemis goûtent au courroux de Moradin ! »

Prérequis : prêtre ou paladin, maniement du marteau de guerre ou de lancer, doit vénérer Moradin

En tant que fidèle de Moradin, vous vous êtes consacré à la destruction des ennemis traditionnels de votre dieu et à la protection de sa foi. En récompense de votre dévouement, Moradin prête force à votre bras et vous protège avec son pouvoir. Dans certaines contrées, les marteaux de Moradin constituent un ordre de chevaliers d'élite composé de prêtres et de paladins qui défendent les citadelles naines. D'autres sont des agents solitaires de l'ordre qui utilisent leurs pouvoirs pour protéger les faibles et confronter l'injustice où qu'ils la rencontrent.

Bien que de nombreux marteaux de Moradin soient des nains, tout héros qui détient ses pouvoirs divins de lui est libre de choisir cette voie. Des champions de nombreuses races se tournent vers Moradin pour obtenir la force de contenir le mal et de vaincre les êtres maléfiques. Des chevaliers humains, des forgerons éladrins et des prêtres de combat drakéides figurent parmi les marteaux de Moradin.



RALPH BEISNER

Aptitudes de marteau de Moradin

Lien au marteau (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec un marteau.

Action puissante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque cible touchée par l'attaque se retrouve à terre ou hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous choisissez l'effet pour chaque cible une fois les autres effets de l'attaque résolus.

Aura du champion (niveau 16) : vous et tout allié dans un rayon de 3 cases bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses contre les effets de terreur.

Prières de marteau de Moradin

Lancer de marteau Marteau de Moradin Attaque 11

Vous lancez votre marteau. Il percute un adversaire et vire en l'air pour en envoyer un autre au sol avant de revenir dans votre main.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Distance** 10
Condition : vous devez avoir un marteau en main.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature dans un rayon de 3 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible secondaire se retrouve à terre.
Spécial : lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous pouvez effectuer les attaques comme si votre marteau était une arme de jet lourde. Le marteau revient dans votre main après la résolution des attaques.

Défense imperturbable Marteau de Moradin Utilitaire 12

La puissance de Moradin est un écran contre la marée adverse.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez de résistance 5 à tous les dégâts et d'un bonus de +2 à la Vigueur.

Coup sismique Marteau de Moradin Attaque 20

Vous abattez votre marteau sur le sol, ce qui déclenche un tremblement de terre, image de la colère de Moradin.

Quotidien ✦ arme, divine, périmètre, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 5
Condition : vous devez avoir un marteau en main.
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.
Effet : l'explosion crée un périmètre de terrain difficile qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre.

Tueur de démons

« Courez, retournez aux Abysses, et dites-leur que j'arrive. Qu'ils se préparent et qu'ils lèvent leurs armées. J'ai hâte de toutes les oblitérer ! »

Prérequis : paladin

En tant qu'incarnations du chaos et de la cruauté, les démons sont un affront à votre foi et vous recherchez la moindre occasion de les détruire. Vous avez reçu des bénédictions spéciales et appris des prières de combat qui sont anathèmes pour les habitants des Abysses. Vos attaques passent leurs défenses impies et le simple fait d'être à proximité de vous leur inflige du mal. Vous n'aurez de cesse que le dernier démon soit mort.

Il n'y a que les dieux les plus vils et les plus noirs pour ne pas considérer les démons comme une plaie pour le cosmos et ne pas encourager leurs fidèles à découvrir les menaces démoniaques où qu'elles apparaissent. La plupart des religions organisées disposent d'ordres consacrés à la guerre contre les démons ; parfois ils consacrent certains de leurs fidèles « tueurs de démon » lors de cérémonies anciennes.

Aptitudes de tueur de démons

Présence du tueur de démons (niveau 11) : tout démon qui débute son tour de jeu adjacent à vous subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse. Tant qu'un démon est adjacent à vous, il ne peut pas se décaler.



Action du tueur de démons (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, celle-ci inflige des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau et ignore les résistances.

Suppression de résistance (niveau 16) : lorsque vous touchez une créature qui possède une résistance variable avec une attaque de corps à corps, vous annulez sa résistance jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la créature.

Prières de tueur de démons

Frappe de tueur de démons Tueur de démons Attaque 11

Vous entonnez une prière sur votre arme pour lui conférer le pouvoir de traverser les défenses démoniaques.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Si la cible est un démon, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible perd ses résistances jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : chaque fois qu'un démon dans un rayon de 10 cases réussit un coup critique ou dépense un point d'action, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.

Résistance de tueur de démons Tueur de démons Utilitaire 12

Un halo luisant vous entoure et absorbe une partie des coups de vos adversaires démoniaques.

Quotidien ✦ divine
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque contre vous.
Effet : vous bénéficiez de résistance 5 contre les dégâts infligés par l'ennemi déclencheur jusqu'à la fin de la rencontre. Si l'ennemi déclencheur est un démon, la résistance est de 10 et l'ennemi est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de la rencontre.
Niveau 21 : résistance 10 ou 15 si l'ennemi déclencheur est un démon.

Édit de destruction Tueur de démons Attaque 20

Tout en attaquant votre ennemi, vous récitez des mots de loi divine, fouillant au plus profond de son être.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affectée par votre édit de destruction (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de l'édit, lancez un d4 au début de chaque tour de jeu de la cible pour déterminer l'effet de l'édit. Si la cible est un démon, lancez deux fois et appliquez les deux résultats (relancez si vous obtenez le même résultat deux fois).
1. la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent subissent 1d10 + votre modificateur de Force dégâts.
2. la cible acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
3. la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
4. la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts. Au début du tour de jeu suivant de la cible, lancez un d4 pour déterminer l'effet de l'édit comme indiqué ci-dessus.

AMELIA STONER

Tueur de dragon

« Je n'ai besoin de rien d'autre que mon épée, mon bouclier et ma foi pour affronter les plus terrifiants des monstres. »

Prérequis : paladin

Un champion doit affronter de nombreux monstres, et les dragons sont les plus violents et féroces d'entre eux. Ils disposent d'un arsenal impressionnant de griffes, de crocs, de dards, de rugissement et de souffles tout en étant protégés par des écailles dures comme du métal et une vitalité surnaturelle. Beaucoup sont également d'une intelligence malicieuse et calculatrice. Rares sont les guerriers à avoir une chance face à de tels adversaires, mais vous avez choisi que votre devoir serait de protéger les gens sans défense contre leurs prédations. Vous chassez tous les monstres destructeurs, y compris les créatures fantastiques telles que manticores, vouivres et sphinx, pour mettre un terme à leur règne de terreur.

Vous êtes peut-être un chasseur talentueux, mais vous ne comptez pas sur de longues traques, des pièges ou des embuscades pour vaincre vos ennemis jurés. Vous affrontez les monstres ouvertement en combat chevaleresque, mesurant votre talent et votre courage contre leur souffle ardent et leurs crocs vifs. C'est un combat égal.

Aptitudes de tueur de dragons

Action du tueur de dragons (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les créatures marquées par vous. Ce bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Défi du tueur de dragons (niveau 11) : la première fois que vous marquez une cible au cours d'une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre celle-ci jusqu'à ce que la marque disparaisse. Le bonus passe à +4 au niveau 21.

Cœur vrai (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la Volonté contre les effets de terreur.

Prières de tueur de dragons

Frappe de défi puissant Tueur de dragons Attaque 11

Votre frappe commande l'attention de l'ennemi désigné, qui vous ignorera à ses risques et péril.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature marquée par vous
Attaque : Charisme contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, votre sanction divine et votre *défi divin* infligent 10 dégâts radiants supplémentaires.



Détourner la décharge Tueur de dragons Utilitaire 12

Vous vous abritez derrière votre cher bouclier, qui protège également un ami adjacent.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : une attaque de proximité ou de zone contre la CA ou les Réflexes vous inflige des dégâts
Condition : vous devez avoir un bouclier en main.
Effet : vous ne subissez que demi-dégâts de l'attaque déclencheuse. Les dégâts sont également divisés par deux pour un de vos alliés adjacents auquel l'attaque déclencheuse a infligé des dégâts.

Adversaire au sol Tueur de dragons Attaque 20

Le pouvoir de votre prière jette votre adversaire au sol.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Charisme + 2 contre Réflexes
Réussite : 5d6 + modificateur de Charisme force dégâts, et la cible se retrouve à terre et est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est ralentie et ne peut pas voler (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts. La cible est ralentie et est maladroite quand elle est en vol (sauvegarde annule les deux).

CONCEPT ART HOUSE LLC

CHAPITRE 3

PRÊTRE

« Les pouvoirs des ténèbres ne me découragent pas, immonde démon ! Pélor est mon bouclier et ma force ! »

MANIANT UN pouvoir accordé par les dieux, vous êtes le centre de votre groupe d'aventuriers. Vous protégez vos camarades et les soignez quand ils sont blessés, et vous orientez le cours du combat en affaiblissant des ennemis choisis.

Certains prêtres préfèrent s'occuper directement des adversaires, s'élançant au corps à corps ou foudroyant les ennemis de décharges radiantes et de colonnes de feu. D'autres suivent la voie du prêtre protecteur (une option de création présentée dans ce chapitre) pour vaincre les adversaires en apportant leur soutien à de vaillants compagnons. Dans ce rôle, vous ne craignez pas le combat mais vous comprenez que votre pouvoir divin est le plus avantageux lorsqu'il émousse les attaques de vos ennemis et appuie les efforts de vos alliés. À travers vos prières, vous partagez votre conviction personnelle et votre résolution inébranlable avec vos compagnons, leur donnant du cœur à l'ouvrage pour les épreuves à venir.

Que vous soyez un combattant briseur de crânes, un protecteur dévoué ou une source charismatique d'inspiration, ce chapitre propose de nombreuses façons de mener vos camarades sur la voie de votre divinité.

- **Nouvelle aptitude de classe :** un nouveau pouvoir de conduit divin, *compassion du guérisseur*, vous permet de vous concentrer sur la guérison de vos camarades aux dépens de vos propres forces.
- **Nouvelle option de création :** le prêtre protecteur est un expert dans l'affaiblissement et l'entrave des ennemis. De plus, il excelle à aider ses alliés à s'aider eux-mêmes en les récompensant lorsqu'ils frappent les adversaires qu'il désigne.
- **Nouveaux pouvoirs de prêtre :** presque une centaine de nouveaux pouvoirs étendent les possibilités des prêtres de combat dévoués ainsi que protecteurs.
- **Nouvelles voies parangoniques :** choisissez parmi dix nouvelles voies parangoniques, telles que l'aumônier de combat, le guérisseur compatissant et le faiseur de miracle.



LUCIO PARRILLO



NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Lorsque vous créez un prêtre, vous pouvez sélectionner le pouvoir de conduit divin *compassion du guérisseur* à la place de *renvoi des morts-vivants*.

Conduit divin :
compassion du guérisseur — Aptitude de prêtre

La force qui s'écoule de vous vers vos compagnons blessés ravive leur détermination de mener ce combat à son terme.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié en péril pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération. Vous êtes affaibli jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION

Le *Manuel des joueurs* présente le prêtre de combat et le prêtre dévoué. Ce chapitre ajoute le prêtre protecteur qui mène le groupe grâce à des prières subtiles et un soutien aux autres héros.

Prêtre protecteur

En tant que prêtre protecteur, vous pensez que votre place n'est pas d'engager directement l'ennemi mais d'appuyer vos alliés de votre présence. Vos prières apportent des ressources supplémentaires à vos amis et leur offrent l'opportunité de vaincre leurs adversaires. Votre vie est celle d'un leader qui mène les autres par son sacrifice personnel, son soutien indéfectible et son inspiration. Vous ne cherchez pas la gloire et vous éprouvez de la satisfaction à savoir que vos alliés n'auraient pas réussi sans vous.

La Sagesse est votre caractéristique la plus importante puisque les prières qui soutiennent la tactique en dépendent. Le Charisme est une caractéristique secondaire vitale car elle rend vos prières plus efficaces. Une bonne Force est importante si vous comptez prendre des pouvoirs de corps à corps. Vous devriez sélectionner les pouvoirs qui insistent sur votre rôle de guérisseur et de soutien.

Aptitude de classe suggérée : conduit divin (*compassion du guérisseur*)*

Talent suggéré : grâce défensive*

Compétences suggérées : Diplomatie, Intuition, Religion, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *sceau astral,** *flamme sacrée*

Pouvoir de rencontre suggéré : *fléau**

Pouvoir quotidien suggéré : *pluie de larmesx**

*Nouvelle option présentée dans ce manuel



LAYNE JOHNSON

NOUVEAUX POUVOIRS DE PRÊTRE

Beaucoup des pouvoirs décrits ci-dessous avantagent le prêtre protecteur, bien que n'importe quel prêtre plus orienté vers le soutien puisse en tirer profit. De plus, de nouveaux pouvoirs étendent les possibilités pour les deux options de création de prêtre décrites dans le *Manuel des joueurs*.

Prières à volonté de niveau 1

Coup rétablissant — Prêtre Attaque 1

Votre attaque soigne un compagnon qui frappe un adversaire que vous condamnez.

À volonté ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et le prochain allié qui touche la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts

Sceau astral — Prêtre Attaque 1

La lueur argentée de la Mer Astrale entoure votre ennemi et sa lumière protectrice enveloppe votre ami.

À volonté ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse +2 contre Réflexes
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses. Le prochain allié qui la touche avant la fin de votre tour de jeu suivant regagne un nombre de points de vie égal à 2 + votre modificateur de Charisme.

Prière de rencontre de niveau 1

Coup du prêtre de guerre — Prêtre Attaque 1

Vous frappez votre adversaire, écrasant son armure et laissant une rune brillante qui guide les attaques de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible.

Écran numineux — Prêtre Attaque 1

Une radiance divine jaillit de votre symbole sacré et forme un halo protecteur autour de vous alors que vous frappez votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine, périmètre, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants. L'attaque crée un périmètre d'écran de lumière dans une explosion de proximité 2, qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA quand vous êtes dans le périmètre.

Fléau — Prêtre Attaque 1

Vous déposez une malédiction divine sur votre adversaire qui l'enveloppe d'ombres déstabilisantes.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque et à toutes les défenses égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

Paroles exigeantes — Prêtre Attaque 1

La souffrance de votre ennemi procure à vos camarades une vigueur vertueuse.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible acquiert un vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse, et tout allié qui l'attaque gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Porte-bouclier — Prêtre Attaque 1

Un guerrier à la silhouette floue sort d'entre les mondes pour défendre vos alliés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, invocation, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Vous invoquez un porte-bouclier dans une case inoccupée adjacente à la cible. Il reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Il occupe 1 case et les alliés peuvent passer à travers comme s'il s'agissait d'un allié. Tout allié adjacent au porte-bouclier bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses.

Prières quotidiennes de niveau 1

Arme de feu astral — Prêtre Attaque 1

Vous invoquez une arme de feu divin qui est le double de celle que vous maniez.

Quotidien ✦ arme, divine, feu, invocation
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous invoquez une arme de feu astral dans votre espace. Elle dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous vous déplacez, elle se déplace avec vous et reste dans votre espace. Lorsqu'elle apparaît, l'arme effectue l'attaque principale suivante.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de feu, et la cible principale subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : l'arme persiste et effectue une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature
Attaque secondaire : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] dégâts de feu

Bouclier des dieux — Prêtre Attaque 1

Percutant le sol de votre arme, vous créez une décharge de force qui renverse vos adversaires. L'énergie se condense en un bouclier lumineux.

Quotidien ✦ arme, divine, force,
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts
Effet : vous ou un allié dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de bouclier de +3 à la CA et aux Réflexes jusqu'à la fin de la rencontre. Au prix d'une action mineure, vous pouvez le transférer à vous-même ou un autre allié dans un rayon de 5 cases.

Condamnation astrale — Prêtre Attaque 1

Vous marquez un adversaire du symbole luisant de votre dieu pour priver ses attaques de force.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets de dégâts égal à 5 + votre modificateur de Charisme.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Pluie de larmes — Prêtre Attaque 1

Une pluie faiblement lumineuse arrose vos ennemis autour de vous et draine leur volonté.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre d'énergie faiblement lumineuse qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Moment de gloire — Prêtre Attaque 1

Vous faites tomber une brillante colonne de lumière qui jette vos ennemis à terre et renforce vos alliés contre le mal.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, terreur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : vous poussez la cible de 3 cases et elle se retrouve à terre.
Effet : vous et chaque allié pris dans la décharge bénéficiez de résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.



WILLIAM O'CONNOR

Prières utilitaires de niveau 2

Armure de la foi — Prêtre Utilitaire 2

Vous drapez votre allié dans une armure dorée reluisante créée à partir de l'essence de la Mer Astrale.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la défense de votre choix jusqu'à la fin de la rencontre.

Compétence divine — Prêtre Utilitaire 2

Vous accordez un peu de grâce divine pour renforcer la compétence de votre allié à un moment crucial.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir à son prochain test de compétence avant la fin de la rencontre. Le bonus est égal à votre modificateur de Charisme.

Habits sacrés — Prêtre Utilitaire 2

Des signes luisants fleurissent sur votre armure, constituant une toile protectrice.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Personnelle**
Effet : choisissez acide, électricité, feu, froid, poison ou tonnerre. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de résistance 5 à ce type de dégâts, et tout allié qui termine son déplacement adjacent à vous bénéficie de résistance 5 à ce type de dégâts jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Retour des portes de la mort — Prêtre Utilitaire 2

Vous récupérez un allié au seuil de la mort.

Quotidien ✦ divine, guérison
Interruption Immédiate **Distance** 20
Déclencheur : un allié dans un rayon de 20 cases rate un jet de sauvegarde contre la mort.
Cible : l'allié déclencheur
Effet : la cible réussit son jet de sauvegarde et peut dépenser une récupération.

Transfert de vie — Prêtre Utilitaire 2

Des hématomes et des lacérations quittent le corps de votre patient et apparaissent sur le vôtre.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : vous subissez des dégâts égaux à votre valeur de récupération et que vous ne pouvez réduire d'aucune manière. La cible regagne un nombre de points de vie égal à deux fois cette valeur.

Prières de rencontre de niveau 3

Bouclier sacré — Prêtre Attaque 3

Votre arme est entourée de lumière sacrée et un manteau de brillance vous enveloppe.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié adjacent à vous ou à la cible bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Charisme.

Flamboiement astral — Prêtre Attaque 3

Vous brandissez votre symbole sacré et invoquez le pouvoir des dieux pour éblouir vos adversaires.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Hymne de résurgence — Prêtre Attaque 3

La détermination de vos adversaires s'effondre alors que votre hymne confère à vos alliés une vigueur divine.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses. Lorsqu'un allié touche la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible se retrouve à terre.
Effet : chaque allié pris dans l'explosion peut choisir de gagner 5 points de vie temporaires ou d'effectuer un jet de sauvegarde.

Lumière d'Arvandor — Prêtre Attaque 3

Une toile de fils luisants tranche vos adversaires et protège vos alliés.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Zone** explosion 1 à 5 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Marteau des dieux — Prêtre Attaque 3

Votre assaut inspiré malmène un adversaire et vos compagnons le frappent avec un zèle comparable.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Lorsqu'un allié touche la cible avant le début de votre tour de jeu suivant, la cible subit 1d6 dégâts radiants supplémentaires.

Prières quotidiennes de niveau 5

Adversaire immobilisé — Prêtre Attaque 5

D'une prière pleine de passion, vous figez votre ennemi sur place.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible est hébétée et immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Avance sanctifiée — Prêtre Attaque 5

Le pouvoir de votre dieu fait venir un allié près de vous pour partager votre victoire.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : un allié dans un rayon de 5 cases de vous peut se téléporter pour se retrouver adjacent à la cible et effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle au prix d'une action libre. De plus, cet allié peut dépenser une récupération.

De métal à verre — Prêtre Attaque 5

En traçant des runes de refus dans l'air, vous rendez les armes de votre ennemi aussi cassantes que le verre.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un malus de -4 aux jets de dégâts de corps à corps. Chaque fois qu'elle réussit une attaque de corps à corps, le malus augmente de 2 jusqu'à un maximum de -10.
Échec : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un malus de -2 aux jets de dégâts de corps à corps. Chaque fois qu'elle réussit une attaque de corps à corps, le malus augmente de 1 jusqu'à un maximum de -5.

Halo de conséquence — Prêtre Attaque 5

Un anneau faiblement lumineux entoure votre ennemi et le punit de vous avoir attaqué, vous ou vos alliés.

Quotidien ✦ divine, fiable, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : la cible est affectée par votre halo de conséquence (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin du halo, la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque, et après chaque attaque de la cible contre vous ou un de vos alliés, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. La cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre le halo.

Lumière révélatrice — Prêtre Attaque 5

Un étroit rayon de lumière bleue blanche s'abat pour illuminer un adversaire qui recherche l'ombre.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes. L'attaque ignore le camouflage et l'abri.
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Effet : la cible subit 5 dégâts radiants continus et ne peut pas se cacher (sauvegarde annule les deux).

Prières utilitaires de niveau 6

Célérité sacrée — Prêtre Utilitaire 6

Vous dotez un allié de l'assurance nécessaire pour avancer contre tout obstacle.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Distance** 10
Cible : vous ou un allié
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ignore les effets des états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti.

Esprit de guérison — Prêtre Utilitaire 6

Une figure lumineuse apparaît sur votre ordre, émettant une aura de santé sur vos alliés.

Quotidien ✦ divine, guérison, invocation
Action mineure **Distance** 10
Effet : vous invoquez un esprit de guérison dans une case à portée. Il reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsqu'un allié dans la case de l'esprit ou dans une case adjacente touche un ennemi, cet allié regagne un nombre de points de vie égal à deux fois votre modificateur de Sagesse. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer l'esprit de 4 cases.
Maintien (mineure) : l'esprit persiste.

Faveur divine — Prêtre Utilitaire 6

Une lumière sacrée imprègne votre camarade et lui confère la bénédiction de votre dieu pour le combat.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou un allié
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, et quand la cible est en péril pour la première fois, elle peut dépenser une récupération.

Flot de vie — Prêtre Utilitaire 6

Votre énergie vitale coule jusqu'à un compagnon et confère à votre ami la vigueur pour continuer à combattre.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous subissez 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Ces dégâts ne peuvent être réduits en aucune manière. À la fin de votre tour de jeu, vous pouvez choisir de ne pas effectuer de jet de sauvegarde contre ces dégâts continus. Chaque fois que vous subissez les dégâts continus, un allié dans un rayon de 5 cases regagne 15 points de vie.

Lames de feu sacré — Prêtre Utilitaire 6

Les focaliseurs et les armes de vos alliés s'enflamment d'un feu sacré à la chaleur terrible.

Quotidien ✦ divine, feu, radiant
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : la prochaine fois que la cible touche avant la fin de la rencontre, cette attaque inflige 1d6 dégâts de feu et radiants supplémentaires.

Prières de rencontre de niveau 7

Coup du jugement — Prêtre Attaque 7

Votre attaque inflige de la douleur à votre adversaire et promet dédommagement à vous et vos alliés si celui-ci osait riposter.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : la prochaine fois que la cible touche ou rate un allié avant la fin de votre tour de jeu suivant, un allié de votre choix dans un rayon de 5 cases de la cible regagne 10 points de vie.

Dénonciation — Prêtre Attaque 7

Vous prononcez une malédiction divine et des éclats de ténèbres s'enroulent autour de votre ennemi pour le gêner.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est hébétée et subit un malus aux jets d'attaque et à toutes les défenses égal à votre modificateur de Charisme.

Le prix de la violence — Prêtre Attaque 7

Votre ennemi presse ses mains contre ses yeux aveugles après avoir osé vous attaquer.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Réaction Immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases touche vous ou un allié
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sanction empressée — Prêtre Attaque 7

Vous désignez votre adversaire comme un ennemi de votre dieu. Un pouvoir divin le brûle et soigne tous ceux qui le frappent.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. La première fois qu'un allié touche la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, celui-ci peut dépenser une récupération.



GEORGI "CALADER" SIMEONOV

Traits de protection — Prêtre Attaque 7

Votre arme crépite d'éclairs divins qui s'étendent pour frapper quiconque menace vos alliés.

Rencontre ✦ arme, divine, électricité
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui termine son tour de jeu adjacent à un allié situé dans un rayon de 5 cases ou moins subit 5 dégâts d'électricité.

Prières quotidiennes de niveau 9

Furie divine — Prêtre Attaque 9

Les serviteurs de votre divinité remarquent votre lutte et récompensent vos compagnons tout en sanctionnant vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison, périmètre, radiant
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : l'explosion crée un périmètre de furie divine qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsqu'un allié à l'intérieur du périmètre touche un ennemi, il regagne 10 points de vie.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Renvoi — Prêtre Attaque 9

Vous articulez un puissant cri et éjectez votre ennemi de ce monde.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible disparaît dans une prison extraplanaire (sauvegarde annule). La cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre cet effet, ou un malus de -5 s'il s'agit d'une créature aberrante, élémentaire, féerique, immortelle ou ombreuse. Lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde contre cet effet, elle réapparaît dans son espace d'origine. Si cet espace est occupé, elle revient dans l'espace inoccupé le plus proche.
Effet secondaire : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Échec : la cible disparaît dans une prison extraplanaire jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle réapparaît ensuite dans son espace d'origine. Si cet espace est occupé, elle revient dans l'espace inoccupé le plus proche.

Réprimande pour violence — Prêtre Attaque 9

D'une prière fervente, vous videz l'esprit de votre ennemi de toute idée de combat.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible ne peut pas attaquer (sauvegarde annule). Jusqu'à ce que vous ou un allié attaquiez la cible, elle subit un malus de -5 aux jets de sauvegarde contre cet effet.
Échec : la cible ne peut pas attaquer jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LES NAINS QUI NE VÉNÈRENT PAS MORADIN

Beaucoup de nains vénèrent Moradin plus que les autres dieux, mais ils admettent également qu'à chaque aspect de la vie correspond une divinité différente pour veiller sur lui. Comme d'autres gens, la grande majorité des nains vénèrent différents dieux suivant les circonstances. Les nains dont les intérêts dépassent leurs valeurs habituelles de travail, de stoïcisme et d'artisanat peuvent tout aussi bien rendre hommage à la divinité de leur vocation qu'à Moradin. Le Forgeur d'Âmes les a modelés corps et âme il y a bien longtemps, mais ils vivent depuis sous l'influence de nombreux dieux, bienveillants comme maléfiques.

Ainsi, un nain soldat fait le plus souvent ses offrandes au nom de Moradin, mais au moment de partir à la guerre il pourrait faire appel à Kord pour plus de force, à Baine pour la victoire ou à Bahamut pour l'honneur. Un gardien de sépultures nain pourrait prendre la Reine Corneille comme patron alors qu'un voleur nain qui voyage en quête d'aventure honorera probablement Avandra. De même, les nains savent que leurs cœurs sont touchés par Sehanine, leurs esprits structurés par Érathis et Ioun, et que leur destin est sous le contrôle de la Reine Corneille. Ils remercient Pélor pour la chaleur du soleil et Corellon pour l'inspiration à créer de belles œuvres.

Résurgence critique — Prêtre Attaque 9

La douleur de vos blessures ne fait que vous guider vers de nouveaux sommets.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez être en péril.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : vous et chaque allié dans un rayon de 5 cases de vous pouvez dépenser une récupération.

Prières utilitaires de niveau 10

Baume du guérisseur — Prêtre Utilitaire 10

Vous touchez le front de votre camarade et endossez sa douleur et sa souffrance.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : vous transférez sur vous tous les effets qui sont sur la cible et qu'un jeu de sauvegarde annule. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre ces effets.

Bonté sacrée — Prêtre Utilitaire 10

Tant que vous résistez à l'ennemi, votre compagnon s'inspire de votre force pour résister aussi.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Condition : vous ne devez pas être en péril.
Cible : un allié
Effet : la cible bénéficie de régénération 10 jusqu'à ce que vous soyez en péril ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Mot de vigueur — Prêtre Utilitaire 10

Votre prière éclatante incite tous ceux qui vous entourent à puiser au plus profond d'eux.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération et regagner 2d6 points de vie supplémentaires.

Rappeler un allié — Prêtre Utilitaire 10

Vous convoquez un camarade près de vous.

Rencontre ✦ divine, téléportation
Action de mouvement **Distance** 20
Cible : un allié
Effet : vous téléportez la cible jusqu'à une case qui vous est adjacente.

Vision divine — Prêtre Utilitaire 10

Vous conférez la capacité à voir à travers les subterfuges.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Distance** 5
Cible : vous ou un allié
Effet : la cible gagne vision lucide 5 jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières de rencontre de niveau 13

Couronne de lumière — Prêtre Attaque 13

Une lumière aveuglante se condense sur votre allié pour former une couronne dont la radiance transperce les adversaires proches.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible principale : un allié
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible principale bénéficie d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur de Charisme. Effectuez une attaque secondaire qui est une zone d'explosion 1 centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants

Leurre mortel — Prêtre Attaque 13

Votre geste impérieux attire l'ennemi vers vous, le contraignant à baisser sa garde.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible acquiert vulnérabilité à tous les dégâts égale à 2 + votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La cible se déplace ensuite de toute sa vitesse vers vous en suivant le chemin le plus sûr.

Promesse de victoire — Prêtre Attaque 13

D'une volée de coups dévastateurs, vous montrez à vos ennemis combien leur défaite est proche.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Remords — Prêtre Attaque 13

Vos paroles de reproche font hésiter vos adversaires alors qu'ils regrettent leurs actes violents.

Rencontre ✦ divine, guérison, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 1 à 5 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible acquiert vulnérabilité 10 à tous les dégâts et est hébétée.
Effet : chaque allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération.

Sauvetage de l'ange — Prêtre Attaque 13

Vous invoquez le nom d'un ange pour prêter force à votre attaque et emporter votre allié loin du danger.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : vous glissez un allié qui est adjacent à vous ou à la cible de 2 cases.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Prières quotidiennes de niveau 15

Censure brillante — Prêtre Attaque 15

Une brillance insoutenable jaillit de vos yeux pour aveugler les adversaires et inspirer les alliés.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre, radiant
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière vive qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vous vous déplacez, le périmètre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Les attaques de corps à corps ou à distance de tout allié qui débute son tour de jeu à l'intérieur du périmètre infligent 2d6 dégâts radiants supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Courroux du fidèle — Prêtre Attaque 15

La présence de vos alliés vous donne la détermination d'abattre l'ennemi qui leur fait face.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque allié adjacent à la cible.
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts

Pénitence de sang — Prêtre Attaque 15

Un déplaisir divin inflige encore plus de douleur à vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, toute vulnérabilité que vous conférez à vos ennemis est augmentée de votre modificateur de Sagesse.

Rites quotidiens

Beaucoup de coutumes chez divers peuples de par le monde ont leur origine dans des rites religieux quotidiens.

Ainsi, quelqu'un qui ment pourrait écarter les doigts de la main gauche sous la table ou dans son dos. Qu'il le sache ou non, le geste représente en fait le symbole sacré de Lolth, déesse des mensonges, et invoque son aide pour s'assurer que la tromperie ne soit jamais découverte.

Un autre geste similaire consiste à placer l'arme d'un guerrier mort dans sa main. On pense que cet acte équipe le guerrier pour le monde suivant et montre à Baine, le dieu de la guerre, qu'il est mort au combat et qu'il mérite d'être honoré.

Les voyageurs qui se lancent dans un périple ramassent souvent une poignée de terre ou de poussière sur la route puis la laissent retomber. La plupart des gens voient dans cette tradition une vérification de la force et du sens du vent, mais son but est de rendre hommage à Avandra. On dit que la déesse indique les auspices du voyage en emportant la poussière (bons auspices) ou en la rabattant sur le voyageur (augure de difficultés à venir).

Rempart d'ivoire — Prêtre Attaque 15

Au moment où votre arme frappe votre adversaire, la puissance divine sort de vous pour constituer un mur qui protège vos alliés.

Quotidien ✦ arme, divine, invocation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : vous invoquez un mur d'énergie scintillante qui part de votre espace et peut atteindre 8 cases de long et 2 cases de haut. Il dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout allié dans le mur ou adjacent à celui-ci bénéficie d'un abri. Tout ennemi qui y pénètre est immobilisé jusqu'à la fin de son tour de jeu.
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Représailles divines — Prêtre Attaque 15

Vous prononcez une prière pour guérir les blessures d'un allié et infliger une punition à l'attaquant.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Réaction Immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 10 cases touche un allié.
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Effet : l'allié peut effectuer un jet de sauvegarde et dépenser une récupération.

Prières utilitaires de niveau 16

Cape de courage — Prêtre Utilitaire 16

Votre prière renforce la volonté de vos compagnons et les remplit d'espoir.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible gagne un nombre de points de vie temporaires égal à sa valeur de récupération. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses contre les effets de terreur.

Faisceaux radieux — Prêtre Utilitaire 16

Un halo radieux jaillit de votre front et protège vos camarades contre la souillure des morts-vivants.

Quotidien ✦ divine, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie de résistance nécrotique 20 et inflige 1 dégât radiant à tout ennemi qui l'attaque.
Maintien (mineure) : l'effet persiste.

Pas aérien — Prêtre Utilitaire 16

D'un pas décidé, vous escaladez des nuages lumineux.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez vous déplacer sur l'air comme s'il s'agissait d'une surface solide. Si vous terminez votre tour de jeu à plus de 2 cases au-dessus d'une surface solide, vous redescendez doucement jusqu'à être à être à 2 cases de celle-ci.

Retour inattendu — Prêtre Utilitaire 16

Un chant rapide donne à votre allié une deuxième chance de vivre.

Rencontre ✦ divine, guérison
Réaction Immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un allié dans un rayon de 5 cases tombe à 0 point de vie ou moins.
Cible : l'allié déclencheur
Effet : la cible peut dépenser une récupération.

Soins critiques — Prêtre Utilitaire 16

Entonnant le nom de votre dieu, vous soignez les blessures de votre ami d'un toucher apaisant.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : vous ou une créature
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé trois récupérations.

Prières de rencontre de niveau 17

Déconnection de la source — Prêtre Attaque 17

Une rune luisante d'anathème apparaît sur votre ennemi et le coupe de toute bénédiction divine.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible acquiert une vulnérabilité à tous les dégâts égale à 10 + votre modificateur de Sagesse et ne peut pas regagner de points de vie.

Phalange divine — Prêtre Attaque 17

Au moment de votre attaque, des trompettes divines retentissent et vos alliés se rallient à vos côtés. Ensemble, vous êtes tous plus forts.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants.
Effet : vous téléportez chaque allié dans un rayon de 10 cases de vous jusqu'à une case qui vous est adjacente. Chaque allié téléporté bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Halo de paix — Prêtre Attaque 17

Vous heurtez votre adversaire de votre arme et l'enveloppez d'une énergie brillante qui entrave ses attaques.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque et ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité.

Malédiction — Prêtre Attaque 17

La terrible malédiction que vous prononcez contre votre ennemi le laisse handicapé.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie et hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Filet étoilé — Prêtre Attaque 17

Vous tissez un filet de lumière astrale qui emprisonne votre adversaire de ses fils scintillants.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est immobilisée, ne peut pas se téléporter et ne tire aucun bénéfice d'être immatérielle.

Prières quotidiennes de niveau 19

Domaine du combat — Prêtre Attaque 19

Vous fendez l'air de votre arme et implorez un soutien divin. Une nuée d'anges émerge des cieux et vous entoure, repoussant vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, divine, périmètre, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : l'attaque crée un périmètre de soldats séraphiques dans une explosion de proximité 3. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre. Quand vous êtes dans le périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA et aux jets d'attaque. Tout ennemi dans le périmètre subit 5 dégâts radiants au début de son tour de jeu et provoque des attaques d'opportunité quand il se décale.

Intervention miraculeuse — Prêtre Attaque 19

Votre allié est submergé, mais vous gagnez du temps pour le remettre d'aplomb.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison
Réaction Immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un allié dans un rayon de 5 cases tombe à 0 point de vie ou moins.
Cible principale : l'allié déclencheur
Effet : la cible principale regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de zone 2 centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible secondaire est étourdie (sauvegarde annule).

Moment de paix — Prêtre Attaque 19

Une vague de tranquillité se déverse sur vos adversaires et les rend inoffensifs pendant un instant critique.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : les attaques de la cible n'infligent aucun dégât (sauvegarde annule).
Échec : les attaques de la cible n'infligent aucun dégât jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MATIAS TAPIA



Phare de fatalité — Prêtre Attaque 19

D'un coup retentissant, vous dénoncez votre ennemi. Il s'écroule sous une volée d'attaques assenées par vos amis.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : la cible subit un malus de -4 à toutes les défenses (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : un allié dans un rayon de 10 cases de la cible peut effectuer une attaque de base contre la cible au prix d'une action libre.
Effet secondaire : chaque allié dans un rayon de 5 cases de la cible peut effectuer une attaque de base contre elle au prix d'une action libre.

Radiance universelle — Prêtre Attaque 19

Vous créez une lumière pulsée qui luit de clarté divine. Aucun adversaire ne peut se dissimuler sous celle-ci.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Zone** explosion 1 à 5 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Effet : la cible subit 10 dégâts radiants continus, ne peut pas bénéficier d'invisibilité ou de camouflage et ne peut se cacher (sauvegarde annule tout).

Prières utilitaires de niveau 22

Adjurer les élus — Prêtre Utilitaire 22

D'une voix claire, vous encouragez vos compagnons à diriger la fureur de votre dieu contre vos adversaires.

Rencontre ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la VD, aux jets d'attaque et de dégâts, et réussit un coup critique sur un jet de 18-20.

Guérison — Prêtre Utilitaire 22

Courbant la tête en prière, vous remettez en pleine forme un camarade gravement blessé.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : la cible regagne tous ses points de vie.

Remparts de lumière — Prêtre Utilitaire 22

Vous ou votre allié êtes enchâssé dans une lumière divine qui fait échouer même les attaques les plus mortelles.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 20
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie de résistance 25 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Résurrection — Prêtre Utilitaire 22

Vous arrachez un allié aux griffes de la mort.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : un allié en péril ou mourant ou un allié qui est mort au cours de cette rencontre
Effet : la cible regagne suffisamment de points de vie pour que son total de points de vie soit égal à sa valeur de péril. Si la cible est morte, elle ressuscite, puis regagne les points de vie et n'est pas considérée comme ayant raté de jet de sauvegarde contre la mort au cours de cette rencontre.

Les dieux défunts

Les dieux ne peuvent pas mourir de vieillesse, ni d'afflictions ou d'infirmités mortelles, mais ils peuvent quand même être tués. Rares sont les êtres à disposer du pouvoir de tuer un dieu : les originels, les dieux rivaux et les grandes entités du Royaume Lointain, plusieurs seigneurs démons ou archidiables travaillant de concert, et parfois un groupe de mortels parmi les plus puissants. On sait aussi que les dieux s'estompent parfois tout simplement car oubliés du monde. Ils s'enfoncent de plus en plus profondément en torpeur et y restent des éternités à rêver jusqu'à ne plus pouvoir rêver du tout et cesser d'exister.

Voici certains dieux défunts dont on sait qu'ils ont existé autrefois.

Amoth : il y a bien des siècles, Amoth était un dieu de la justice et de la compassion qui régnait sur le dominion astral dénommé Kalandurren. Les seigneurs démons Orcus, Démogorgon et Rimmon conspirèrent contre lui et lancèrent une attaque écrasante contre Kalandurren. Bien qu'Amoth détruisit Rimmon et tua presque Démogorgon, Orcus lui porta le coup fatal et les démons renversèrent son royaume. Kalandurren n'est maintenant qu'un dominion en ruine, abandonné de tous sauf quelques démons qui hantent encore ses châteaux brisés et ses collines grises.

Celui qui fut : comptant autrefois parmi les dieux les plus puissants, le seigneur du remarquable dominion Baathion présidait la royauté, la sagesse et le ciel. L'archange Asmodée se rebella contre lui et le tua avec le *Sceptre de rubis*. Mourant, le dieu maudit Asmodée et ses fidèles, transformant le royaume idyllique de Baathion en Baator, une prison cruelle de pierre noire et de feu éternel. Comme Asmodée a travaillé une éternité à effacer toute trace du nom de son maître vaincu, il n'existe qu'une poignée d'érudits à le connaître encore ; la plupart y font référence comme à Celui qui fut. On murmure qu'Asmodée envoie de puissants diables tuer le moindre mortel qui prononcerait le nom interdit et que même aujourd'hui il redoute encore son nom.

Io : le créateur des dragons, Io, fut assailli par de puissants originels et détruit au cours de la Guerre de la Création. De son corps brisé émergèrent deux nouveaux dieux : Bahamut, le Dragon de Platine, et Tiamat, la Reine des dragons mauvais. Certaines histoires racontent que Io fut livré aux originels par Zéhir qui lui enviait ses puissants enfants.

Khala : la première déesse de l'hiver était un être cruel et maléfique qui complotait contre les autres dieux et convoitait d'étendre son emprise sur l'ensemble du monde. Ses glaciers et ses blizzards menaçaient de détruire les fragiles races mortelles pendant que son fils Kord se déchaînait de par le monde à coup de tempêtes et de calamités. Khala et ses alliés Gruumsh, Tiamat, Zéhir, et plusieurs originels puissants devinrent assez forts pour partir à l'assaut des dominions des dieux qui s'opposaient à elle. Mais Kord en vint à regretter le mal qu'il avait causé et se retourna contre Khala. Pélor et l'assemblée de dieux qui se réunit à ses côtés détruisirent Khala et repoussèrent Gruumsh ; la Reine Corneille revendiqua plus tard le domaine de l'hiver.

Nérull : ancien dieu des morts, Nérull gouvernait le sinistre dominion de Pluton, où il conservait les âmes des mortels comme de pauvres ombres impuissantes et misérables. Avec le temps, la Reine Corneille le renversa et devint la déesse de la mort. Voir l'encadré « Ascension de la Reine Corneille » (page 70).

Tuern : dieu de la conquête et du feu, Tuern fut renversé par un dieu mortel. Baine était le plus grand tyran mortel à l'aube du monde et il devint si puissant qu'il osa livrer bataille au dieu guerrier. Il lança une invasion de son domaine, vainquit Tuern et se saisit de son dominion.

Soins importants de masse — Prêtre Utilitaire 22

Des flammèches bleues vous enveloppent ainsi que vos compagnons pour arrêter le sang qui s'écoule de vos blessures.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé deux récupérations.

Prières de rencontre de niveau 23

Ferveur divine — Prêtre Attaque 23

La puissance de votre dieu jaillit de votre arme pour vous bénir ainsi qu'un compagnon pendant que vous assenez vos coups à un ennemi.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts radiants
Effet : vous et un allié dans un rayon de 10 cases de vous pouvez chacun dépenser une récupération.

Flamme spirituelle — Prêtre Attaque 23

Brandissant votre symbole sacré bien haut, vous abattez une déflagration de feu divin sur vos adversaires et vous vous restaurez ainsi que vos amis.

Rencontre ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu
Effet : vous mettez fin aux états préjudiciables suivants qui vous affectent : affaibli, aveuglé, étourdi, hébété, immobilisé et ralenti. De plus, chaque allié pris dans la décharge peut choisir de mettre fin à l'un de ces états préjudiciables qui l'affecte.

Mot de dissuasion — Prêtre Attaque 23

Vous repoussez l'adversaire qui a blessé votre allié et le dissuadez de recommencer.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Réaction Immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases touche votre allié
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : vous poussez la cible de 3 cases. Si elle effectue un jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts radiants égaux à 20 + votre modificateur de Sagesse.

Réprimande du coléreux — Prêtre Attaque 23

Vous réprimandez votre adversaire et vos alliés le punissent pour sa violence.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la première fois que la cible effectue une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases de vous peut effectuer une attaque de base contre elle au prix d'une action d'opportunité.

Terreur mortelle — Prêtre Attaque 23

Vous fracassez votre adversaire et le submergez de terreur à la perspective de sa mort imminente.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible s'éloigne de vous de toute sa VD par le chemin le plus sûr.

Prières quotidiennes de niveau 25

Flammes du tourment — Prêtre Attaque 25

Vous frappez votre ennemi d'un feu coléreux qui se nourrit de son âme.

Quotidien ✦ arme, divine, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts de feu. La cible subit 10 dégâts de feu continus et un malus à toutes les défenses égal à 1 + votre modificateur de Charisme (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts. La cible subit 5 dégâts de feu continus et un malus de -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule les deux).

Intervention divine — Prêtre Attaque 25

Vous tirez vos amis hors de danger et encaissez le gros de l'attaque à leur place. Votre riposte furieuse dérobe la vue à vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, téléportation
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi effectue un jet d'attaque contre votre allié dans un rayon de 5 cases de vous, et vous ne comptez pas parmi les cibles de cette attaque.
Cible principale : l'allié déclencheur
Effet : vous vous téléportez ainsi que la cible principale, échangeant vos positions, et l'ennemi déclencheur effectue le jet d'attaque contre vous à la place. Si vous subissez des dégâts de l'attaque, la cible principale gagne un nombre de points de vie temporaires égal à ces dégâts. Vous effectuez ensuite l'attaque secondaire suivante.
Cible secondaire : chaque ennemi qui vous est adjacent
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible secondaire est aveuglée (sauvegarde annule).

Lanternes de la vie — Prêtre Attaque 25

De minuscules lanternes apparaissent près de vos adversaires et les éblouissent d'une lumière divine qui peut aussi soigner les blessures de vos amis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison, invocation
Action simple **Distance** 5
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Effet : pour chaque cible, vous invoquez une lanterne de vie qui apparaît dans une case occupée par cette cible et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans la case d'une lanterne de vie est hébété jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Tout allié qui débute ou termine son tour de jeu dans la case d'une lanterne de vie peut regagner des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération, ce qui détruit la lanterne.

Prière de victoire — Prêtre Attaque 25

Vous déclamez une prière inspiratrice tout en marchant parmi vos adversaires, amenant vos alliés à porter des coups justes.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps, un allié adjacent à cet ennemi bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 à sa prochaine attaque de corps à corps contre cet ennemi. De plus, chaque fois que vous vous déplacez à votre tour de jeu, un allié dans un rayon de 5 cases peut se décaler de 2 cases au prix d'une action libre.

Puissance vertueuse — Prêtre Attaque 25

La puissance divine monte en vous et vous semblez vous dresser au-dessus des ennemis de votre dieu.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, votre allonge augmente de 1, vos attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts supplémentaires, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la VD et un bonus de pouvoir de +2 à la CA. Effectuez ensuite l'attaque suivante.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts

Prières de rencontre de niveau 27

Frappe purificatrice — Prêtre Attaque 27

Le pouvoir lumineux de votre foi consume votre adversaire alors que vous l'attaquez et s'élance vers les autres assaillants qui vous menacent.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts radiants, puis la cible, ainsi que chaque ennemi dans un rayon de 2 cases d'elle, acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lumière sublime — Prêtre Attaque 27

Votre symbole sacré brille violemment, restaurant vos alliés et aveuglant vos ennemis de sa clarté aveuglante.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous et chaque allié pris dans la décharge effectuez un jet de sauvegarde. De plus, chaque ennemi pris dans la décharge ne peut pas bénéficier d'invisibilité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ascension de la Reine Corneille

Aux premiers âges du monde, les âmes des mortels non revendiquées par les dieux se voyaient refuser le passage vers le grand au-delà après la mort. Du coup, Nérull, le dieu des morts, les retenait dans son gris et triste dominion Pluton. Là, elles étaient destinées à passer toute l'éternité sous forme d'ombres impuissantes, hantées par le souvenir des riches sensations de la vie et de son intensité. Le dominion de Nérull prit de plus en plus d'importance au fur et à mesure que des myriades d'âmes arrivaient quotidiennement dans son royaume pour ne jamais en repartir. Le dieu de la mort se fixa pour objectif de se nommer roi de tous les dieux et commença à répendre désastres et pestes dans le monde pour hâter le passage des mortels vers son royaume.

C'est alors qu'une mortelle particulièrement puissante mourut et arriva au domaine de Nérull, une reine-ensorceleuse belle et fière. Elle était unique parmi les ombres grises retenues en Pluton, l'intensité de sa volonté et de son ambition donnait un éclat particulier à sa forme fantomatique. Nérull la jugea digne d'être son consort et lui donna forme et substance pour qu'elle puisse gouverner à ses côtés. Le nom qu'elle possédait de son vivant a été oublié depuis, mais certains la connaissaient sous le nom de Nera, ainsi que Nérull l'avait baptisée. Elle se révéla être la fin de Nérull, car la reine-ensorceleuse refuse de passer après qui que se soit, dieu ou mortel.

Nera découvrit le moyen par lequel Nérull retenait les ombres mortelles en esclavage et se saisit de ce pouvoir. Renforcée d'innombrables âmes, elle défia le dieu de la mort et lutta contre lui pour le contrôle de Pluton. Bien qu'elle fût effectivement très puissante, Nérull était un dieu ancien et formidable et trop fort pour elle malgré ses légions de morts. Afin de le vaincre, elle dut libérer les âmes qu'elle détenait, chacune dégageant une minuscule quantité de force en se libérant, qu'elle récupéra. En libérant presque toutes les âmes emprisonnées à Pluton, elle devint suffisamment forte pour détruire Nérull et s'emparer de son dominion sur la mort.

Après sa victoire, la reine-ensorceleuse pensa prendre la place de Nérull, mais les autres dieux intervinrent. Plutôt que de s'élever comme la nouvelle divinité des morts, elle préside du coup plutôt sur la mort elle-même. Les âmes des mortels ne sont plus astreintes à un emprisonnement éternel. Au lieu de cela, elles poursuivent leur chemin vers l'infini, hors d'atteinte de la puissance et des connaissances des dieux.

Depuis ces événements, la déesse de la mort a cherché à échapper aux restrictions placées sur son pouvoir. Peu après son ascension, elle purgea son véritable nom de la connaissance de toutes les créatures et se baptisa la Reine Corneille. Elle espérait ainsi annuler les restrictions à son pouvoir. Elle abandonna Pluton, fonda son propre royaume dans les montagnes Letherna dans la Gisombre.

Au cours des longs siècles qui se sont écoulés depuis que la Reine Corneille a renversé Nérull, elle a progressivement accru son pouvoir, étendant son dominion sur le destin et sur l'hiver. Elle en veut encore aux dieux qui lui ont refusé l'intégralité du pouvoir autrefois détenu par Nérull et elle garde jalousement son domaine. Elle n'a aucun pouvoir sur les âmes qui ne se lient pas à un dieu ou un diable de leur vivant, mais la Reine Corneille revendique tous ceux qui se placent en son pouvoir et ceux-ci sont asservis à jamais dans son royaume glacial.

Mépris divin — Prêtre Attaque 27

Vous prononcez une malédiction cinglante qui écrase de désespoir l'esprit de votre ennemi.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet secondaire : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est hébétée et subit un malus aux jets d'attaque égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

Passage de destruction — Prêtre Attaque 27

Votre arme déchire la structure du cosmos et l'ouverture consume la force de l'ennemi que vous frappez.

Rencontre ✦ arme, divine, nécrotique
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible a une résistance ou une immunité aux dégâts nécrotiques, elle ne subit aucun dégât et est étourdie au lieu d'affaiblie.

Réprobation du guérisseur — Prêtre Attaque 27

Votre cri déconcerte les ennemis et emplit votre allié d'une force renouvelée.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : un allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération et regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à 3d6 + votre modificateur de Sagesse.

Prières quotidiennes de niveau 29

Chaînes de l'homme de paix — Prêtre Attaque 29

Des chaînes luisantes s'enroulent autour de votre adversaire et interfèrent avec ses attaques.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Effet secondaire : la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'à ce qu'elle touche avec une attaque.
Échec : la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque et est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exil astral — Prêtre Attaque 29

Votre frappe projette l'ennemi loin dans la Mer Astrale.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts radiants, et la cible disparaît dans la Mer Astrale (sauvegarde annule). Lorsque cet effet prend fin, la cible réapparaît dans un espace de votre choix dans un rayon de 5 cases de son espace d'origine.
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Jugement sévère — Prêtre Attaque 29

Votre arme impose une douleur aveuglante à un adversaire, abattant le déplaisir de votre dieu sur lui et ses camarades.

Quotidien ✦ arme, divine, fiable
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Chaque fois qu'elle subit des dégâts continus, la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent sont aveuglés jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible.
Effet secondaire : 5 dégâts continus (sauvegarde annule)

Reddition forcée — Prêtre Attaque 29

La volonté divine gronde dans votre voix lorsque vous ordonnez à votre ennemi de déposer les armes.

Quotidien ✦ charme, divine, focaliseur
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est dominée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : chaque allié dans votre ligne de mire bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets d'attaque et de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Échec : chaque allié dans votre ligne de mire bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets d'attaque et de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Souffle des étoiles — Prêtre Attaque 29

Vous expirez la lumière froide et pâle de la Mer Astrale, repoussant vos ennemis et soignant vos amis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, froid, guérison, radiant
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid et radiants, et vous poussez la cible de 5 cases. La cible est hébétée (sauvegarde annule).
Effet : chaque allié pris dans la décharge regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération. Chaque allié mourant pris dans la décharge regagne à la place un nombre de points de vie égal à sa valeur de péril.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

En plus des voies parangoniques de ce chapitre, la voie parangonique marteau de Moradin (page 53) est ouverte aux prêtres.

AUMÔNIER DE COMBAT

« Ne craignez rien, mes amis, car nous œuvrons pour les dieux. »

Prérequis : prêtre

Lorsque le bouillonnement du mal le fait déborder des Abysses et se répandre dans le monde, lorsque des hordes démentes lancent des raids et pillent les terres civilisées, ou lorsque l'absence de loi ou leur manque de respect menace la société, vous ripostez pour préserver le monde. Vous endossez volontiers ce fardeau, mais vous pouvez l'alléger en rassemblant vos compagnons derrière vous. Vous menez grâce à votre présence inspiratrice, à vos mots de sagesse et à vos actes de bravoure, tout en ayant le but ultime d'emporter vos alliés vers la gloire qui attend les audacieux champions de votre foi.

Vous êtes un soldat de votre dieu, le prosélytisme n'est pas pour vous. Toutes les divinités et leurs serviteurs ont leur place dans le monde. Votre rôle est d'unir les croyances disparates et d'atteindre une victoire commune. Votre tolérance ne s'étend cependant pas aux agents de la destruction qui détourneraient votre message d'harmonie par ambition ou avarice.

Lorsque vous chantez des hymnes et que vous récitez les textes saints au combat, un halo argenté apparaît au-dessus de votre tête en symbole de votre foi et de bénédiction divine. Sa lumière emplit vos camarades d'espoir et de détermination, les aidant à s'élever au-dessus des préoccupations communes et à s'emparer de leur destinée.



APTITUDES D'AUMÔNIER DE COMBAT

Chant de bataille (niveau 11) : chaque fois qu'un allié touche un ennemi qui vous est adjacent, vous pouvez marquer cet ennemi. La marque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si l'ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous inclut pas pour cible, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre.

Prêtre au bouclier (niveau 11) : vous savez maniez les boucliers légers et lourds.

Action motivante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, un allié adjacent à vous ou à la cible de votre attaque peut également effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre avec un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Force.

Des actes, pas des paroles (niveau 16) : lorsque vous mettez un ennemi en péril, réduisez un ennemi à 0 point de vie, ou réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps, un allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Force jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

PRIÈRES D'AUMÔNIER DE COMBAT

Révélation de combat Aumônier de combat Attaque 11

Le résonnement de l'impact de votre arme préférée instruit vos alliés sur les nuances les plus percutantes de la foi.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : chaque allié dans un rayon de 10 cases de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Hymne de bataille Aumônier de combat Utilitaire 12

Vous levez la voix et chantez, vos compagnons portant le pouvoir de votre message au combat.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible inflige 1d8 dégâts supplémentaires lorsqu'elle effectue une attaque de base de corps à corps au cours d'une charge.

Déni de défaite Aumônier de combat Attaque 20

Vous refusez d'abandonner vos alliés et leur désespoir vous pousse à un effort héroïque.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque pour chaque allié mourant dans votre ligne de mire.
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : chaque allié mourant dans votre ligne de mire peut dépenser une récupération.

AMELIA STONER

Champion consacré

« D'anciennes bénédictions ont été prononcées sur mes armes. Je ne crains aucune puissance qui se dresse contre moi. »

Prérequis : prêtre

Il y a bien longtemps, alors que la guerre entre les dieux et les originels faisait rage, les armées divines étaient déployées, majestueusement équipées d'atours sur lesquels des anges armuriers avaient inscrit des protections puissantes contre leurs adversaires. De longues études des textes sacrés vous ont permis d'apprendre ces prières et ces rites anciens.

En tant que champion consacré, vous vous protégez de vos adversaires en sanctifiant les armes et les armures que vous portez au combat au moyen d'huile sacrée et de cérémonies spéciales. Vous prononcez des prières qu'aucun mortel n'a entendues depuis des siècles, étendant ainsi les anciennes bénédictions à vos compagnons. En effectuant vos rites sacrés, vous ressentez l'appel de l'histoire qui vous pousse vers la même gloire qu'ont connue les armées des dieux en surclassant leurs ennemis il y a une éternité.

Aptitudes de champion consacré

Tenue consacrée (niveau 11) : vous pouvez choisir de consacrer un objet que vous portez pour lui conférer un avantage qui est fonction de sa nature. Un seul objet à la fois peut se trouver consacré et l'avantage dure jusqu'à ce que vous en consacriez un autre. Au prix d'une action libre, vous pouvez consacrer un objet différent ou choisir un avantage différent (s'il s'agit d'une arme) au cours d'un repos court ou juste après que vous ayez utilisé un pouvoir de champion consacré.



RON SPENCER

Armure consacrée : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Arme consacrée : vous bénéficiez d'une résistance égale à votre modificateur de Charisme contre un type de dégâts de votre choix : feu, nécrotique, radiant, ou tonnerre.

Amulette consacrée : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la Vigueur, aux Réflexes, et à la Volonté.

Action consacrée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Charisme. Le bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Tenue consacrée supplémentaire (niveau 16) : votre aptitude tenue consacrée dispose de deux types d'objets supplémentaires.

Symbole sacré consacré : lorsque vous touchez avec une attaque divine, vous conférez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme à vous ou un allié dans votre ligne de mire.

Casque consacré : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Prières de champion consacré

Lame bénite — Champion consacré Attaque 11

Vous frappez votre adversaire avec une épée spectrale et prononcez une bénédiction pour vos alliés dans la lignée de celle dont bénéficie votre équipement.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, force
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse force dégâts, et chaque allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie de votre avantage de tenue consacrée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exaltation — Champion consacré Utilitaire 12

Enflammé par votre ancienne bénédiction, les armes et armures de votre allié luisent de pouvoir surnaturel.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut effectuer un jet de sauvegarde ou dépenser une récupération. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à son prochain jet d'attaque et à toutes ses défenses.

Armée consacrée — Champion consacré Attaque 20

Une brillance divine brûle vos adversaires et accorde à vos compagnons les bénédictions qui autrefois protégeaient les armées des dieux.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.

Chercheur de vérité

« La lumière de la vérité révèle tous les secrets et refuse toutes les faussetés. »

Prérequis : prêtre

La tromperie se fraie un chemin dans le monde, sapant la morale et détournant les idéaux. Ce n'est que par une vigilance constante que cette corruption montante peut être stoppée. De nombreux serviteurs divins combattent les adversaires évidents : les morts-vivants, les démons et autres créatures répugnantes. Mais les ennemis auxquels vous faites face sont autrement plus insidieux. Vous explorez les domaines de l'ombre et du subterfuge, menant le combat contre des ennemis qui usent de ruse plutôt que de brutalité.

Pour combattre de telles forces, la vérité est votre armure et sa radiance consume les mensonges et les fausses vérités utilisées par vos adversaires. En votre présence, l'ennemi ne peut pas cacher ou utiliser ses astuces et se retrouve mis à nu devant vous.

La confrontation des vilains de la pire espèce laisse des traces. Vous vieillissez prématurément et les rides de votre visage se creusent, mais de tels ravages corporels n'atteignent pas votre esprit. Chaque victoire ne fait que renforcer votre détermination. Lorsque vous maniez des pouvoirs de chercheur de vérité au nom de votre dieu, votre voix résonne comme le tonnerre et vos ennemis tremblent en votre vertueuse présence.

Aptitudes de chercheur de vérité

Action de censure (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir d'attaque divin, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui termine son tour de jeu adjacent à vous subit un malus de -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule).

Vérité guérisseuse (niveau 11) : chaque cible de votre *mot de guérison* bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre les effets d'illusion, de métamorphose et de terreur jusqu'à la fin de la rencontre.

Lucidité incomparable (niveau 16) : lorsque vous effectuez un test d'Intuition, vous pouvez faire deux jets et garder le résultat de votre choix. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests passifs d'Intuition.

Prières de chercheur de vérité

Corruption dévoilée Chercheur de vérité Attaque 11

Vous brandissez votre symbole et sa lueur irrésistible révèle les secrets de votre ennemi.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible ne peut pas utiliser de pouvoirs ayant les mots-clés illusion, métamorphose ou terreur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



LUCAS GRACIANO

Temple de franchise Chercheur de vérité Utilitaire 12

En traçant un cercle de puissance astreignante, vous forcez vos ennemis à vous affronter sans détour.

Rencontre ✦ divine, périmètre
Action simple **Proximité** explosion 5
Effet : l'explosion crée un périmètre d'interférence planaire qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les ennemis ne peuvent pas se téléporter pour rentrer dans le périmètre. Tant qu'ils sont dans le périmètre, les ennemis ne peuvent pas se téléporter et ne peuvent pas bénéficier de déphasage ou de l'état immatériel.

Moment de vérité Chercheur de vérité Attaque 20

Votre symbole sacré s'illuminé violemment, sidérant un adversaire.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est étourdie et sans défense jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Compagnon de la Seldarine

« Corellon guide mon cœur et Sehanine ma flèche. »

Prérequis : elfe ou éladrin, prêtre, maniement de l'arc long ou court



La Seldarine, la compagnie de frères et de sœurs des bois, compte comme divinités Corellon, Sehanine et les autres dieux et exarques qui résident dans le dominion d'Arvandor. Vénérés par les elfes comme les éladrins, ces dieux veillent sur leurs enfants chéris et les protègent. Les prêtres de ces deux races vénèrent souvent l'un ou l'autre des dieux de la Seldarine mais rendent rarement hommage à tous, tout en tirant leur pouvoir de la sagesse combinée d'Arvandor.

En tant que compagnon de la Seldarine, vous occupez une poste élevé dans vos temples. Avec quelques autres, vous jouissez d'un lien plus important avec les dieux d'Arvandor que d'autres prêtres et vous connaissez des moyens de communier avec eux. Vous bandez votre arc aussi promptement que vous dressez votre symbole sacré pour exécuter vos prières.

Votre arme est gravée de sigles et de runes qui émettent une lumière émeraude chaque fois que vous décochez une flèche au souffle d'une prière.

HOWARD LYON

Aptitudes de compagnon de la Seldarine

Honorer l'arc (niveau 11) : vous pouvez utiliser l'arc long ou court comme focaliseur pour vos pouvoirs de prêtre ou de compagnon de la Seldarine. Lorsque vous utilisez un pouvoir à focaliseur à travers un arc, vous ajoutez son éventuel bonus d'enchantement aux jets d'attaque et de dégâts du pouvoir, mais vous n'utilisez pas son bonus de maniement. Si vous réussissez un coup critique avec un arc magique en l'utilisant comme focaliseur, vous utilisez l'effet de critique de l'arme.

Action renouvelante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une utilisation supplémentaire de votre *mot de guérison* pour cette rencontre.

Pas des dieux (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir de prêtre ou de compagnon de la Seldarine ayant le mot-clé focaliseur, vous pouvez vous décaler d'une case avant ou après l'utilisation du pouvoir au prix d'une action libre.

Prières de compagnon de la Seldarine

Rayon de lune Compagnon de la Seldarine Attaque 11

Un rayon de lumière givrée s'élance de votre arc pour ralentir les membres de votre proie.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, froid
Action simple **Distance** 20
Condition : vous devez manier un arc long ou court.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat à quiconque effectue une attaque à distance contre elle.

Cape d'étoiles Compagnon de la Seldarine Utilitaire 12

D'innombrables et minuscules points de lumière tourbillonnent autour de vous et vous dissimulent à vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois que vous vous décalez vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Colère de la Seldarine Compagnon de la Seldarine Attaque 20

Vous décochez un trait incandescent qui explose en flammes blanches à l'impact.

Quotidien ✦ divine, feu, focaliseur
Action simple **Distance** 20
Condition : vous devez manier un arc long ou court.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et la cible subit 10 dégâts de feu continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule)

Émissaire sacré

« J'apporte un message de mon dieu, et vous l'entendrez sous peine de mourir. »

Prérequis : prêtre

Vous êtes un héraut des dieux, imprégné de leur volonté divine. Là où vous voyagez, vous annoncez les intentions et les désirs de votre saint patron. Vos actes, vos paroles et vos croyances sont des fenêtres qui donnent sur les dominions des dieux, et par lesquelles se déverse la lumière de la présence divine.

Bien que vous ne serviez qu'une seule divinité, vous jouissez d'un accès spécial à tous les pouvoirs divins, ce qui leur permet de subtilement vous influencer ainsi que ceux qui vous entourent. Vous pourriez même être amené à occasionnellement offrir des prophéties. Certains fidèles de votre foi pourraient considérer cette relation avec méfiance car, malgré le respect qu'ils portent aux dieux, ils revendiquent le fait de ne servir qu'une seule divinité.

Chaque fois que vous parlez l'universel ou que vous prononcez une prière, une flammèche apparaît au-dessus de votre tête. Elle ne brûle pas et n'illumine que très faiblement, mais elle marque votre statut particulier.



Aptitudes d'émissaire sacré

Langue sacrée (niveau 11) : vous parlez couramment l'universel.

Don d'espoir (niveau 11) : tout allié qui termine son tour de jeu adjacent à vous bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Don d'action de grâce (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié qui vous est adjacent bénéficie également d'un bonus à toutes les défenses égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Don de vie (niveau 16) : lorsque vous restaurez des points de vie à une cible en péril au moyen d'un pouvoir divin de guérison, la cible regagne 1d6 points de vie supplémentaires.

Prières d'émissaire sacré

Trompette de majesté Émissaire sacré Attaque 11

Des trompettes astrales annoncent votre dieu. Vos alliés prennent courage et vos ennemis tremblent devant la présence divine.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : chaque allié pris dans la décharge peut effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Repli mérité Émissaire sacré Utilitaire 12

Votre allié a bien combattu, mais il doit maintenant se replier pour se reposer et récupérer.

Rencontre ✦ divine, guérison, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : un allié en péril
Effet : la cible se téléporte jusqu'à une case qui vous est adjacente et peut dépenser une récupération en ajoutant votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Message de guerre Émissaire sacré Attaque 20

Vous élevez votre voix et chantez, votre musique se joignant au chœur des anges pour pousser vos camarades à la victoire.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : un ennemi
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants
Effet : chaque allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle au prix d'une action libre avec un bonus aux jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

CONCEPT ART HOUSE LLC

Érudit astral

« Au-delà du monde que vous connaissez demeurent des puissances supérieures. C'est là que réside la source de ma force et celle de votre fin. »

Prérequis : prêtre

Vous êtes un théologien et vous avez consacré votre existence à connaître la nature des dieux et de leurs dominions. Au cours de toutes ces années d'études, vous avez développé une philosophie qui vous donne accès à une profonde compréhension des réalités supérieures et des propriétés du pouvoir divin.

En tant qu'érudit astral, vous utilisez votre vision déconcertante de l'univers pour puiser l'énergie pure des forces qui modèlent la Mer Astrale, ce qui vous permet de donner à vos prières des effets très variables. Vous manipulez l'énergie divine de manières inconnues des autres prêtres tout en protégeant et soutenant vos alliés contre leurs adversaires.

Aptitudes d'érudit astral

Masque astral (niveau 11) : vous êtes considéré comme une créature immortelle pour ce qui est des effets qui dépendent de l'origine d'une créature.

Action de l'érudit (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié dans votre ligne de mire peut aussi dépenser une récupération.

Guérison radieuse (niveau 11) : chaque fois que vous utilisez *mot de guérison*, chaque ennemi adjacent à la cible du pouvoir subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme.

Résurgence divine (niveau 16) : lorsqu'un ennemi réussit un coup critique contre vous ou un allié dans votre ligne de mire, vous regagnez l'usage d'un pouvoir de conduit divin que vous avez utilisé au cours de cette rencontre. Si vous n'avez pas encore utilisé de pouvoir de conduit divin au cours de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières d'érudit astral

Flot astral Érudit astral Attaque 11

Une vague d'énergie pure puisée dans la Mer Astrale passe par vous et frappe vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, focaliseur ; froid ou radiant
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid ou radiants (choisissez le même type pour toutes les cibles). L'attaque dispose d'un effet supplémentaire qui dépend du type de dégâts.
✦ *Froid :* la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
✦ *Radiant :* la cible ne peut pas voir les créatures qui sont à plus de 5 cases d'elle.

KIERAN YANNER



Nager dans la Mer Astrale Érudit astral Utilitaire 12

Vous et vos compagnons vous déplacez sans effort dans les courants astraux, contournant les obstacles matériels.

Quotidien ✦ Divine
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut se décaler d'un nombre de cases égal à sa vitesse, ignorant tout terrain difficile. Aucune cible n'est soumise aux effets préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti au cours de ce déplacement.

Terrain astral Érudit astral Attaque 20

Vous assaillez vos ennemis avec la matière même de la Mer Astrale, créant un écho temporaire de ce plan.

Quotidien ✦ divine, focaliseur ; froid ou radiant
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid ou radiants (choisissez le même type pour toutes les cibles).
Échec : demi-dégâts
Effet : l'explosion crée un périmètre de substance scintillante qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. L'effet du périmètre dépend du type de dégâts de l'attaque.
✦ *Froid :* tout ennemi qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
✦ *Radiant :* tout allié dans le périmètre qui dépense une récupération regagne 2d6 points de vie supplémentaires.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

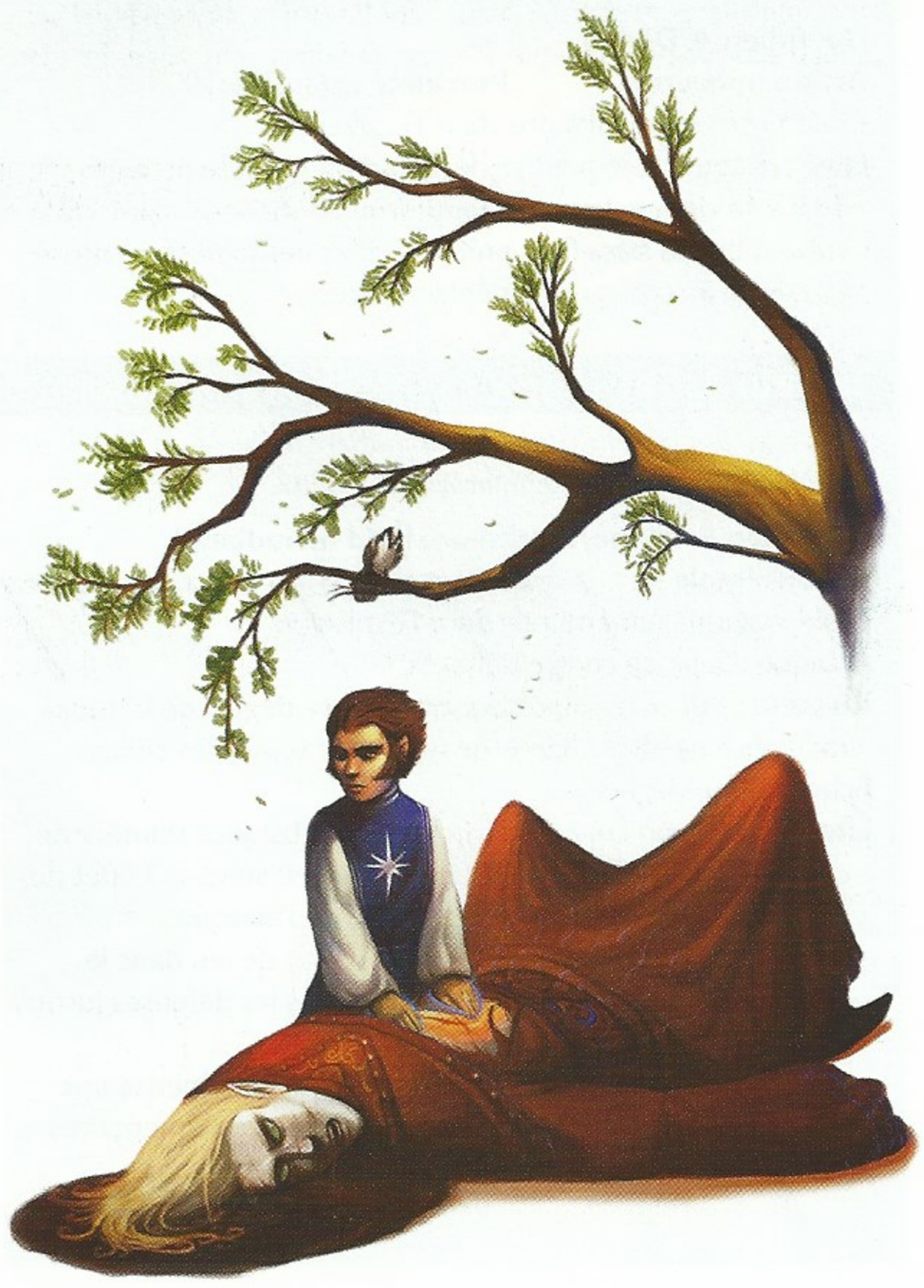
Faiseur de miracle

« Ces mains ont guéri les malades, soigné les blessés et retardé le toucher cruel de la mort. »

Prérequis : prêtre, formé en Soins

Vous avez toujours eu un don pour l'art de la guérison. Il semble que les gens guérissent tout simplement plus vite entre vos mains : les os se ressoudent et les plaies se referment rapidement, et même la maladie s'enfuit à votre contact. Votre maîtrise du pouvoir divin s'étant renforcée, il en est allé de même de vos talents à vous occuper des malades et des blessés. Maintenant, l'énergie vitale coule de vos doigts et se déverse dans ceux que vous traitez.

Plus que d'autres prêtres, vous consacrez votre vie au soulagement de toute forme de souffrance. Lorsque vous n'êtes pas en aventure, vous travaillez peut-être dans les temples d'un dieu quelconque et utilisez vos talents pour aider la communauté, que ce soit en apportant la nourriture à ceux qui ont faim ou en débarrassant les malades de leur mal. Vous apportez ces mêmes soins à un groupe d'aventuriers. Vous vous déplacez sur le champ de bataille pour combler les faiblesses et rafistoler les blessés afin qu'ils puissent retourner au combat. Vous ne partagez peut-être pas directement la gloire dont jouissent vos compagnons, mais vous vous consolez en sachant qu'ils n'y seraient pas parvenus sans vous.



Aptitudes de faiseur de miracle

Mot de vie (niveau 11) : lorsque vous utilisez votre *mot de guérison*, vous lancez des d8 à la place de d6 pour les points de vie supplémentaires rendus.

Action de guérison (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir de guérison divin, chaque allié qui vous est adjacent regagne un nombre de points de vie égal à 1d6 + votre modificateur de Sagesse. Les points de vie regagnés passent à 2d6 + votre modificateur de Sagesse au niveau 21.

Aura de santé (niveau 16) : lorsqu'un allié dans un rayon de 5 cases utilise son second souffle, il regagne 3d6 points de vie supplémentaires.

Prières de faiseur de miracle

Renversement de fortunes Faiseur de miracle Attaque 11

Une bénédiction murmurée soigne les blessures d'un allié et donne à l'attaquant une idée de la douleur qu'il a infligée.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison
Réaction Immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases touche votre allié qui lui est adjacent.
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. L'allié touché par l'attaque de l'ennemi déclencheur peut dépenser une récupération et regagner 2d10 points de vie supplémentaires.

Grâce miraculeuse Faiseur de miracle Utilitaire 12

Votre prière opportune permet à un allié d'échapper à une fin sinistre.

Quotidien ✦ divine, guérison
Réaction Immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un allié dans un rayon de 5 cases tombe à 0 point de vie ou moins.
Cible : l'allié déclencheur
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération et regagne 2d6 points de vie supplémentaires. De plus, la cible effectue un jet de sauvegarde contre chaque effet qui l'affecte et qu'un jet de sauvegarde annule.

Récoltez ce que vous avez semé Faiseur de miracle Attaque 20

Vous accusez un adversaire, le faisant souffrir pour tout le mal infligé à vos amis.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : un ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : vous transférez à la cible tous les effets qu'un jet de sauvegarde annule qui affectent les alliés pris dans l'explosion.
Échec : vous transférez à la cible un effet qu'un jet de sauvegarde annule pour chaque allié pris dans l'explosion.

AMELIA STONER

Gardien de la pierre

« Les souvenirs sont éternels, comme la pierre. »

Prérequis : nain, prêtre, formé en Histoire

Les nains ont la mémoire longue. Ils renforcent leurs souvenirs en se racontant de façon répétée des histoires qu'ils se sont transmises depuis l'époque sombre où ils étaient les esclaves des géants. La préservation de ces contes est la responsabilité des gardiens de la pierre, des nains qui sont choisis pour leur sagesse et leur dévouement à l'histoire. Ces pères et mères de la pierre, ainsi qu'on les appelle parfois, gravent des contes dans les murs et les dômes des temples pour donner à leur histoire une présence matérielle en les intégrant dans l'architecture et les merveilles des cités naines.

En tant que gardien de la pierre, vous vous préoccupez du passé mais vous n'êtes pas qu'un érudit. Vous êtes un champion sacré qui puise sa force dans l'indignation éprouvée au souvenir de tous les torts qui ont un jour été commis contre votre peuple, pour la déverser sur les adversaires qui menacent encore votre race. Lorsque des forteresses naines sont en danger, vous êtes le premier à rassembler les clans contre l'ennemi. Vous voyagez également beaucoup, visitant les cités-états et les royaumes nains en ruine pour savoir quelle a été leur histoire et exercer une vengeance là où il se doit.



KEREM BEYIT

Votre perspective et vos convictions englobent toute l'histoire et le rôle qu'y occupe votre peuple. Vous entretenez une colère profonde et vive qui trouve son origine dans d'anciennes injustices et de longs siècles de tristesse. Vos prières focalisent cette colère dans vos attaques.

Aptitudes de gardien de la pierre

Jamais trop grand (niveau 11) : lorsque vous réussissez un coup critique contre une cible qui est plus grande que vous, elle se retrouve à terre après la résolution des autres effets de l'attaque.

Action mémorable (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vos attaques ayant le mot-clé arme infligent 1[A] dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chance infaillible (niveau 16) : lorsque vous utilisez *chance divine*, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la place d'un bonus de +1. Si vous appliquez ce bonus et que l'attaque échoue, vous gagnez une autre utilisation de *chance divine* pour cette rencontre.

Prières de gardien de la pierre

Frappe pleine de rancœur Gardien de la pierre Attaque 11

Enragé par le mal qu'on a fait à vos compagnons, vous forcez votre ennemi à en payer le prix de son sang.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque allié en péril dans votre ligne de mire.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts

À toucher le ciel Gardien de la pierre Utilitaire 12

Empli de fureur, vous vous dressez au-dessus de vos ennemis.

Quotidien ✦ divine
Action simple **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, votre allonge et votre vitesse de déplacement augmentent toutes les deux de 1, et vos attaques de corps à corps infligent 2d6 dégâts supplémentaires.

En redressement de tous les torts Gardien de la pierre Attaque 20

Vous canalisez votre ressentiment brûlant en une frappe brutale puis incitez vos alliés à finir le travail.

Quotidien ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts, et chaque allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous et chaque allié qui vous est adjacent pouvez dépenser une récupération.

Guérisseur compatissant

« Soulager les souffrances des justes, des innocents et des vaillants est la plus haute aspiration possible. »

Prérequis : prêtre

Les épées et les sorts peuvent tenir l'ennemi à distance pendant un temps, mais les meilleurs et les plus courageux héros finiront toujours par succomber aux coups de l'ennemi. Du coup, vous avez consacré toute votre âme au soin des héros et au soutien de leurs efforts. Vous êtes un maître guérisseur et vous ne craignez pas de payer généreusement de votre force et de votre vie pour aider vos compagnons.

Plus que vos camarades, vous êtes prêt à vous mettre en péril pour que d'autres puissent vivre, inspirant à vos camarades d'audacieux actes de courage. Vous n'êtes pas suicidaire, vous êtes juste prêt à tout pour votre cause. Chaque blessure que vous encaissez épargne un autre champion qui peut poursuivre le combat au nom de votre dieu et de vos croyances. La mort ne vous inspire aucune crainte, car votre récompense vous attend dans l'au-delà.

Aptitudes de guérisseur compatissant

Bénédiction compatissante (niveau 11) : lorsque vous restaurez des points de vie avec un pouvoir de guérison, vous pouvez choisir de subir 5 dégâts. Si vous faites ainsi, la cible du pouvoir regagne 2d6 points de vie supplémentaires, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Action désintéressée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié dans un rayon de 5 cases peut également dépenser une récupération.

Sacrifice du guérisseur (niveau 16) : lorsque vous conférez à un allié l'opportunité de dépenser une récupération ou plus et qu'il ne lui reste plus qu'une récupération ou moins, vous pouvez dépenser une récupération ou plus sans regagner de points de vie. Chaque récupération que vous dépensez réduit le nombre que cet allié doit dépenser de un. L'allié regagne des points de vie comme s'il avait lui-même dépensé les récupérations.

Prières de guérisseur compatissant

Afin que d'autres puissent vivre — Guérisseur compatissant Attaque 11

Votre prière draine la force de votre ennemi. Vous encaissez ensuite son attaque pour protéger votre allié qui se retrouve soigné par votre sacrifice.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La première fois que la cible inflige des dégâts à l'un de vos alliés avec une attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous subissez les dégâts à la place et cet allié peut dépenser une récupération.

Endosser les blessures — Guérisseur compatissant Utilitaire 12

Les blessures de votre allié s'estompent pour réapparaître sur votre corps.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : choisissez un nombre inférieur ou égal à votre valeur de péril. La cible regagne ce nombre de points de vie et vous subissez la même quantité de dégâts. Vous pouvez ensuite vous transférer n'importe quel effet qui est sur la cible et qu'un jet de sauvegarde annule.

Cri du martyr — Guérisseur compatissant Attaque 20

Les blessures que vous endurez affaiblissent votre ennemi.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Réaction Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases vous met en péril ou vous inflige des dégâts alors que vous êtes en péril.
Cible : l'ennemi déclencheur dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Échec : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

EMRAH ELMASLI

Messager de la paix

« La violence devrait être le dernier recours. »

Prérequis : prêtre, formé en Diplomatie

Vous avez de la peine pour les races soi-disant civilisées, si nombreuses à être prisonnières de conflits inutiles dont elles ne verront jamais la fin. À moins que quelque brave âme s'avance pour montrer un meilleur exemple, la guerre éternelle ne peut qu'engendrer plus de conflits. Ainsi, vous avez déposé vos armes et fait serment de non-violence, espérant trouver une solution civilisée aux problèmes des mortels.

En tant que messager de la paix, vous cherchez toujours à trouver une solution pour éviter le combat quand il est évitable. La diplomatie est votre arme principale : en choisissant soigneusement vos paroles et en évaluant précisément les désirs de votre adversaire, vous pouvez espérer vous passer complètement d'altercation. Pour autant, tous les ennemis ne sont pas prêts à laisser leur colère de côté. Si le combat devait se déclencher malgré vos meilleurs efforts, vous êtes un œil de tranquillité dans le cyclone de la guerre. Les faibles, les épuisés et les gravement blessés trouvent secours auprès de vous.

Aptitudes de messager de la paix

Vœu de non-violence (niveau 11) : lorsque vous touchez avec une attaque qui n'inflige pas de dégâts, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Action de l'homme de paix (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets d'attaque avec les attaques qui n'infligent pas de dégâts. Le bonus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Aura de paix (niveau 16) : les ennemis dans un rayon de 2 cases subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Ne pas confondre paix et pacifisme

Votre engagement pour la non-violence s'applique essentiellement aux mortels intelligents qu'il est possible de raisonner. Le principe n'a aucun sens lorsqu'on a affaire à des monstres qui essaient de vous dévorer, à des créatures comme les démons ou les dragons mauvais qui sont destructeurs par nature, ou même à des êtres intelligents qui ont un désir insatiable de violence comme les gnolls et les orques. Vous pouvez vous battre pour vous défendre ainsi que vos alliés, bien que vous deviez utiliser le moins de violence possible contre des adversaires qui pourraient un jour choisir un autre chemin. Si vos ennemis sont capables d'apprendre de votre exemple, incitez vos compagnons à retenir leurs coups pour prendre des prisonniers et à faire preuve de compassion envers les vaincus.

KIERAN YANNER



Prières de messager de la paix

Apaiser — Messager de la paix Attaque 11

Vos mots amènent votre adversaire à reconsidérer son choix de violence.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : si la cible touche ou rate avec une attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Décret de l'homme de paix — Messager de la paix Utilitaire 12

Il vous suffit d'un mot, et la punition d'un ennemi ou la bénédiction d'un ami se prolongent.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : un effet sur la cible qui aurait autrement pris fin à la fin de votre tour de jeu actuel dure à la place jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cessation des conflits — Messager de la paix Attaque 20

Vous prononcez un ordre impérieux et vos ennemis perdent l'envie de se battre.

Quotidien ✦ divine, focaliseur
Action simple **Zone** explosion 2 à 5 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible ne peut pas attaquer tant qu'elle n'a pas été attaquée ou jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : la cible subit un malus de -5 aux jets d'attaque jusqu'à ce qu'elle soit attaquée ou jusqu'à la fin de la rencontre.

CHAPITRE 4

VENGEUR

« Messager, exécuteur, assassin... Avec le temps, je serai peut-être amené à remplir tous ces rôles. Je vais là où on m'appelle, et que les malfaisants tremblent en entendant mes pas. »

VOUS ÊTES un agent de la justice divine. C'est à vous qu'incombe la tâche de protéger les innocents, de monter la garde dans l'ombre, de sanctionner les adversaires de votre divinité de votre pouvoir sacré et de les éliminer de votre arme où qu'ils se terrent. Les ennemis de votre dieu règnent impunément partout dans le monde : il y a beaucoup à faire.

Les vengeurs s'appuient sur leur piété fanatique pour s'en sortir en combat, employant *serment d'inimitié* et Censure du vengeur pour détruire leurs adversaires. La Censure de poursuite et la Censure rétributive sont décrites dans le *Manuel des Joueurs 2*. Ce chapitre vous présente la Censure collective. Si vous choisissez cette version de la Censure du vengeur, vous ne cherchez pas à pourchasser vos ennemis ou à les éloigner de votre ennemi désigné. À la place, vous vous spécialisez dans des pouvoirs qui amènent vos ennemis à recevoir leur punition de votre main un par un. Par la Censure collective, vos attaques contre votre ennemi désigné gagnent en puissance lorsque vos alliés sont à proximité, ce qui vous donne le moyen d'éliminer plus rapidement les adversaires qui ont encouru votre courroux.

Ce chapitre présente des options pour les vengeurs qui choisissent la Censure collective, mais aussi pour les autres.

- **Nouvelle aptitude de classe :** la Censure collective, nouvelle version de la Censure du vengeur, récompense le travail d'équipe.
- **Nouvelle option de création : en tant que** vengeur commandeur, concentrez la puissance de vos amis sur votre ennemi juré.
- **Nouveaux pouvoirs de vengeur :** presque une centaine de nouveaux pouvoirs de vengeur, y compris des pouvoirs adaptés aux Censures de poursuite, rétributive et collective.
- **Nouvelles voies parangoniques :** de nouvelles voies parangoniques de vengeur sont présentées, dont l'âme favorite, le faucheur implacable et le berger vigilant.



WILLIAM O'CONNOR



NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Lorsque vous choisissez votre Censure du vengeur, vous pouvez opter pour la Censure collective à la place d'une autre décrite dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Censure collective : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts contre la cible de votre *serment d'inimitié* pour chaque allié adjacent à cette cible. Le bonus passe à +2 au niveau 11 et +3 au niveau 21.

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION

Le Manuel des Joueurs 2 présente les vengeurs solitaire et acharné. Ce chapitre ajoute le vengeur commandeur à la liste, un vengeur qui devient encore plus formidable lorsque ses alliés rejoignent la mêlée contre son adversaire.

Vengeur commandeur

L'option de création du vengeur commandeur est fondée sur la Censure collective. Une fois que vous avez prononcé votre *serment d'inimitié*, vous espérez entourer sa cible d'autant d'alliés que possible. Si l'ennemi cherche à s'enfuir, vos pouvoirs vous permettent de l'obliger à vous affronter. Seul, vous êtes puissant, mais avec vos camarades auprès de vous vous êtes la vengeance incarnée. Comme les autres vengeurs, vous devriez faire de la Sagesse votre score de caractéristique le plus élevé. L'Intelligence devrait être le second, suivie de la Dextérité.

Aptitude de classe suggérée : Censure collective*

Talent suggéré : Arme de prédilection

Compétences suggérées : Athlétisme, Discrétion, Perception, Religion

Pouvoirs à volonté suggérés : *lien de censure**, *coup dominateur*

Pouvoir de rencontre suggéré : *passe d'armes**

Pouvoir quotidien suggéré : *force du nombre**

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

Origines du vengeur

La classe du vengeur décrit pour ses membres une origine différente de ce qu'un dieu attend habituellement de ses fidèles. Qu'en est-il de votre vengeur ? Avez-vous appris vos talents d'une organisation religieuse officielle, d'une secte séparatiste d'hérétiques ou d'une version de la religion qu'on croyait disparue ? Comment les chefs de votre foi vous considèrent-ils ? Vous voient-ils comme un héros, un serviteur de confiance, un imbécile égaré ou un dangereux libre-penseur ? Que pensez-vous des autres fidèles ? Sont-ils comme une famille pour vous ou vous apparaissent-ils comme des moutons sourds et aveugles incapables de percevoir la vérité ? Quelle image avez-vous de vos propres actes ? Celui de donner la mort est-il un mal nécessaire, un acte sinistre mais le devoir vertueux du fidèle, ou un tribut à votre divinité ?

NOUVEAUX POUVOIRS DE VENGEUR

Les nouveaux pouvoirs présentés dans ce chapitre complètent ceux qui sont déjà disponibles pour les vengeurs. Beaucoup d'entre eux sont en rapport avec la Censure collective, mais la grande variété des pouvoirs permet à tout vengeur de trouver des options utiles.

Prières à volonté de niveau 1

Coup directeur — Vengeur Attaque 1

Vous montrez à un allié comment frapper un adversaire là où ça fait mal.

À volonté ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Le prochain jet de dégâts d'un allié adjacent à vous ou à la cible bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence contre la cible.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

Lien de censure — Vengeur Attaque 1

Vous obligez votre ennemi à s'avancer pour recevoir sa condamnation.

À volonté ✦ charme, divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté. Si la cible est aussi celle de votre *serment d'inimitié* et qu'aucun ennemi ne vous est adjacent, vous pouvez effectuer deux jets d'attaque et utiliser le résultat de votre choix.
Réussite : vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence. Si la cible termine ce déplacement adjacente à vous, elle subit 1d10 dégâts radiants.
Niveau 21 : 2d10 dégâts radiants.

Prières de rencontre de niveau 1

Attaque incessante — Vengeur Attaque 1

Vos attaques repoussent l'ennemi, mais où qu'il aille vous n'êtes jamais loin derrière.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous poussez la cible de 2 cases et ensuite vous vous décalez de 3 cases jusqu'à lui être adjacent.

Emporté par ma lame — Vengeur Attaque 1

Votre arme dessine un piège subtil, entraînant votre ennemi dans vos pas.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la première fois qu'un ennemi entre dans une case adjacente à vous à son tour de jeu, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre et ensuite glisser la cible d'une case dans l'espace que vous venez de libérer.

Censure rétributive : vous vous décalez et vous glissez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence, mais la cible et vous devez être adjacents à la fin de son déplacement forcé.

Passe d'armes — Vengeur Attaque 1

Votre coup crée une ouverture qu'un allié ou vous pouvez exploiter pour changer de position. Si c'est vous qui profitez de l'ouverture, vous pouvez forcer votre adversaire à bouger.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous ou un allié adjacent à la cible pouvez ensuite vous décaler d'une case au prix d'une action libre.

Censure collective : si vous vous décalez plutôt que votre allié, vous pouvez glisser la cible dans l'espace libéré.

Première lueur du jour — Vengeur Attaque 1

Vous enveloppez votre adversaire d'un linceul brûlant de lumière. Si l'adversaire se déplace, la brillance le brûle encore plus fort.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si la cible se déplace de son plein gré avant le début de votre tour de jeu suivant, elle subit 5 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants.

Protégé par la foi — Vengeur Attaque 1

Les paroles de votre prière confèrent de la puissance à votre coup tout en vous protégeant de l'interférence de vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre les attaques effectuées par des créatures autres que la cible.

Vitesse et tranquillité — Vengeur Attaque 1

Vous vous déplacez à la vitesse de l'éclair et votre coup place un sigle lumineux au-dessus de votre ennemi. L'énergie du sigle revient vers vous si cet ennemi se déplace.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez d'une case.

Censure de poursuite : le nombre de cases dont vous vous décalez est égal à votre modificateur de Dextérité.

Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si la cible se déplace à son tour de jeu avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez 5 points de vie temporaires.



LAYNE JOHNSON

Prières quotidiennes de niveau 1

Ailes de lumière — Vengeur Attaque 1

Des ailes chatoyantes poussent temporairement de vos épaules, vous portant rapidement jusqu'à votre ennemi désigné.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous pouvez voler de 6 cases et vous devez atterrir dans une case adjacente à la cible de votre *serment d'inimitié*. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.
Cible : la cible de votre *serment d'inimitié*
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Force du nombre — Vengeur Attaque 1

Vous en appelez à la loyauté et au courage de vos alliés pour frapper un coup puissant.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : chaque fois que vous effectuez un jet de dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour chaque allié dans un rayon de 2 cases de vous.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Manteau argenté — Vengeur Attaque 1

Vous canalisez lumière et tonnerre divins à travers votre symbole sacré, frappant tous les ennemis à proximité. Jusqu'à la fin du combat, une cape de lumière argentée s'accroche à vos épaules, un signe de faveur divine.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez relancer le jet de dégâts de tous vos pouvoirs d'attaque de vengeur, y compris celui-ci. Sl vous faites ainsi, vous devez conserver le second résultat.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et de tonnerre.
Échec : demi-dégâts.

Poing céleste — Vengeur Attaque 1

Un impressionnant poing de lumière s'abat sur votre ennemi puis le tient bien serré.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : la cible subit 5 dégâts radiants.
Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tonnerre et écho — Vengeur Attaque 1

Votre arme déchaine le tonnerre qui ensuite se réverbère autour de vous.

Quotidien ✦ arme, divine, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts plus 1d10 dégâts de tonnerre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 2.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale
Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible secondaire de 2 cases.

Prières utilitaire de niveau 2

Esprit résistant — Vengeur Utilitaire 2

C'est lorsqu'elle est confrontée à l'adversité que la force de votre esprit est la plus radieuse.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être en péril.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ombre argentée — Vengeur Utilitaire 2

Vous vous drapez d'une brume astrale qui vous protège du mal.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 5 + votre niveau. Vous bénéficiez également d'un camouflage qui dure jusqu'à ce que vous n'ayez plus de points de vie temporaires.

Poursuite vertueuse — Vengeur Utilitaire 2

Votre ennemi a beau essayer, il ne peut échapper à votre colère.

Rencontre ✦ divine
Réaction Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : la cible de votre *serment d'inimitié* termine son tour de jeu dans une case qui ne vous est pas adjacente.
Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et devez terminer ce déplacement aussi près que possible de la cible de votre *serment d'inimitié*.

Résolution du vengeur — Vengeur Utilitaire 2

Pendant quelques instants, votre foi vous pénètre d'une résistance surnaturelle.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi autre que la cible de votre *serment d'inimitié* réussit une attaque contre vous.
Effet : vous gagnez résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sanction loyale — Vengeur Utilitaire 2

Vous bénissez les efforts de votre camarade pour vous aider à vaincre votre ennemi.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre la cible de votre *serment d'inimitié* égal à votre modificateur de Sagesse.

Prières de rencontre de niveau 3

Blessures crépitantes — Vengeur Attaque 3

Votre coup déclenche un crépitement d'étincelles qui éloignent les compagnons de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, divine, électricité, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. À la fin du tour de jeu suivant de la cible, chaque ennemi adjacent à la cible subit 5 dégâts de feu et d'électricité, et si aucun ennemi n'y est adjacent, la cible subit 5 dégâts de feu et d'électricité.
Censure rétributive : si aucune autre créature n'est adjacente à la cible lorsque l'attaque réussit, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Destins liés — Vengeur Attaque 3

Vous frappez votre adversaire, puis vous partagez votre douleur avec lui.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est immobilisée, et la première fois qu'un ennemi autre que la cible réussit une attaque contre vous et vous inflige des dégâts alors que vous êtes adjacent à la cible, vous subissez la moitié des dégâts et la cible subit l'autre moitié.

Foulée mortelle — Vengeur Attaque 3

Aucun obstacle ne peut vous empêcher d'exercer votre fureur vertueuse sur votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez d'un nombre de cases égal à la moitié de votre vitesse. Vous bénéficiez de déphasage au cours de ce déplacement.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

Interférence des lames — Vengeur Attaque 3

Les échos mystiques de votre arme entourent votre cible après que vous l'avez frappée, interférant avec ses attaques.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Censure de poursuite : vous pouvez utiliser ce pouvoir comme attaque d'opportunité contre la cible de votre *serment d'inimitié*.

Progression furieuse — Vengeur Attaque 3

Une rapide pique de votre arme force l'ennemi à reculer précipitamment.

Rencontre ✦ arme, divine
Action mineure **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] dégâts. Vous poussez la cible d'une case, et elle subit 3 dégâts pour chaque allié qui lui est adjacent après ce déplacement forcé. Puis vous vous décalez d'une case jusqu'à une case adjacente à la cible.
Censure collective : le nombre de cases dont vous poussez la cible et dont vous vous décalez est égal à votre modificateur d'Intelligence. Vous devez toujours terminer votre décalage adjacent à la cible.

Prières quotidiennes de niveau 5

Danse du feu — Vengeur Attaque 5

Des flammes multicolores dansent le long de votre arme et mettent le feu à votre ennemi, se propageant à d'autres tant qu'elles durent.

Quotidien ✦ arme, divine, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : un ennemi de votre choix dans un rayon de 5 cases de la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Les neuf âmes de la colère — Vengeur Attaque 5

En même temps que vous frappez votre ennemi, vous invoquez des âmes pour vous protéger. Vous enveloppant, elles s'en prennent aux ennemis les plus proches et les affaiblissent.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi autre que la cible de votre *serment d'inimitié* qui termine son tour de jeu adjacent à vous acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lumière de la vérité — Vengeur Attaque 5

Une brillante colonne de lumière descend d'au-dessus et se fixe sur l'ennemi que vous touchez. Pris dans cette lumière impitoyable, votre ennemi souffre une douleur proportionnelle au nombre de vos amis à proximité.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et 10 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).
Effet : chaque fois que la cible effectue un jet de sauvegarde avant que les dégâts continus ne prennent fin, la cible subit un malus au jet de sauvegarde égal au nombre de vos alliés qui lui sont adjacents.

Présence menaçante — Vengeur Attaque 5

Vous attaquez puis irradiez une présence divine menaçante qui sape la résolution des adversaires proches.

Quotidien ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous subit un malus de -2 à la CA jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Vœu de juste fureur — Vengeur Attaque 5

Vous faites vœu d'éradiquer vos ennemis. Chaque adversaire éliminé renouvelle votre zèle.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible de votre *serment d'inimitié* tombe à 0 point de vie, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité au prix d'une action libre.



Prières utilitaires de niveau 6

Aspect de majesté — Vengeur Utilitaire 6

Votre foi vous emplit de courage et étend mystiquement la portée de vos attaques.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la Volonté, et votre allonge de corps à corps augmente de 1.

Chant fortifiant — Vengeur Utilitaire 6

Vous récitez des versets sacrés et la force de votre foi vous protège.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et à la Vigueur. De plus, chaque fois que vous réduisez la cible de votre *serment d'inimitié* à 0 point de vie, ce bonus passe à +4 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pas du destin — Vengeur Utilitaire 6

Votre monde tourne, et votre ennemi juré est en le centre.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez utiliser une action libre pour vous décaler d'une case comme toute première action à chacun de vos tours de jeu. La distance vous séparant de la cible de votre *serment d'inimitié* ne peut pas être plus grande à la fin du déplacement qu'au début.

Sévère leçon — Vengeur Utilitaire 6

Vous cherchez pénitence dans l'espoir que vos fautes puissent être corrigées.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : votre pouvoir d'attaque de vengeur échoue contre toutes ses cibles.
Effet : vous subissez 5 dégâts, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de rencontre de niveau 7

Appel excoriant — Vengeur Attaque 7

En même temps que vous prononcez une puissante condamnation, votre symbole sacré émet une vive lumière qui repousse toutes les créatures sauf votre ennemi désigné qu'elle attire.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : vous poussez la cible de 3 cases. Si la cible est celle de votre *serment d'inimitié*, elle subit à la place 2d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous la tirez jusqu'à une case qui vous est adjacente.

CONCEPT ART HOUSE LLC

Céleste survie — Vengeur Attaque 7

Cette prière provient d'un hymne de bataille de l'époque de la guerre de la Création. Ces paroles inspiratrices vous donnent de la force.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si cette attaque réduit la cible à 0 point de vie ou si vous avez réduit la cible de votre *serment d'inimitié* à 0 point de vie au cours de cette rencontre, vous pouvez dépenser une récupération. De plus, votre prochaine attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

Chaînes de censure — Vengeur Attaque 7

En même temps que vous assenez un coup éprouvant de votre arme, votre prière invoque des chaînes spectrales pour immobiliser un adversaire.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous choisissez d'immobiliser soit la cible, soit un ennemi dans un rayon de 5 cases d'elle, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Censure de poursuite : si aucune autre créature n'est adjacente à vous ou à la cible, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Convocation irrésistible — Vengeur Attaque 7

Lorsque vous appelez, votre adversaire ne peut que répondre.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant, téléportation
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous téléportez la cible dans une case adjacente à vous.
Effet : lorsqu'un ennemi entre dans une case adjacente à vous avant la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 5 dégâts radiants.
Censure rétributive : les dégâts radiants que subit la cible lorsqu'un ennemi entre dans une case adjacente à vous sont égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

Renvoi des déméritants — Vengeur Attaque 7

Vous infligez un coup cinglant à votre cible puis prononcez une prière de renvoi méprisant, la repoussant loin de vous.

Rencontre ✦ arme, charme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible d'une case dans une case adjacente à au moins un de vos alliés.
Censure collective : le nombre de cases dont vous poussez la cible est égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence. La cible doit toujours terminer ce déplacement adjacente à au moins l'un de vos alliés.

Prières quotidiennes de niveau 9

Appel du fanatique — Vengeur Attaque 9

Votre prière arrache votre adversaire de là où il se tient et le dépose à côté de vous.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, psychique, téléportation
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et vous téléportez la cible dans une case adjacente à vous. La cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous téléportez la cible dans une case adjacente à vous.
Effet : à chaque fois que vous réussissez une attaque de corps à corps contre la cible d'ici la fin de la rencontre, vous pouvez vous décaler d'une case puis glisser la cible jusqu'à une case adjacente à vous au prix d'une action libre.

Ardeur sacrée — Vengeur Attaque 9

Votre prière de combat vous transporte dans un état d'extase et enflamme vos yeux, littéralement. Votre exaltation augmente au fur et à mesure que la vie quitte votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). À chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à votre prochain jet de dégâts contre la cible de votre *serment d'inimitié* effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant. Le bonus est égal à votre modificateur de Sagesse.

Glyphe d'agonie — Vengeur Attaque 9

Des runes écarlates brillent soudain au-dessus de vos ennemis, clignant violemment lorsqu'ils s'approchent.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous tirez la cible d'une case. La cible subit 10 dégâts radiants si elle débute son tour de jeu adjacente à vous (sauvegarde annule).
Effet secondaire : si la cible est adjacente à vous, vous la poussez de 2 cases.
Échec : demi-dégâts.

Lame de culpabilité — Vengeur Attaque 9

Au contact de votre arme, votre adversaire revit ses méfaits. Ce n'est qu'en se tenant immobile qu'il peut tenir éloignées les visions pénibles.

Quotidien ✦ arme, divine, psychique
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. La cible subit 5 dégâts psychiques pour chaque case dans laquelle elle pénètre de son plein gré (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 5 dégâts psychiques pour chaque case dans laquelle elle pénètre de son plein gré.

Vents du malheur — Vengeur Attaque 9

Après que vous avez réussi une attaque contre votre adversaire, un vent funeste souffle violemment autour de vous et envoie voler vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale
Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : vous poussez la cible secondaire de 1d4 cases.

Prières utilitaires de niveau 10

Ailes de la vengeance — Vengeur Utilitaire 10

Des ailes diaphanes vous portent jusqu'à l'autre bout du champ de bataille pour frapper là où l'on a le plus besoin de vous.

Rencontre ✦ divine
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous possédez une vitesse de vol (stationnaire) de 7.

Mener la danse — Vengeur Utilitaire 10

Votre ennemi vous a frappé et vous vous téléportez au loin. Un instant plus tard, vous faites venir l'ennemi à vous.

Rencontre ✦ divine, téléportation
Réaction Immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent vous inflige des dégâts.
Cible : l'ennemi déclencheur
Effet : vous vous téléportez de 5 cases, puis vous téléportez la cible dans une case qui vous est adjacente.

Symbole protecteur — Vengeur Utilitaire 10

Vous canalisez la puissance divine à travers votre symbole sacré pour vous protéger.

Rencontre ✦ divine, focaliseur
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque réussit contre vous.
Effet : effectuez une attaque de Sagesse en utilisant votre focaliseur. Le résultat est votre score de défense contre l'attaque déclencheuse.

Toujours de l'avant — Vengeur Utilitaire 10

Vous soufflez les paroles d'une prière régénératrice. Vous sentez votre corps parcouru d'une vigueur et d'une vivacité nouvelles.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous pouvez dépenser une récupération. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la vitesse de déplacement jusqu'à la fin de la rencontre.

Prières de rencontre de niveau 13

Coup du derviche — Vengeur Attaque 13

Tournoyant avec grâce, vous décochez un coup adroit qui expédie votre adversaire contre ses compagnons.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : un ennemi
Attaque principale : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible principale de 5 cases. À chaque fois que vous la poussez à travers une case occupée par un ennemi, effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi dans la case
Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : la cible secondaire se retrouve à terre.

Entrelacs de lames — Vengeur Attaque 13

Vous faites virevolter votre arme en une démonstration éblouissante de talent, frappant votre adversaire au passage ainsi que tout autre qui ose s'approcher.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi autre que la cible qui pénètre dans une case adjacente à vous ou qui y débute son tour de jeu est affecté par votre entrelacs de lames : au prix d'une action libre, vous pouvez lui infliger 5 dégâts et le pousser d'une case.

Exigence du vengeur — Vengeur Attaque 13

D'un signe, vous invitez l'ennemi à s'approcher pour se soumettre à sa sentence, et il s'exécute.

Rencontre ✦ arme, charme, divine
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Effet : vous tirez la cible jusqu'à une case adjacente, puis vous effectuez l'attaque de corps à corps suivante contre elle.
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts et vous poussez la cible de 2 cases, puis elle se retrouve à terre.
Censure de poursuite : après que la cible s'est retrouvée à terre, vous pouvez vous décaler de 2 cases jusqu'à une case qui lui est adjacente.

Foulée écarlate — Vengeur Attaque 13

Vous avancez à grands pas dans le néant, réapparaissant à côté de votre ennemi pour lui porter un coup mortel. Puis vous repartez en emportant votre adversaire avec vous.

Rencontre ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** 1
Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de 5 cases dans une case adjacente à un ennemi.
Cible : un ennemi
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous vous téléportez de 5 cases, puis téléportez la cible dans une case adjacente à vous.
Censure rétributive : si aucune créature n'est adjacente à vous ou à la cible après avoir téléporté celle-ci, la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur d'Intelligence.
Censure collective : si vous téléportez la cible d'au moins 2 cases, elle subit 2 dégâts pour chacun de vos alliés adjacents à elle après le déplacement.

Salaire du pêché — Vengeur Attaque 13

Votre prière canalise la colère, la peur et la méchanceté des camarades de votre ennemi pour lui faire du mal.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. L'attaque inflige 3 dégâts psychiques supplémentaires pour chaque ennemi adjacent à la cible.

Prières quotidiennes de niveau 15

Appel appuyé — Vengeur Attaque 15

Canalisés à travers votre arme, des vents astraux propulsent vos ennemis vers vous puis vous remportent une fois votre attaque effectuée.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre Volonté.
Réussite : vous tirez la cible principale de 2 cases.
Effet : effectuez une attaque secondaire de corps à corps.
Cible secondaire : un ennemi adjacent
Attaque secondaire : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, plus 2 dégâts pour chaque ennemi adjacent à vous.
Effet : vous vous téléportez d'une case pour chaque ennemi adjacent à vous après l'attaque secondaire.



KEREM BEYIT

Chaînes fantomatiques — Vengeur Attaque 15

Au contact de votre arme, des liens fantasmatiques apparaissent autour de votre ennemi, entravant ses pas.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : si deux de vos alliés ou plus sont adjacents à la cible, elle est immobilisée à la place de ralentie.

Déferlante fanatique — Vengeur Attaque 15

Vous vous en remettez à votre divinité pour guider vos pas et vous vous élancez contre votre adversaire, le frappant et le déséquilibrant.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 5 cases.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases. La cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule).
Effet secondaire : au prix d'une action libre, vous pouvez vous téléporter dans une case adjacente à la cible et effectuer une attaque de base de corps à corps.
Échec : demi-dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Éclair spirituel — Vengeur Attaque 15

Votre prière envoie un éclair traverser le corps et l'esprit de votre ennemi, avant de ressortir et foudroyer les adversaires avoisinants.

Quotidien ✦ divine, électricité, focaliseur, psychique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).
Effet : à chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, chaque ennemi dans un rayon de 2 cases de la cible subit la même quantité de dégâts d'électricité.

Justice inéluctable — Vengeur Attaque 15

Où qu'aille votre proie, vous y êtes.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous ou la cible tombiez à 0 point de vie, à chaque fois que vous débutez votre tour de jeu à 3 cases ou moins de la cible, vous pouvez vous téléporter dans une case située dans un rayon de 3 cases d'elle au prix d'une action libre.

Longe de lumière — Vengeur Attaque 15

En maniant votre arme, vous forgez un fin fil de lumière entre vous et votre adversaire. Puis vous bondissez dans le vide lumineux pour réapparaître ailleurs. Tiré par la longe, votre ennemi vous suit.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous vous téléportez de 5 cases, puis téléportez la cible dans une case adjacente à vous.
Échec : demi-dégâts.
Effet : lorsque vous réussissez une attaque de corps à corps contre la cible avant la fin de la rencontre, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence puis téléporter la cible dans une case adjacente à vous.

Temple de brillance — Vengeur Attaque 15

Votre toucher écharpe votre adversaire de sa lumière qui s'attarde sur lui sous forme d'édifice éblouissant.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, périmètre, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'attaque crée un périmètre d'énergie radiante dans une explosion 2 centrée sur la cible. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque la cible se déplace, le périmètre se déplace avec elle en restant centré sur elle. Tout ennemi qui termine son tour de jeu à l'intérieur du périmètre est aveuglé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Prières utilitaires de niveau 16

Appel à remplir son devoir — Vengeur Utilitaire 16

Votre allié est propulsé vers votre adversaire dans une explosion de vent et de lumière.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : vous glissez la cible jusqu'à une case adjacente à un ennemi lui-même adjacent à vous.

Bénédiction de combat — Vengeur Utilitaire 16

Vous avez juré que votre ennemi échouerait, et ce sera le cas, que ce soit par votre main ou celle d'un allié.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous ou un allié dans un rayon de 5 cases effectuez une attaque d'opportunité contre la cible de votre *serment d'inimitié*.
Effet : l'attaque d'opportunité inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

L'union fait la force — Vengeur Utilitaire 16

Les liens qui vous unissent à vos amis deviennent visibles pendant un moment et servent de protection contre le mal.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : l'attaque d'un ennemi vous inflige des dégâts.
Effet : les dégâts de l'attaque déclencheuse sont réduits, contre vous, d'un nombre égal à votre modificateur d'Intelligence × le nombre d'alliés situés dans un rayon de 2 cases de vous.

Pilier de Chernoggar — Vengeur Utilitaire 16

Vous invoquez la puissance du dominion oppresseur de Chernoggar pour ralentir vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Temple de réclusion — Vengeur Utilitaire 16

Des runes bleues enflammées apparaissent en l'air autour de vous, formant un dessin qui disperse les créatures en approche.

Quotidien ✦ divine, persistant, téléportation
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsqu'une créature termine son tour de jeu adjacente à vous, vous pouvez la téléporter de 3 cases au prix d'une action libre.

Pour le MD : les vengeurs dans la campagne

Vous voudrez peut-être que le vengeur représente plus qu'une classe comme une autre dans votre environnement de campagne. Sans trop de difficultés, vous pourriez créer une organisation constituée de ou menée par des vengeurs. Puis, suivant les classes, les alignements et les divinités choisis par les PJ, les personnages seraient amis ou ennemis de ce groupe.

Votre organisation de vengeurs pourrait rassembler des chevaliers qui se battent pour reconquérir une terre sacrée ou un territoire qui, ils en sont convaincus, leur appartient de droit. Avec une telle motivation, les vengeurs pourraient tout aussi bien donner l'image de héros que de vilains. Les vengeurs pourraient également être un groupe clandestin travaillant en secret, déstabilisant les gouvernements ou œuvrant contre des forces maléfiques supérieures et des enjeux autres que les rivalités politiques habituelles entre nations.

Vous pourriez encourager un PJ à lier cette organisation à son historique. Peut-être le personnage est-il un agent chargé de garder un œil sur les autres aventuriers ou de les guider dans certaines directions. Ou alors essaie-t-il de les recruter pour faire avancer les projets de l'organisation. Ou encore, peut-être le personnage cherche-t-il à échapper à l'organisation dans l'espoir de repartir à zéro et de mener une vie débarrassée des devoirs et des exigences.

Prières de rencontre de niveau 17

Charge courroucée — Vengeur Attaque 17

Vous vous élancez à travers le champ de bataille, gagnant de l'élan à chaque attaque contre vous, jusqu'à percuter de plein fouet votre ennemi avec votre arme.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** 1
Effet : vous bénéficiez de déphasage et d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Puis vous chargez et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque inflige 2 dégâts supplémentaires pour chaque attaque d'opportunité effectuée contre vous au cours du déplacement de charge.
Censure rétributive : les dégâts supplémentaires pour chaque attaque d'opportunité subie sont égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Coup éprouvant — Vengeur Attaque 17

Votre ennemi juré et tous ceux qui se tiennent à ses côtés doivent maintenant vous rendre des comptes.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible est la cible de votre *serment d'inimitié*, chaque ennemi adjacent à la cible compte également comme cible de votre *serment d'inimitié* jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Intercession létale — Vengeur Attaque 17

Les échos spirituels de votre arme entourent votre adversaire, rendant ses attaques confuses.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Censure de poursuite : lorsque vous utilisez ce pouvoir contre la cible de votre *serment d'inimitié*, le pouvoir est fiable.
Spécial : ce pouvoir peut être utilisé dans le cadre d'une attaque d'opportunité contre la cible de votre *serment d'inimitié*.

Parade vengeresse — Vengeur Attaque 17

Vous parez l'attaque de votre ennemi et effectuez une riposte imprégnée de puissance sacrée.

Rencontre ✦ arme, divine
Interruption Immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent à vous effectue un jet d'attaque.
Cible : l'ennemi déclencheur
Effet : la cible subit un malus de -2 au jet d'attaque. Effectuez l'attaque suivante contre la cible.
Censure collective : le malus au jet d'attaque est égal à votre modificateur d'Intelligence.
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous vous décalez d'une case, puis vous glissez la cible de 2 cases jusqu'à une case adjacente à vous.

Refuser toute défaite — Vengeur Attaque 17

La poursuite obstinée est votre force habituelle, mais les prières, comme les plans, peuvent susciter des tactiques alternatives.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : vous vous décalez d'une case et effectuez une attaque de base de corps à corps contre une créature différente avec un bonus de +4 au jet de dégâts.

Prières quotidiennes de niveau 19

Coup du destin — Vengeur Attaque 19

Vous brandissez votre arme, cherchant à tirer votre adversaire vers vous par une force divine. Si vous n'y arrivez pas, vous lui sautez dessus. De toute façon, votre arme est chargée de puissance létale.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque principale : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : vous tirez la cible jusqu'à une case qui vous est adjacente.
Échec : vous vous décalez de 5 cases jusqu'à une case adjacente à la cible.
Effet : effectuez une attaque de corps à corps secondaire contre la cible si elle est adjacente à vous.
Attaque secondaire : Sagesse contre CA.
Réussite : 5[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Flamme inextinguible — Vengeur Attaque 19

Votre prière recouvre votre arme de feu bleu. Une seule attaque suffit à transférer les flammes à votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, divine, feu
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus. Le malus empire de -1 pour chaque créature subissant des dégâts continus dans un rayon de 10 cases de la cible.

Lame de l'ost astral — Vengeur Attaque 19

Vous plongez allègrement au milieu de vos ennemis, distribuant les coups avec votre arme. Pour chaque adversaire que vous frappez, une lame céleste se forme à côté de la vôtre et confère un peu de puissance à votre attaque finale.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : avant l'attaque principale, vous vous téléportez de 5 cases.
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : vous vous téléportez de 5 cases et effectuez une attaque de corps à corps secondaire.
Cible secondaire : une créature adjacente à vous
Attaque secondaire : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, plus 2 dégâts pour chaque ennemi touché lors de l'attaque principale.
Échec : demi-dégâts.

Liés par le sang — Vengeur Attaque 19

Votre attaque forge un lien entre vous et votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : à chaque fois que la cible se déplace, vous pouvez vous téléporter jusqu'à une case adjacente à elle au prix d'une action libre après qu'elle a terminé son mouvement. Cet effet dure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous ne terminiez pas votre tour de jeu adjacent à la cible.

Prières utilitaires de niveau 22

Bouclier de la providence — Vengeur Utilitaire 22

Prononçant une rapide prière, vous quittez partiellement et temporairement le domaine matériel et canalisez la force de l'attaque adverse dans la vôtre.

Rencontre ✦ divine
Interruption Immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque de zone ou de proximité contre vous.
Effet : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, votre prochaine attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 2d10 dégâts supplémentaires.

Pas du chercheur — Vengeur Utilitaire 22

Ils réussiront peut-être une fois à vous toucher, mais il est hors de question qu'ils y parviennent deux fois.

Quotidien ✦ divine, persistant, téléportation
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, à chaque fois qu'une attaque de corps à corps ou à distance réussit contre vous, vous pouvez vous téléporter de 10 cases dans une case adjacente à la cible de votre *serment d'inimitié* au prix d'une réaction immédiate.

Refuge de piété — Vengeur Utilitaire 22

Vous libérez votre esprit et vous vous débarrassez magiquement des effets qui vous encombrent.

Rencontre ✦ divine
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous effectuez un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qu'un jet de sauvegarde annule. Vous vous décalez d'une case pour chaque jet réussi.

Prières de rencontre de niveau 23

Apparition vengeresse — Vengeur Attaque 23

Le contact de votre arme renverse de terreur votre adversaire, et vous devenez fantomatique, capable de traverser les murs et de vous envoler.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse, puis elle se retrouve à terre.
Effet : vous bénéficiez de déphasage et d'une vitesse de vol de 6 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Censure de poursuite : la vitesse de vol est égale à 6 + votre modificateur de Dextérité.

Au service de plusieurs maîtres

Vous pouvez choisir que votre vengeur suive un seul dieu, mais il n'y a aucune raison pour que votre personnage ne soit pas le champion de plusieurs divinités. Vous pourriez servir tout un panthéon en étant leur bras armé contre les Originels et ceux qui s'opposent aux immortels, ou vous pourriez vénérer un duo particulier, ou un groupe de dieux réunis autour d'une cause commune.

Peut-être méprisez-vous l'esclavage et les tyrans, et en tant que tel vous adressez vos prières à Avandra pour la chance et à Sehanine pour la discrétion afin de régler leur compte à vos adversaires. Vous pourriez vous voir comme la main de la fatalité, auquel cas vous vous tournez à la fois vers Ioun et la Reine Corneille pour savoir ce que le futur vous réserve. Peut-être vous aventurez-vous dans les recoins les plus sombres du monde, espérant apporter la triple lumière de la civilisation, de l'artisanat et de la connaissance en servant Érathis, Ioun et Moradin. Peut-être que votre vengeur drakéide place sa foi dans la puissance des dragons et rend hommage à la fois à Bahamut et à Tiamat. Vous pourriez croire en la protection d'autrui contre les savoirs dangereux et priez donc à la fois Sehanine et Vecna, pensant que certains secrets valent mieux être tus. Votre colère vertueuse pourrait être dirigée contre les morts-vivants avec la bénédiction de Pélor comme de la Reine Corneille. Il se pourrait que vous puisiez votre force de la nature aussi sauvage qu'à ses origines et suiviez par conséquent Mélora et Kord.

Le fait de servir plus d'une divinité vous fournit plus d'options d'interprétation. Vous disposez de plus de sources pour vos adages, plus de rites religieux à exécuter et plus de points de vue depuis lesquels observer le monde et exprimer vos opinions. Servir plusieurs divinités augmente également les occasions que vous aurez de laisser votre marque personnelle dans l'histoire de la campagne. Si votre vengeur doit s'occuper des causes de plus d'un dieu, il y a plus de chances qu'au moins l'une d'entre elles soit au cœur de chaque aventure.

Chaînes du destin — Vengeur Attaque 23

En même temps que vous attaquez, vous liez mystiquement le destin de votre ennemi au vôtre, faisant en sorte qu'il partage vos blessures.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous subissez demi-dégâts quelle que soit la source, et la cible de votre *serment d'inimitié* subit l'autre moitié.

Coup menaçant — Vengeur Attaque 23

Votre coup écarte votre adversaire et tout espoir qu'il pouvait avoir de s'échapper est brisé lorsqu'il se retrouve avec votre arme sous le nez.

Rencontre ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous glissez la cible de 2 cases. Si la cible se déplace avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous téléporter dans une case adjacente à elle et effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle.
Censure rétributive : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence aux jets de dégâts de vos attaques de base.

Défi excoriant — Vengeur Attaque 23

Votre symbole sacré luit d'une lueur rouge tandis que vous maudissez vos adversaires. La force de votre condamnation projette les créatures voisines au loin, mais amène votre ennemi désigné devant vous pour que vous le jugiez.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : vous téléportez la cible de 5 cases dans une case qui augmente la distance qui vous sépare. Si la cible est la cible de votre *serment d'inimitié*, elle subit à la place 4d10 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous la téléportez dans une case adjacente à vous.

Fureur effrayante — Vengeur Attaque 23

Rien ne clarifie votre objectif mieux que la terreur dans les yeux de vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque la cible effectue un jet d'attaque, elle subit un malus à ce jet d'attaque égal au nombre de vos alliés adjacents à elle.
Censure collective : le malus est égal au nombre d'alliés adjacents à la cible + votre modificateur d'Intelligence.

Hymne de victoire — Vengeur Attaque 23

Vous entonnez un hymne évoquant une époque où la guerre ne sera plus nécessaire. Mais pour l'instant, vous vous efforcez de mettre fin à ce combat en étant le survivant victorieux.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts de votre prochaine attaque égal à votre modificateur de Sagesse.
Effet : si cette attaque réduit la cible à 0 point de vie ou si vous avez réduit la cible de votre *serment d'inimitié* à 0 point de vie au cours de cette rencontre, vous pouvez dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde.

Prières quotidiennes de niveau 25

Attraction du destin — Vengeur Attaque 25

Deux portails brumeux apparaissent, vous attirant ou attirant votre ennemi pour aller découvrir son sort.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque principale : Sagesse contre Volonté.
Réussite : vous téléportez la cible dans une case adjacente à vous.
Échec : vous vous téléportez dans une case adjacente à la cible.
Effet : effectuez une attaque secondaire de corps à corps contre la cible avec votre arme. De plus, la cible est attirée par le destin (sauvegarde annule). Jusqu'à ce que cet effet prenne fin, vous pouvez téléporter la cible dans une case adjacente à vous au prix d'une action mineure.
Attaque secondaire : Sagesse contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Cape du champion astral — Vengeur Attaque 25

En même temps que vous attaquez, votre prière vous drape dans la cape du champion astral, vous permettant de voler comme un ange.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de déphasage et d'une vitesse de vol (stationnaire) de 6.

Frappe tonnante — Vengeur Attaque 25

Vous brandissez votre symbole sacré tout en hurlant une prière, déclenchant une onde de choc qui disperse vos adversaires et une déflagration de tonnerre qui roule sur un ennemi resté derrière.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : vous poussez la cible de 3 cases.
Effet : un ennemi adjacent à vous subit 10 dégâts de tonnerre pour chaque cible touchée. Si aucun ennemi n'est adjacent à vous, vous regagnez l'utilisation de ce pouvoir.

QUI CHASSER ?

Le vengeur suit une voie sombre de représailles et de sanctions. Pourtant, il est difficile de savoir pour certaines divinités qui le vengeur est chargé de censurer. Lorsqu'elle est aussi juste que Bahamut ou aussi bonne que Pélor, à quoi peut bien servir un vengeur ? Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions sur les types d'individus ou de groupes qui pourraient attirer l'attention d'un vengeur selon son dieu.

Avandra : les adorateurs d'Asmodée, les tricheurs, les gens qui collaborent avec le mal, les esclavagistes, les adorateurs de Torog.

Bahamut : les brutes, les dragons chromatiques, les menteurs, les adorateurs de Tiamat, les chefs injustes.

Corellon : les drows, les fomorians, les adorateurs de Lolth, ceux qui détruisent la beauté, ceux qui détruisent la magie.

Érathis : les démons, les adorateurs de Gruumsh, les adorateurs fanatiques de Mélora, les révolutionnaires, ceux qui détruisent les œuvres de la civilisation, les peuples non-civilisés.

Ioun : ceux qui détruisent la connaissance, ceux qui détruisent la magie, ceux qui répandent des idées ignorantes, les adorateurs de Vecna.

Kord : les lâches, ceux sont forts mais n'exploitent pas leur force, ceux qui trichent ou qui emploient le subterfuge au lieu des confrontations directes, ceux qui deviennent forts en affaiblissant les autres.

Mélora : les créatures aberrantes, les adorateurs fanatiques d'Érathis, les adorateurs de Gruumsh, les adorateurs de Yeenoghu.

Moradin : les adorateurs d'originels, les nains "déviants" comme les azers ou les duergars, ceux qui vivent en parasites du labeur des autres, les traîtres.

Pélor : les shadar-kai, ceux qui infligent injustement des souffrances, les causes de famine et de maladie, les morts-vivants, les adorateurs de Vecna.

la Reine Corneille : les adorateurs d'Orcus, ceux qui s'efforcent de prolonger la vie au-delà de sa fin naturelle, les morts-vivants, les adorateurs de Vecna.

Sehanine : les adorateurs d'Asmodée, les fanatiques en tout genre, ceux qui détruisent l'amour, les adorateurs de Zéhir.

Prisons d'ambre — Vengeur Attaque 25

Lorsque vous enlevez votre main de l'ennemi, elle laisse sur lui un sigle de couleur ambre qui émet une lumière inquiétante. Ceux qui sont touchés par sa lueur se retrouvent pris dans un sarcophage d'ambre.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Cible principale : une créature
Attaque principale : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 5d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible principale est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible principale est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de proximité 1, utilisant l'espace de la cible principale comme case d'origine.
Cible secondaire : chaque ennemi autre que la cible principale pris dans l'explosion
Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : vous glissez la cible secondaire de 3 cases, et elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : la cible secondaire est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

PRIÈRES DE RENCONTRE DE NIVEAU 27

Enclume de la foi — Vengeur Attaque 27

Tirant de la force du courage de vos camarades, vous assenez un coup puissant qui expédie votre ennemi à l'autre bout du champ de bataille.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal au nombre d'alliés adjacents à elle. La cible subit 5 dégâts pour chaque case dans laquelle elle pénètre au cours de ce déplacement forcé.
Censure collective : la cible se retrouve à terre à la fin du déplacement forcé.

Étincelle de haine — Vengeur Attaque 27

Il y a une étincelle de haine dans chaque créature perfide et dans bien des justes. Le pouvoir de votre serment attise cette étincelle, la rend vive et meurtrière.

Rencontre ✦ charme, divine, focaliseur
Action mineure **Distance** 5
Cible : un ennemi qui n'est pas la cible de votre *serment d'inimitié*
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : la cible est dominée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à ce que cette domination prenne fin, la cible ne peut attaquer que la cible de votre *serment d'inimitié*.

Halo brillant — Vengeur Attaque 27

Alors que vous lancez violemment de la lumière divine sur votre ennemi, un halo scintillant apparaît au-dessus de vous. Sa lueur brûle tout ennemi qui s'approche.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, guérison, radiant
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui termine son tour de jeu dans un rayon de 5 cases de vous subit 5 dégâts radiants, et vous regagnez 5 points de vie.
Censure rétributive : votre modificateur d'Intelligence est ajouté aux dégâts et aux points de vie regagnés lorsqu'un ennemi termine son tour de jeu dans un rayon de 5 cases de vous.

Main d'argent — Vengeur Attaque 27

Votre main brille d'une lumière argentée au moment où vous touchez votre ennemi, l'empêchant de s'échapper.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : 2d12 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Censure de poursuite : l'attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Prières quotidiennes de niveau 29

À la rencontre de son sort — Vengeur Attaque 29

Vous ordonnez à votre adversaire d'avancer jusqu'à l'endroit où vous comptez qu'il meure, puis vous y envoyerz vos alliés pour l'éliminer.

Quotidien ✦ arme, charme, divine, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : vous glissez la cible de 5 cases puis vous vous téléportez dans une case adjacente à elle. Vous glissez ensuite chaque allié pris dans l'explosion de 5 cases jusqu'à une case adjacente à la cible. Puis vous effectuez l'attaque de corps à corps suivante contre elle.
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 5[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Convocation empalante — Vengeur Attaque 29

Canalisant la fureur des dieux, vous contraignez un ennemi à se lancer sur votre arme.

Quotidien ✦ charme, arme, divine
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Effet : vous tirez la cible jusqu'à une case adjacente à vous, puis vous effectuez l'attaque de corps à corps suivante contre elle.
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 6[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Diviser et condamner — Vengeur Attaque 29

Vous enjambez instantanément la distance qui vous sépare de votre ennemi et vous lui posez la main dessus en prononçant une prière de condamnation. Votre pouvoir disperse les ennemis les plus proches.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant, téléportation
Action simple **Corps à corps** contact
Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de 10 cases.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : 7d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous téléportez chaque ennemi adjacent à la cible de 10 cases.

Duel cataclysmique — Vengeur Attaque 29

De puissantes ondes de choc résonnent autour de vous et de votre ennemi. Chaque échange de coups envoie des fils destructeurs à travers le champ de bataille.

Quotidien ✦ arme, divine, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 7[A] + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible réussit une attaque contre vous, elle choisit l'un de vos alliés dans un rayon de 5 cases de vous ou dans un rayon de 5 cases d'elle. Cet allié se retrouve à terre. De plus, à chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible, vous choisissez un ennemi autre qu'elle dans un rayon de 5 cases de vous ou d'elle. Cet ennemi est hébété (sauvegarde annule).

Némésis impitoyable — Vengeur Attaque 29

Tout en attaquant, vous vous déclarez némésis de votre ennemi désigné. Où que vous alliez, il doit suivre.

Quotidien ✦ arme, divine, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 5[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié* avec un pouvoir de vengeur, vous pouvez vous téléporter de 5 cases, puis vous téléportez la cible de votre *serment d'inimitié* dans une case adjacente à vous.

Œil du cyclone — Vengeur Attaque 29

Vous inspirez et rapprochez vos ennemis, utilisant leur énergie pour asséner dans un coup de tonnerre une attaque contre l'objet de votre agressivité.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre Vigueur.
Réussite : vous tirez la cible principale de 3 cases, et elle est assourdie (sauvegarde annule).
Effet : effectuez une attaque secondaire de corps à corps en utilisant votre arme.
Cible secondaire : une créature adjacente
Attaque secondaire : Sagesse contre CA.
Réussite : 6[A] + modificateur de Sagesse dégâts, plus 5 dégâts de tonnerre pour chaque ennemi adjacent à vous.

Âme favorite

« Qui suis-je ? Je suis l'épée céleste, forgée sur l'enclume du monde, et vous avez courroucé mon maître. »

Prérequis : vengeur



Vous avez longtemps recélé en vous une étincelle divine, un éclat subtil de l'essence de votre dieu. Elle est restée dormante, mais lorsque vous éliminez vos adversaires et que vous accomplissez vos serments, l'essence s'éveille et imprègne votre corps de brillance astrale jusqu'à ce que votre enveloppe charnelle se transmute en quelque chose de supérieur. Vos actes sont les catalyseurs de votre transformation en âme favorite. Une fois que vous vous engagez sur cette voie glorieuse, vous portez en vous les faveurs de votre dieu.

Devenir une âme favorite déclenche plusieurs altérations physiques, la plus voyante étant l'apparition de grandes ailes de plumes en l'espace d'une nuit. Ces ailes sont assez fortes pour porter votre poids et les plumes peuvent être de la couleur de votre choix. Au fur et à mesure que vous progressez sur cette voie, votre corps s'allège, vos os deviennent creux mais résistants afin de vous permettre de voler plus facilement sans sacrifier votre résistance. Lorsque vous aurez accompli cette voie, votre corps inférieur se dissoudra en brume lorsque vous volerez, vous désignant comme un habitant des cieux, semblable aux anges, et serviteur spécial de votre dieu.

Aptitudes d'âme favorite

Action favorite (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous ou un allié adjacent à vous pouvez également dépenser une récupération.

Bouclier céleste (niveau 11) : tant que vous êtes au maximum de vos points de vie, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses.

Bienfait céleste (niveau 16) : une paire d'ailes de plumes se déploie dans votre dos et vous gagnez une vitesse de vol de 6. Vous pouvez utiliser cette vitesse uniquement si vous ne portez aucune armure ou si vous portez une armure légère.

Prières d'âme favorite

Ruée radiante — Âme favorite Attaque 11

Vous passez à l'action plus vite que l'œil ne peut percevoir, traversant le champ de bataille en un clin d'œil pour percuter votre ennemi dans un halo de radiance. Si votre coup rate sa cible, la lumière vous dissimule.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : la cible de votre *serment d'inimitié*
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants, vous poussez la cible de 2 cases et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : au cours d'une charge, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Ailes d'ange — Âme favorite Utilitaire 12

Votre corps inférieur disparaît en brume, indiquant que vous maîtrisez votre déplacement aérien.

Quotidien ✦ divine, guérison, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, votre vitesse de vol augmente de 4 et gagne la caractéristique stationnaire. De plus, tant que vous n'êtes pas en péril, vous bénéficiez d'une régénération égale à votre modificateur de Sagesse.

Escarmouche céleste — Âme favorite Attaque 20

Vous prenez les airs en brandissant votre arme lumineuse. Vous faites une attaque en piqué et frappez vos adversaires à de multiples reprises avant de repartir.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous volez de votre vitesse + 2. Au cours de ce déplacement, vous bénéficiez d'un bonus de +6 à la CA contre des attaques d'opportunité. N'importe quand au cours du déplacement, vous pouvez effectuer l'attaque suivante trois fois mais une seule fois par cible.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si vous touchez deux créatures, la seconde est hébétée (sauvegarde annule). Si vous touchez trois créatures, la troisième est étourdie (sauvegarde annule).

EMRAH ELMASLI

Berger vigilant

« Il m'incombe parfois de maintenir les loups éloignés du troupeau. Je fais de mon mieux. »

Prérequis : vengeur



Bien des vengeurs passent par des ordres inconnus et des cérémonies secrètes, mais vous avez adopté une tradition plus simple. Vous êtes un protecteur du peuple qui se dissimule à la vue de tous. Par vos manières discrètes et votre dévotion réfléchie, vous dispensez les enseignements de votre dieu et, entre deux aventures, vous prêtez autant attention au bien-être spirituel des gens simples qu'à vos prières de vengeur.

Bien des gens sur lesquels vous veillez pensent que vous n'êtes rien de plus qu'un prêtre de village rustique ou un curé itinérant, exceptionnellement sage et bon sans doute, mais en aucun cas un héros tueur de monstres. Bien sûr, ils se trompent, mais c'est parfait ainsi. Tout en vous occupant de leurs besoins spirituels, vous gardez l'œil ouvert à d'éventuels ennuis ; brigands, maraudeurs, monstres affamés et vilains s'efforcent tous d'exploiter les faibles et sans défense, alors vous veillez sur vos ouailles pour maintenir ces dangers au loin.

Vous préférez éviter la célébrité et la gloire puisque c'est par cette voie que surviennent la fierté et l'inévitable chute qui s'ensuit. Pour vous, il vaut bien mieux laisser vos compagnons d'aventures profiter des triomphes quotidiens et diminuer l'importance de votre contribution. Après tout, vous croyez que votre récompense se trouve dans le monde suivant, pas celui-ci.

MAZIN KASSIS

Aptitudes de berger vigilant

De plus en plus fort (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez également un nombre de points de vie égal à 1d6 + la moitié de votre niveau.

Veille du berger (niveau 11) : lorsque vous dépensez une récupération, chaque allié adjacent à vous regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur d'Intelligence.

Humble détermination (niveau 16) : tant que vous êtes en péril, lorsque la cible de votre *serment d'inimitié* vous inflige des dégâts (pas des dégâts continus), vos attaques infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de berger vigilant

Égide du berger — Berger vigilant Attaque 11

La brillance de votre symbole sacré souligne les dangers de la haine et de la colère irraisonnée aux yeux de votre ennemi.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes.
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 2d10 dégâts radiants la première fois qu'elle vous attaque ou attaque un allié dans un rayon de 2 cases de vous.

Force cachée — Berger vigilant Utilitaire 12

Votre dévotion constitue pour vous un réservoir de force cachée que vos ennemis ne soupçonnent pas.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et à toutes les défenses. Si vous avez atteint au moins une étape aujourd'hui, vous bénéficiez à la place d'un bonus de pouvoir de +2.

Étouffer la haine — Berger vigilant Attaque 20

Votre prière étouffe la volonté qu'a votre adversaire de faire du mal à vous et vos alliés. La colère que vous lui prenez devient entre vos mains une énergie de guérison.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, guérison, psychique
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté.
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous et chaque allié en péril dans un rayon de 5 cases de vous pouvez dépenser une récupération.

Bras du hasard

« Que je vive, que tu meures... tout n'est que hasard. »

Prérequis : vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*



Vous êtes le serviteur d'une divinité de la chance et vous avez une confiance absolue en votre bonne étoile. En tant que symbole de votre dévotion au hasard, vous portez toujours sur vous une paire de dés. Lorsque vous êtes incertain, vous vous fiez aux dés pour qu'ils déterminent la voie à suivre. Vous êtes comme le vent, vous pouvez être doux et complaisant ou tel une tempête capable de détruire ceux qui se dressent devant vous. Bien que vous soyez toujours imprévisible, vous pouvez être un compagnon courageux et loyal ; après tout, c'est le hasard qui a rassemblé les membres de votre compagnie et vous savez mieux que la plupart que les grands actes découlent souvent d'amitiés improbables ou de rencontres imprévues.

Vous êtes probablement un adorateur d'Avandra ou d'une divinité semblable. Votre but est d'inspirer de l'audace et de la prise de risques afin de saisir les opportunités qui se présentent, car ceux qui ne prennent aucun risque ne réalisent jamais leur plein potentiel. Au combat, vous avez appris à compter sur la chance car vous êtes un combattant dangereux lorsqu'elle est en votre faveur.

Bien que vous ne correspondiez sans doute pas à l'image typique du serviteur divin, vous n'en êtes pas moins un fidèle dévoué à votre divinité et à vos croyances. Vous avez peu d'estime pour les restrictions des hommages ritualisés et on vous trouvera plus probablement en train de jouer dans une taverne qu'à prier au temple. Mais lorsque la chance vous mène à l'aventure ou dans une situation qui requiert de l'action, vous n'hésitez pas à vous joindre au combat. Après tout, c'est ce que les dés vous ont dit de faire.

Aptitudes de bras du hasard

La chance aux chanceux (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, lancez 1d6. Si le résultat est 6, vous effectuez l'action supplémentaire mais conservez le point d'action, et vous pouvez dépenser un autre point d'action au cours de la même rencontre.

Je relève le pari (niveau 11) : lorsque vous subissez un coup critique ou lorsque la cible de votre *serment d'inimitié* réussit un coup critique, vous pouvez lancer 1d6 au prix d'une action libre. Si le résultat est 1, vous subissez 2d6 dégâts. S'il est de 5 ou 6, le coup critique devient un coup normal.

La chance est avec moi (niveau 16) : lorsque vous obtenez un 20 sur un jet de sauvegarde, vous mettez fin à deux effets sur vous qu'un jet de sauvegarde annule.

Prières de bras du hasard

La chance, pas le talent — Bras du hasard Attaque 11

Il vaut mieux être chanceux que talentueux. Vous attaquez au hasard, espérant que votre ennemi ne réussira pas à se mettre hors de danger.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA. Vous pouvez choisir de subir un malus de -4 au jet d'attaque. Si vous faites ainsi, l'attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires si elle réussit.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.

Signes de faveur — Bras du hasard Utilitaire 12

Votre prière appelle la faveur ou la défaveur divine sur vos efforts. Réussir votre attaque contre votre ennemi désigné vous prête force, mais chaque échec accroît votre doute.

Quotidien ✦ divine, guérison, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, à chaque fois que vous réussissez une attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse, mais à chaque fois que vous ratez la cible, vous subissez 5 dégâts.

Audace du joueur — Bras du hasard Attaque 20

Votre arme trouve sa cible, mais parfois l'enjeu mérite de prendre un peu plus de risques.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA. Vous pouvez choisir de subir un malus de -5 au jet d'attaque. Si vous subissez le malus et que l'attaque réussit, la cible est étourdie au lieu d'hébétée et subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux). Si vous subissez les malus et que l'attaque échoue, vous conférez un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

AMELIA STONER

Champion ardent

« Les feux du ciel enflamment mon âme. Je suis une épée dans la main de mon dieu. La mort n'est rien pour moi ! »

Prérequis : vengeur, aptitude de classe Censure de poursuite, pouvoir *serment d'inimitié*

La plupart des vengeurs suivent des entraînements dans des temples ou des monastères secrets pour se préparer à servir et à recevoir leurs pouvoirs à l'occasion de rites d'initiation, mais quelques-uns se voient accorder la puissance divine simplement en récompense de leur dévotion pure. De tels vengeurs puisent au fond d'eux-mêmes pour mobiliser des réserves incomparables de foi, compensant leur manque d'entraînement formel par une passion sacrée. Tels sont les champions ardents.

En tant que champion ardent, on vous laisse à l'écart car votre esprit est touché directement par votre divinité. Vous ne connaissez probablement rien en matière ésotérique concernant votre foi, et vous n'avez que peu de rapports avec les hiérarchies qui pourraient y être associées. En fait, d'autres, dépourvus de votre passion, pourraient vous percevoir comme une menace pour leurs habitudes. Là où des cyniques et des pragmatiques voient du désespoir et de l'incertitude, vous ne voyez que la volonté de votre patron divin et vous entreprenez de l'accomplir quels que soient les obstacles. Si vous êtes destiné à triompher, tout ira bien. Sinon, vous êtes sûr qu'il vous sera rapidement montré une autre manière de servir votre dieu.



KEREM BEYIT

Aptitudes de champion ardent

Ardeur sacrée (niveau 11) : à chaque fois que vous effectuez deux jets d'attaque grâce à votre *serment d'inimitié*, vous réussissez un coup critique si les deux dés ont le même résultat, sauf s'il s'agit de deux 1.

Action ardente (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également effectuer un jet de sauvegarde ou vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Fureur ardente (niveau 16) : une fois par round, lorsque vous réussissez un coup critique contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous pouvez vous décaler d'une case et effectuer une attaque de base contre cette cible au prix d'une action libre.

Prières de champion ardent

Volée fanatique — Champion ardent Attaque 11

Vous lancez une attaque imprudente contre votre ennemi désigné ainsi que tous les adversaires à proximité en faisant fi de votre propre sécurité.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : la cible de votre *serment d'inimitié* et chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : vous subissez un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Extase de combat — Champion ardent Utilitaire 12

Consumé par la puissance de votre foi, vous entrez dans un état de passion fanatique. Pour vous, vaincre votre ennemi désigné est un test de votre foi.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vos attaques contre la cible de votre *serment d'inimitié* infligent des dégâts supplémentaires égaux à 1d10 + la moitié de votre niveau. De plus, lorsqu'un allié inflige des dégâts (pas des dégâts continus) à la cible de votre *serment d'inimitié*, vous subissez 3d6 dégâts.

Ardeur irrésistible — Champion ardent Attaque 20

Votre dévotion fait briller votre esprit avec éclat, investissant votre bras de puissance divine. Les attaques de votre ennemi juré ne sont rien pour vous.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Vous regagnez l'usage d'un pouvoir de rencontre que vous avez déjà utilisé au cours de la rencontre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à ce que vous attaquiez une créature autre que la cible de votre *serment d'inimitié* ou jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre les attaques de la cible de votre *serment d'inimitié*.

Derviche de l'aube

« Dans le tourbillon de la danse, l'intention divine devient évidente. »

Prérequis : vengeur

Vous faites partie d'un petit nombre de vengeurs qui recherchent la révélation par l'étude des traditions des derviches du désert. Dans les tours répétés de la danse derviche, les préoccupations et les distractions du monde mortel s'effacent pour vous permettre de percevoir des vérités divines.

Il existe différentes traditions derviches, et tous les derviches ne sont pas des vengeurs ; la plupart sont des prêtres et des érudits des peuples du désert. Les derviches de l'aube représentent une tradition qui célèbre la puissance mystique du soleil levant et qui vénère les dieux de l'espoir et de la révélation. En tant que derviche de l'aube, vous êtes un agent de l'espoir, un mystique errant à qui a été confiée la tâche sacrée de lutter contre l'oppression et le désespoir et d'offrir un exemple de piété partout où il voyage.

Aptitudes de derviche de l'aube

Célérité du matin (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Bénédiction radiante (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque quotidien ou de rencontre qui a le mot-clé radiant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Extase derviche (niveau 16) : si vous passez en péril au cours d'une rencontre, vous pouvez utiliser un pouvoir de Conduit divin deux fois au lieu d'une au cours de cette rencontre.

Prières de derviche de l'aube

Assaut tournoyant — Derviche de l'aube Attaque 11

Vous vous lancez dans une gracieuse danse tournoyante qui vous rapproche de votre ennemi. Dans le rythme hypnotique de votre danse, vous vous libérez du pouvoir de votre ennemi et vous inspirez également votre camarade.

Rencontre ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 3 cases.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Vous et un allié dans un rayon de 10 cases de vous pouvez chacun choisir de faire l'une des choses suivantes :
- ✦ effectuez une tentative d'évasion contre une étreinte au prix d'une action libre.
- ✦ effectuez un jet de sauvegarde contre un effet qu'un jet de sauvegarde annule et qui étourdit, hébète, immobilise ou ralentit.



Espoir fou — Derviche de l'aube Utilitaire 12

Votre danse vous inspire une extase sauvage. Les mortels ne peuvent pas longtemps supporter une telle joie, mais chaque fois que vous frappez votre adversaire, une nouvelle vigueur vous emplit.

Quotidien ✦ divine, guérison, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, à chaque fois que vous réussissez une attaque contre un ennemi ou plus, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse. En revanche, à chaque fois que votre attaque échoue contre une cible, vous subissez 3 dégâts.

Danse de l'aube — Derviche de l'aube Attaque 20

Alors que vous traversez gracieusement le champ de bataille, votre arme commence à émettre une lumière. Pendant le reste du combat, vous luisez de toutes les teintes de l'aube et elles brûlent votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 3 cases.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vos pouvoirs d'attaque à volonté contre la cible lui infligent 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

KIERAN YANNER

Faucheur implacable

« Je suis la perte de votre espèce. »

Prérequis : vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Beaucoup de vengeurs se trouvent confrontés à de grands dangers tels qu'un groupe de drows tentant de réduire en esclavage un royaume de la surface, une incursion de démons, un culte d'adorateurs de Tharizdun ou un empire de vampires gouvernant secrètement des cités humaines. Quelle que soit la menace, elle est suffisamment terrible pour vous pousser à vous soumettre à l'ancien et puissant rite de l'engagement sacré. Ayant passé des nuits de veille à prier, vous avez investi votre *serment d'inimitié* d'une énorme puissance. Tous les vengeurs comptent sur le *serment d'inimitié*, mais vous l'exploitez pour réussir des performances exceptionnelles en combat.

En tant que faucheur implacable, vous êtes toujours à guetter des signes révélant que vos ennemis sont à l'œuvre. Vos aventures vous éloignent souvent d'un adversaire de longue date, des semaines ou des mois à la suite, mais vous savez que vous finirez toujours par revenir à votre devoir sacré.

Choisir l'ennemi d'un faucheur

Voyez avec votre Maître du Donjon ce qui constituerait un ennemi approprié pour votre personnage. Il peut s'agir d'un type de monstre que vous avez déjà affronté et que le MD compte inclure régulièrement au cours des aventures à suivre. L'ennemi d'un faucheur est un groupe spécifique de monstres, tel que démons, diables, drows, géants de feu, minotaures ou vampires.



KIERAN YANNER

Aptitudes de faucheur implacable

Serment du faucheur (niveau 11) : à chaque fois que vous utilisez *serment d'inimitié*, vous pouvez viser un second ennemi si cet ennemi est votre ennemi de faucheur (cf. encadré). De plus, lorsque vous effectuez une attaque et que vous pourriez lancer deux jets d'attaque grâce à *serment d'inimitié*, vous pouvez choisir d'abandonner le droit d'effectuer le second jet pour celui d'infliger 2d6 dégâts supplémentaires. Vous faites ce choix avant d'effectuer le premier jet d'attaque.

Action létale (niveau 11) : si vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié*, l'attaque réussit un coup critique sur un résultat de 18-20.

Détermination implacable (niveau 16) : lorsque vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet causé par un ennemi, vos pouvoirs d'attaque divins infligent 5 dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de faucheur implacable

Gambit du faucheur Faucheur implacable Attaque 11

Vous forcez votre chemin inconsidérément à travers la masse des ennemis pour accomplir votre destin auprès de votre ennemi désigné.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous vous déplacez jusqu'à une case d'où la cible de votre *serment d'inimitié* est à portée d'allonge. Au cours de ce déplacement, vous pouvez traverser les cases des ennemis. Puis vous effectuez l'attaque suivante.
Cible : la cible de votre *serment d'inimitié*
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts. L'attaque inflige 5 dégâts supplémentaires pour chaque attaque d'opportunité effectuée contre vous au cours du déplacement autorisé par ce pouvoir.

Ferveur implacable Faucheur implacable Utilitaire 12

Une réussite contre votre ennemi désigné crée des opportunités contre les ennemis à proximité.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsque vous effectuez deux jets d'attaque grâce à votre *serment d'inimitié*, effectuez les jets un par un. Si le premier jet réussit, vous pouvez choisir d'utiliser le second jet pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre un autre ennemi à portée d'allonge.

Ascendance du faucheur Faucheur implacable Attaque 20

Par le pouvoir de votre dieu, vous voyez la bataille comme si tous les autres se déplaçaient à mi-vitesse.

Quotidien ✦ divine, persistant, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : un ennemi
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 4[A] + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous adoptez la posture du faucheur. Tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps une fois par round au prix d'une action mineure.

Initié serein

« Ce n'est que lorsque l'esprit est calme et les passions apaisées que l'intention divine peut être comprise. Je ne manie jamais mon épée avec colère, uniquement par nécessité. »

Prérequis : vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*



Vous avez choisi de suivre la voie de la contemplation et de la tranquillité. Certains héros sont gouvernés par leurs passions, mais vous recherchez une approche disciplinée pour vos quêtes. Vous n'êtes pas dépourvu d'émotions, mais vous êtes convaincu que vous devriez les dominer plutôt que l'être par elles. La colère, le désespoir, la peur, toutes détournent le cœur des mortels de la volonté divine. De même, vous devez vous garder des excès de joie, de désir ou de fierté. Vous pensez que les émotions puissantes et les attaches matérielles lient l'esprit au monde mortel et vous empêchent de prêter attention à l'essentiel.

Bien qu'il soit difficile de vous mettre en colère et que vous agissiez avec soin, vous n'êtes pas un pacifiste. Le monde est plein de dangers auxquels on doit s'opposer par la force et vous êtes un guerrier qui a juré service au divin. Lorsqu'il faut recourir à la violence, comme bien trop souvent, vous affrontez vos ennemis avec une froide efficacité. Vous ne voyez aucune raison de gaspiller votre salive avec des êtres qui ne peuvent ou ne veulent écouter, ou d'étendre votre compassion à ceux qui tenteraient de l'exploiter.

Entre deux aventures, vous vous efforcez de montrer l'exemple en modération et en piété. Bien des initiés sereins sont des moines cloîtrés qui passent leurs jours dans des monastères, menant des existences de discipline et de prière jusqu'à ce qu'on ait besoin d'eux pour s'opposer aux ténèbres, une fois de plus.

Aptitudes d'initié serein

Œil tranquille (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir d'attaque à volonté, cette attaque inflige 2d10 dégâts supplémentaires.

Tranchant serein (niveau 11) : lorsqu'un de vos pouvoirs d'attaque de rencontre échoue contre la cible de votre *serment d'inimitié*, l'attaque lui inflige des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Taille certaine (niveau 16) : lorsqu'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté échoue contre la cible de votre *serment d'inimitié*, l'attaque lui inflige des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Prières d'initié serein

Taille de mise au point — Initié serein Attaque 11

Votre calme mortel détermine le déroulement de la bataille.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Sagesse contre CA. Si une des cibles est celle de votre *serment d'inimitié*, les deux cibles sont traitées comme étant visées par votre *serment d'inimitié* pour cette attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit 10 dégâts la première fois qu'elle utilise une attaque autre qu'une attaque de base.

Calme mortel — Initié serein Utilitaire 12

Sans méchanceté, sans colère, chaque coup est donné avec la fluidité et la perfection d'une prière à mot unique.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsque vous effectuez deux jets d'attaque grâce à votre *serment d'inimitié* et que les deux réussissent, la cible subit des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau.

Tranchant céleste — Initié serein Attaque 20

Votre frappe vous attire la faveur de votre divinité, qui guide votre arme contre votre ennemi désigné.

Quotidien ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts. Avant la fin de la rencontre, la première fois que vous serez en mesure de lancer deux jets d'attaque grâce à votre *serment d'inimitié*, vous pourrez à la place effectuer trois jets et utiliser celui de votre choix.
Spécial : si vous n'avez aucun pouvoir d'attaque de rencontre disponible lorsque vous utilisez ce pouvoir, alors il est fiable.

AMELIA STONER

Redoutable impérator

« Lorsque les dieux ordonnent, je m'assure que vous obéissez. »

Prérequis : vengeur, aptitude de classe Censure collective, pouvoir *serment d'inimitié*



Aux jours de l'empire humain de Nerath, bien des temples étaient riches et de nombreux cultes étaient suffisamment répandus pour établir de puissantes hiérarchies et des organisations dont l'influence s'exerçait sur plusieurs royaumes, dans le domaine religieux comme séculaire. Ces empires de la foi se désagrégèrent lorsque Nerath tomba. Les temples perdirent contact les uns avec les autres, les dirigeants locaux se séparèrent de leurs lointains maîtres et les peuples délaissés abandonnèrent les grands temples pendant des générations. Mais ici et là, les titres et la splendeur des anciennes hiérarchies survivent. Les impérators font partie de ces traditions survivantes, un rappel des jours où les archiprêtres entretenaient des armées religieuses menées par des impérators, gouvernaient des domaines et sponsorisaient des ordres vigilants d'inquisiteurs pour déceler la contestation et la déloyauté.

En tant que redoutable impérator, vous avez été investi dans le respect des anciennes traditions. Même si le culte de votre divinité n'est que l'ombre de sa gloire passée à l'époque où il touchait de nombreux royaumes, vous maniez encore l'autorité divine contre les ennemis de votre divinité. Vous avez le pouvoir de forcer l'obéissance de vos adversaires et d'inspirer la loyauté chez vos alliés.

Vous êtes le gardien de ce que vous considérez comme étant la juste voie, et vous pourchassez sans relâche les ennemis, qu'ils soient cachés ou découverts. Le jour viendra où la foi sera rétablie sur toutes les contrées et vous comptez bien être là pour le voir.

Aptitude de redoutable impérator

Contrôle trompeur (niveau 11) : lorsque la cible de votre *serment d'inimitié* rate une attaque contre vous, vos alliés bénéficient d'un avantage de combat contre cette cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Action impérieuse (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous glissez également un ennemi dans un rayon de 5 cases d'une case ou glissez un allié dans un rayon de 5 cases de 3 cases.

Réaction du templier (niveau 16) : lorsqu'un allié réussit un coup critique contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre cette cible si elle est à portée d'allonge. Vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Prières de redoutable impérator

Âme transpercée Redoutable impérator Attaque 11

Une torsion de votre lame est une torsion dans l'âme de votre ennemi, le poussant à frapper son compagnon.

Rencontre ✦ arme, charme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et vous glissez la cible de 2 cases. La cible effectue ensuite une attaque de base contre une créature de votre choix.

Couronne d'âmes Redoutable impérator Utilitaire 12

La couronne radiante placée sur votre front symbolise votre maîtrise et les ombres qu'elle projette couvrent vos compagnons.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, à chaque fois que vous effectuez des jets d'attaque multiples en une fois contre la cible de votre *serment d'inimitié* et qu'ils réussissent tous, choisissez un allié dans un rayon de 5 cases de vous. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jugement de l'impérator Redoutable impérator Attaque 20

Vous assénez à votre adversaire un coup éprouvant tout en prononçant votre sentence contre lui. Brièvement, votre autorité divine le contraint à vous obéir.

Quotidien ✦ arme, charme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre CA.
Réussite : 3[A] + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est dominée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous gagnez un autre usage de votre pouvoir *âme transpercée* pour cette rencontre.

CONCEPT ART HOUSE LLC

CHAPITRE 5

Options divines

Une des caractéristiques les plus représentatives d'un univers de campagne de Donjons & Dragons est son panthéon, c'est-à-dire l'ensemble des divinités que les personnages joueurs, les méchants et les monstres peuvent vénérer ou combattre. Aux nombreuses divinités du panthéon de D&D correspondent autant de manières pour les personnages d'obtenir la bénédiction des dieux, d'étudier leurs enseignements ou de témoigner de leur dévotion envers eux. Un paladin nain adorateur de Pélor pourrait sélectionner des pouvoirs et des talents que tout paladin trouverait utiles, alors qu'un autre pourrait opter pour des pouvoirs radiants et les talents correspondants afin de refléter l'ascendant de Pélor dieu du soleil. Les deux sont tout aussi capables, et chacun constitue une approche unique de ce à quoi un paladin nain de Pélor pourrait ressembler.

Avec les options mises à votre disposition dans ce chapitre, vous pouvez personnaliser vos héros divins à votre guise. Voici ce que vous y trouverez :

- **Domaines divins :** les divinités ont souvent plusieurs sphères d'influence représentées par des domaines divins. Vous avez accès à des talents, dont des talents divins, associés aux domaines de votre divinité. Ce chapitre présente plus de trente domaines divins et les talents correspondants.
- **Votre divinité et vous :** comment la divinité de votre personnage influence-t-elle sa manière de penser et d'agir ? Cette section fournit quelques conseils d'interprétation.
- **Historiques divins :** cette section fournit plusieurs courts historiques pour PJ que vous pouvez utiliser ou adapter à votre propre personnage divin.
- **Nouveaux talents :** les nombreux nouveaux talents présentés ici sont autant d'options pour apporter de l'originalité à votre personnage divin. On y trouve des talents divins en rapport avec des divinités du mal, ainsi que des talents spécifiques aux classes de vengeur, de prêtre, d'invocateur et de paladin.
- **Destinées épiques :** dix destinées épiques sont présentées ici dont l'Élu, le Saint, ainsi que l'Avatar, une destinée qui fait de vous l'incarnation vivante de votre divinité.
- **Nouveaux rituels :** le chapitre se conclut sur plusieurs nouveaux rituels destinés aux personnages divins.



GEORGI "CALADER" SIMEONOV



DOMAINES DIVINS

Chaque divinité exerce son influence sur certains aspects de l'existence. Ainsi, Érathis est la déesse des cités et des nations. Elle représente souvent la loi, l'ordre, l'autorité et l'inventivité. De tels aspects de l'existence sont réunis en domaines, ou sphères d'influence divine. Chaque divinité est associée à deux ou trois domaines divins.

Plus de trente domaines divins, dont ceux des dieux figurant dans le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître de Jeu*, sont présentés dans ce chapitre. Ainsi, Érathis est associée aux domaines de civilisation, de création et de justice.

Utilisation des domaines

Votre personnage divin a accès aux domaines de sa divinité, ce qui signifie que vous avez accès aux talents de ces domaines. Chaque domaine divin propose un talent divin et un talent de domaine qui lui sont associés. Ces talents suivent les règles habituelles de sélection des talents.

Si votre personnage vénère plus d'une divinité ayant un thème commun (telle que les trois dieux du destin Avandra, Ioun et la Reine Corneille), vous avez accès à tous leurs domaines.

Talents divins

Les personnages qui ont l'aptitude de classe Conduit divin peuvent acquérir de nouveaux pouvoirs de Conduit divin en se dotant de talents divins. Tant que vous disposez d'un talent divin particulier vous pouvez en utiliser le pouvoir.

Talents de domaine

Les talents de domaine procurent des avantages lorsque vous utilisez les pouvoirs d'attaque à volonté divins qui leur sont associés. Chaque talent de domaine indique quels sont ses pouvoirs associés.

Si vous avez plus d'un talent de domaine associé au même pouvoir, ce pouvoir peut bénéficier d'un seul talent de domaine à la fois que vous choisissez à chaque utilisation. Ainsi, si votre prêtre de Kord a les talents de domaine Puissance de la force et Puissance de la guerre et utilise *bouclier de prêtre*, vous choisissez duquel des deux talents vous appliquez l'avantage.

Modifier les choix de domaine

Si votre MD vous y autorise, vous pouvez associer la divinité de votre personnage à des domaines différents. Par exemple, dans une campagne où les géants abondent, votre paladin nain pourrait choisir de vénérer un aspect de Moradin qui représente la lutte ancestrale des nains pour se libérer du joug des géants. Cette version de Moradin possède les domaines de la liberté et de la guerre au lieu de la création et de la terre.

Divinités et domaines

Les tables ci-dessous indiquent les domaines associés à chaque divinité.

BON, LOYAL BON ET NON-ALIGNÉ

Divinité	Domaines
Avandra	la chance, le changement, la liberté
Bahamut	l'espoir, la justice, la protection
Corellon	les arcanes, l'excellence, la nature sauvage
Érathis	la civilisation, la création, la justice
Ioun	la connaissance, le destin, l'excellence
Kord	la force, la guerre, la tempête
Mélora	la mer, la nature sauvage, la vie
Moradin	la création, la protection, la terre
Pélor	l'espoir, le soleil, la vie
La Reine Corneille	le destin, l'hiver, la mort
Sehanine	l'amour, la lune, le subterfuge

MAUVAIS ET CHAOTIQUE MAUVAIS

Divinité	Domaines
Asmodée	la civilisation, la tyrannie
Baine	l'excellence, la guerre
Gruumsh	la destruction, la force
Lolth	le subterfuge, les ténèbres
Tharizdun	la destruction, la folie
Tiamat	le conflit, la vengeance
Torog	la terre, le tourment
Vecna	la connaissance, la non-vie
Zéhir	le poison, les ténèbres

Descriptions des domaines

Chaque domaine divin comprend deux talents associés : un talent de domaine et un talent divin. Les talents de domaine précisent de quel livre proviennent leurs pouvoirs associés : du *Manuel des Joueurs* (MdJ), *Manuel des Joueurs 2* (MdJ2), ou *Intervention Divine* (*ID*).

L'amour

Le domaine de l'amour comprend l'amitié, les romances, la camaraderie et le désir. Sehanine les englobe tous dans son influence mais réserve une attention particulière aux passions de l'amour naissant et aux changements qu'il peut engendrer dans les vies des individus qui pensaient leur existence toute tracée.

Bien que la plupart des divinités de l'amour exercent des influences positives sur le monde, certaines sont connues pour être inconstantes. D'autres pourraient

Pour le MD : votre propre panthéon

Si vous décidez d'assigner des domaines divins à un panthéon de votre création, affectez deux à trois domaines appropriés à chaque divinité. Les descriptions de domaines devraient vous aider à effectuer ces choix. Il est tout à fait acceptable qu'un domaine soit commun à plusieurs divinités. Ainsi, le domaine de la guerre pourrait appartenir à la fois à une divinité bonne et à une mauvaise.

être des séducteurs rusés ou des beautés jalouses qui se plaisent à briser les cœurs.

Si vous servez une divinité de l'amour, votre présence est probablement décontractée et encourageante. L'amour a le pouvoir de faire fondre les cœurs les plus endurcis et vous pensez que le courage et la compassion peuvent changer le monde.

Puissance de l'amour [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de l'amour

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Diplomatie.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, vous pouvez choisir de n'infliger aucun dégât pour conférer à la place 5 points de vie temporaires à un ou deux alliés dans un rayon de 5 cases de vous. Les points de vie temporaires conférés passent à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21.

Pouvoirs : *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*), *coup récupérateur* (prêtre *ID*), *frappe solaire* (invocateur *MdJ2*), *coup vertueux* (paladin *ID*)

Sacrifice par amour [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de l'amour

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *sacrifice par amour.*

Conduit divin : sacrifice par amour Pouvoir de talent

Le lien d'amour qui vous lie à votre ami vous permet d'endosser une partie de la douleur qu'il aurait autrement endurée seul.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate Distance 5
Déclencheur : un allié dans un rayon de 5 cases subit des dégâts
Cible : l'allié déclencheur
Effet : les dégâts contre la cible sont réduits de 5, et vous subissez 5 dégâts qui ne peuvent être réduits d'aucune manière.
Niveau 11 : les dégâts sont réduits de 10, et vous en subissez 10.
Niveau 21 : les dégâts sont réduits de 15, et vous en subissez 15.

Les arcanes

Le domaine des arcanes est réservé à la sphère d'influence de Corellon, bien que d'autres divinités s'y intéressent : Ioun veut étendre les connaissances des arcanes au plus grand nombre, Sehanine se délecte des puissantes illusions que procurent les pouvoirs arcaniques et Vecna préfère que les secrets des arcanes ne soient accordés qu'à de rares méritants.

À l'inverse, Corellon tire sa gloire de la puissance arcanique sous toutes ses formes et apprécie qu'elle soit abordée comme le plus grand des arts. Quiconque crée de nouvelles œuvres arcaniques ou diffuse des secrets oubliés de cet art peut recevoir la bénédiction du Maître de la Magie, tandis que ceux qui ne connaissent pas la magie s'apercevront sans doute que Corellon n'a que faire d'eux.

En tant que divinité non-alignée, Corellon se soucie plus de l'élégance et de la puissance de la magie arcanique que de la moralité de ses pratiquants. Mais d'autres dieux pourraient avoir un autre point de vue : une divinité des arcanes mauvaise pourrait exiger que la magie soit utilisée pour dominer, tandis qu'une divinité des arcanes bonne pourrait ordonner qu'elle serve à rechercher la vérité.

Puissance des arcanes [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine des arcanes

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Arcanes.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, ce pouvoir est à la fois arcanique et divin. Après avoir utilisé le pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des pouvoirs arcaniques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *éclairs divins* (invocateur *MdJ2*), *lance de la foi* (prêtre *MdJ*), *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*), *coup vertueux* (paladin *ID*)

Protection arcanique [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine des arcanes

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *protection arcanique.*

Conduit divin : protection arcanique Pouvoir de talent

La compréhension qu'a votre dieu des mystères arcaniques lui permet de vous protéger contre les forces élémentaires.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate Personnelle
Déclencheur : une attaque qui inflige des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre réussit contre vous
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez de résistance 5 à un type de dégâts que vous choisissez parmi acide, électricité, feu, froid et tonnerre.
Niveau 11: résistance 10
Niveau 21: résistance 15

La chance

La chance, les coïncidences, la bonne fortune, le hasard... Quel que soit le nom que vous lui donnez, la chance est une force puissante et imprévisible. Entre les mains d'Avandra, elle devient une arme contre la banalité du destin et le caractère sinistre de la fatalité. Pour ses fidèles, la chance apporte de l'excitation et des opportunités même dans des situations improbables.

Un autre dieu de la chance pourrait être l'archétype de l'illusionniste, un fauteur de trouble qui introduit un élément d'incertitude dans les cercles divins. Un autre pourrait être un dieu de la prospérité et de la bonne fortune qui récompense les vertueux et les méritants. Une divinité mauvaise de la chance pourrait s'intéresser aux aspects de l'infortune et se réjouir des accidents et des cataclysmes.

Si vous êtes au service d'un dieu de la chance, vous croyez que des opportunités inattendues se présentent à ceux qui les guettent. Après tout, la plupart des gens assurent leur propre chance en étant préparés et décisifs. Si vous êtes respectueux et prêt à tout, vous verrez les instants où une main divine met en place une petite coïncidence ou décide en faveur d'une issue apparemment aléatoire.

Puissance de la chance [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la chance

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Acrobatie.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat naturel de 19-20.

Pouvoirs : *lien de censure* (vengeur *ID*), *coup sanctifié* (paladin *MdJ*), *lance de la foi* (prêtre *MdJ*), *éclairs de vengeance* (invocateur *MdJ2*)

Chance imminente [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la chance

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *chance imminente*.

Conduit divin : chance imminente Pouvoir de talent

Votre dieu vous donne une autre occasion d'avoir de la chance.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous utilisez un pouvoir qui vous permet de relancer un résultat et le second résultat est inférieur à l'original
Effet : vous ne dépensez pas le pouvoir qui vous a permis de relancer le résultat.

Le changement

Avandra aime les vents du changement et exhorte ses fidèles à les suivre là où ils les portent. Pour Avandra, le changement permet l'éternel renouvellement des opportunités. Chaque instant est une occasion de modifier le cours des choses et de s'engager vers un meilleur avenir, que ce soit à une échelle individuelle ou plus grande.

Une divinité non-alignée pourrait défendre le changement comme une forme d'évolution ou comme le passage du temps. Ou alors, un dieu pourrait rechercher un changement spécifique dans le monde ou le cosmos. Si ce dieu est bon ou non-aligné, et même s'il ne souhaite que le changement pour le principe, il s'abstiendra d'ébranler la structure de l'univers. Une divinité mauvaise, en revanche, pourrait pousser au changement justement pour sa capacité à déstabiliser les gens et les sociétés.

Puissance du changement [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du changement

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Larcin.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec le prochain pouvoir d'ataque de rencontre ou quotidien que vous utilisez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup revigorant* (paladin *MdJ*), *éclairs divins* (invocateur *MdJ2*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *coup récupérateur* (prêtre *ID*)

Cycle du changement [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du changement

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *cycle du changement*.

Conduit divin : cycle du changement Pouvoir de talent

Avec l'aide de votre dieu, vous déplacez le fardeau sur les épaules de celui qui peut aisément le porter.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Corps à corps 1**
Cible : un allié
Effet : vous transférez un effet qu'un jet de sauvegarde peut annuler de la cible à vous-même, ou vice versa.

La civilisation

Érathis et Asmodée estiment tous deux que la civilisation est la force la plus importante qui mène à la grandeur, mais chacun l'appréhende différemment.

Érathis voit la civilisation comme le moyen d'apporter ordre et lumière à un cosmos sombre et chaotique. Pour elle, toute culture basée sur les lois fait mieux progresser la société que les aspirations incontrôlées des individus. Des communautés vastes et stables procurent au peuple l'opportunité de découvrir les inventions qui propulseront l'ensemble de la civilisation vers des sommets encore plus élevés.

Asmodée perçoit la civilisation comme un moyen d'acquérir du pouvoir. Une populace désordonnée errant dans la nature est facilement conquise, mais doit ensuite être placée sous contrôle. Les lois, la technologie et les structures d'une société civile fournissent les outils pour maintenir les faibles sous la botte des puissants.

Un dieu de la civilisation bon pourrait la percevoir comme le meilleur moyen pour les gens de s'aider mutuellement. Les lois et le partage des responsabilités dans les sociétés procurent au peuple des opportunités de montrer le meilleur d'eux-mêmes. Dans un monde où de vastes étendues de périls séparent les cités, la tâche de propager la civilisation peut se révéler indéniablement héroïque.

Puissance de la civilisation [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la civilisation

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Diplomatie.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts pour chaque ennemi qui vous est adjacent.

Pouvoirs : *coup démonstrateur* (vengeur *ID*), *suaire de l'infidèle* (invocateur *ID*), *bouclier de prêtre* (prêtre *MdJ*), *coup vaillant* (paladin *MdJ*)

Hymne à la civilisation [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la civilisation

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *hymne à la civilisation*.

Conduit divin : hymne à la civilisation Pouvoir de talent

Vous procurez à vos alliés l'inspiration pour travailler de concert et renverser le cours de la bataille.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ou un allié de votre choix dans un rayon de 3 cases bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +2 aux jets d'attaque contre tout ennemi qu'il tient en tenaille.

Le conflit

Tiamat règne sur le domaine du conflit. Il représente son avarice et l'avidité qu'elle entretient chez ses fidèles. Le chaos est aussi son allié. Lorsque les autres sont incapables de se serrer les coudes, il est plus facile de les écharper.

Le domaine du conflit existe pour les dieux qui sont comme des épines dans les chairs du monde, de sanglants déstabilisateurs qui refusent de s'entendre avec qui que ce soit. Ceux qui rêvent de servir un dieu du conflit sont séduits par l'ambition pure et débridée que représente le dieu : le désir de régner à tout prix. Le conflit pourrait être le seul domaine problématique d'un dieu qui est par ailleurs l'un des défenseurs du monde, une représentation de son penchant à exciter la colère ou les curiosités dangereuses.

Puissance du conflit [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du conflit

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Bluff.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de dégâts pour chaque ennemi dans un rayon de 3 cases de la cible. Le bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

Pouvoirs : *coup ardent* (paladin *ID*), *lien rétributif* (vengeur *MdJ2*), *lance de la foi* (prêtre *MdJ*), *frappe solaire* (invocateur *MdJ2*)

Conflit soudain [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du conflit

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *conflit soudain*.

Conduit divin : conflit soudain Pouvoir de talent

Vous semez le doute entre deux ennemis, les amenant à remettre leur loyauté mutuelle en question. Leur efficacité au combat en souffre.

Rencontre ✦ charme, divine
Action libre **Distance** 5
Cible : deux ennemis dans un rayon de 3 cases l'un de l'autre
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles subissent un malus de -4 aux jets d'attaque tant qu'ils sont dans un rayon de 3 cases l'un de l'autre.

La connaissance

Ioun et Vecna adoptent des points de vue opposés en ce qui concerne la connaissance. Ioun pense que toute connaissance est destinée au bienfait de tous, alors que Vecna encourage ses fidèles à cacher le savoir pour que leurs actes et leurs projets soient les seuls à en bénéficier. Ioun conçoit la connaissance comme une lumière qui peut illuminer le monde, alors que Vecna la voit comme les secrets qui permettent de maintenir les peuples asservis aux ténèbres de l'ignorance.

Un autre dieu de la connaissance pourrait insister sur des types spécifiques de savoirs qui auraient sa faveur. Un dieu des arcanes et de la connaissance inciterait probablement ses fidèles à découvrir les secrets de la magie et du cosmos. Une divinité de la connaissance et de la tromperie insisterait sur le potentiel de la vérité à faire croire aux mensonges.

Si vous servez un dieu de la connaissance, vous êtes tout naturellement intéressé par la découverte et la préservation du savoir, surtout s'il est ancien ou ésotérique. Vous pourriez remplir des pages de journaux à relater vos voyages et esquisser les choses que vous avez vues.

Puissance de la connaissance [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la connaissance

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Histoire.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *sceau astral* (prêtre *ID*), *éclats de cristal* (invocateur *MdJ2*), *coup démonstrateur* (vengeur *ID*), *coup vertueux* (paladin *ID*)

Connaissance assurée [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la connaissance

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *connaissance assurée*.

Conduit divin : connaissance assurée Pouvoir de talent

Une portion de la sagesse de votre dieu vient couler en vous ou votre allié.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Distance** 5
Déclencheur : vous ou un allié dans un rayon de 5 cases effectue un test de connaissances dont le résultat vous déplaît
Cible : le personnage déclencheur
Effet : la cible recommence le test de connaissances et utilise le nouveau résultat.

La création

Érathis et Moradin se revendiquent tous deux du domaine de la création et leurs fidèles partagent un goût pour les belles œuvres. Pour autant, chaque dieu insiste sur des aspects différents lorsqu'il inspire des adorateurs dans leurs créations.

Érathis accorde de l'importance aux œuvres qui font progresser la civilisation. Des vaisseaux plus rapides pour accélérer le commerce, de grandes routes taillées à travers la montagne, de nouvelles cités là où personne n'aurait cru pouvoir vivre... voilà ce qui réjouit Érathis. Même une invention aussi petite qu'un nouveau type de gond reçoit la bénédiction d'Érathis.

Moradin encourage à créer des œuvres qui seront utilisées pendant des générations. Il a participé étroitement au modelage de la forme brute des originels pour en faire un monde durable, élaboré, dans lequel les mortels pourraient s'épanouir. Maintenant que la création originelle est terminée, ses fidèles se concentrent sur les œuvres durables issues du marteau et de la forge, du burin et de la pierre.

D'autres dieux de la création laissent probablement leur propre marque sur le domaine. Un dieu de la création et de la magie pourrait se concentrer sur l'invention de

nouveaux sorts ou objets magiques. Un dieu de la création et de la guerre pourrait accorder de l'importance aux inventions selon leur potentiel de destruction.

Puissance de la création [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la création

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Religion.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec celui-ci, vous ou un allié de votre choix dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup revigorant* (paladin *MdJ*), *éclats de cristal* (invocateur *MdJ2*), *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*)

Secret de la création [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la création

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *secret de la création*.

Conduit divin : secret de la création Pouvoir de talent

Votre prière a une chance de prolonger la magie contenue dans un objet.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous utilisez un pouvoir quotidien d'un objet magique
Effet : lancez un d20. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, le pouvoir quotidien n'est pas dépensé.

Le destin

Pour bien des mortels, on ne peut échapper à son destin. Il a été écrit avant leur naissance et, durant toute leur vie, les événements s'enchaînent pour les entraîner sur la voie qui leur est réservée. Quelques mortels, surtout de grands héros, surmontent leur destin, mais rares sont ceux qui parviennent à lui tenir tête indéfiniment. Tôt ou tard, tous sont pris dans ses filets, à l'exception des plus extraordinaires.

La Reine Corneille revendique le domaine du destin et agit comme sa gardienne. En accord avec sa nature froide, sa vision du destin est sinistre et elle en veut souvent aux héros pour leur absence de respect envers leur destinée. Ironiquement, elle a atteint sa maîtrise du destin en surmontant son propre sort de mortelle. Ainsi, les héros extraordinaires qui survivent assez longtemps finissent par découvrir que le destin commence à basculer en leur faveur.

Pour Ioun, le domaine du destin est celui de la prédiction. Les fidèles de Ioun cherchent à connaître et enregistrer le déroulement des événements, à la fois dans le passé, le présent et le futur. Ses adorateurs espèrent comprendre leur propre destinée et aider ceux qui n'y parviennent pas à percevoir ce qu'ils sont supposés faire, pour le meilleur ou pour le pire.

Puissance du destin [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du destin

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intuition.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent contre un ennemi en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque.

Pouvoirs : *sceau astral* (prêtre *ID*), *lumière de vengeance* (invocateur *MdJ2*), *liens rétributifs* (vengeur *MdJ2*), *coup sanctifié* (paladin *MdJ*)

Élan du destin [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du destin

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *élan du destin*.

Conduit divin : élan du destin Pouvoir de talent

En présence de votre dieu, ce qui n'était que chance devient destin.

Rencontre ✦ divine
Réaction immédiate **Distance** 5
Déclencheur : une créature dans un rayon de 5 cases effectue un jet de sauvegarde
Cible : la créature déclencheuse
Effet : si la cible rate le jet de sauvegarde, elle subit un malus de –2 à son prochain jet de sauvegarde avant la fin de la rencontre. Si elle le réussit, elle bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain jet de sauvegarde avant la fin de la rencontre.

La destruction

Gruumsh et Tharizdun se partagent le domaine de la destruction, mais leurs points de vue n'ont pas grand-chose à voir.

Gruumsh exhorte ses fidèles à se livrer à des carnages insensés, à incendier et à souiller la terre. Ses hordes enragées ravagent le monde, abattent les cités et mettent les nations à genoux. La destruction est une fin en soi, et plus la fin est violente, mieux c'est.

Tharizdun désire la destruction à plus grande échelle. Il est le dieu des cataclysmes. La banalité d'un feu de brousse ou d'une éruption volcanique ne suffit pas à satisfaire les exigences qu'il impose à ses fidèles. Le dieu dément recherche la fin du monde par tous les moyens possible, et ses fidèles sont souvent véritablement fous.

D'autres dieux de la destruction pourraient être associés aux désastres naturels : les tempêtes, les tremblements de terre et les autres. Un dieu de la destruction non-aligné pourrait être un agent inébranlable de la fatalité ou un héraut de la fin du monde, contraint à démarrer un cycle de renaissance cosmique en déclenchant la destruction du monde. Un dieu de la destruction bon pourrait exister dans un monde très sombre où la plupart de ce qui existe est corrompu et tout doit être reconstruit à partir de zéro.

Puissance de la destruction [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la destruction

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi qui n'est pas en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *coup ardent* (paladin *ID*), *lien de censure* (vengeur *ID*), *éclats de cristal* (invocateur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*)

Voie de la destruction [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la destruction

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *voie de la destruction*.

Conduit divin : voie de la destruction Pouvoir de talent

Une prière grognée suffit à invoquer le pouvoir du Briseur, du Mutilateur, du Destructeur... votre dieu.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un jet de dégâts lors d'une attaque de corps à corps
Effet : vous relancez le jet de dégâts et utilisez le résultat de votre choix.

L'espoir

Le domaine de l'espoir n'est pas destiné à ceux qui se contentent d'espérer qu'un événement particulier survienne. Il existe pour ceux qui expriment une foi optimiste dans l'avenir. À ce titre, Bahamut et Pélor se partagent l'autorité sur le domaine.

Pélor déverse la lumière de l'espoir dans tous les cœurs qui acceptent son message bienveillant. Ses fidèles expriment un espoir non seulement pour un avenir meilleur mais aussi pour de bonnes récoltes en récompense de leur juste labeur. L'espoir de Pélor est la foi que le soleil se lèvera, que l'hiver se terminera et que la compassion s'épanouira.

La forme d'espoir que Bahamut revendique parmi ses domaines est différente. Pour les fidèles du Dragon de Platine, les idéaux de justice et d'honneur sont des boucliers contre les ténèbres qui menacent de dérober les âmes. Leur espoir est qu'une action juste est capable d'empêcher une déchéance. Bahamut place la foi dans la force spirituelle de chacun plutôt que dans le monde extérieur.

Puissance de l'espoir [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de l'espoir

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Diplomatie.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, un allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque qu'il effectue avant le début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *lumière de vengeance* (invocateur *MdJ2*), *coup démonstrateur* (vengeur *ID*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *coup vaillant* (paladin *MdJ*)

L'espoir demeure [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de l'espoir

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *l'espoir demeure*.

Conduit divin : l'espoir demeure Pouvoir de talent

Ceux qui se relèvent combattent avec une vigueur renouvelée.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Proximité** explosion 10
Déclencheur : vous ou un allié dans un rayon de 10 cases reprenez conscience après avoir été réduit à 0 point de vie ou moins
Cible : le personnage déclencheur dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

L'excellence

Une divinité du domaine de l'excellence accorde de l'importance au soin d'exécution et à la précision des actes. Les fidèles de ce dieu recherchent souvent à maîtriser un art ou une compétence, passant une grande part de leur temps en quête de perfection.

Baine exige de ses fidèles l'excellence martiale, ce qui les force à passer des heures à s'entraîner et à simuler des batailles. Lorsqu'ils ne manient pas une arme au combat, ses lieutenants étudient l'art de la guerre ou jouent à des jeux de stratégie pour aiguiser leur sagacité militaire.

Corellon apprécie la beauté et les arts, que ce soit en chant, en conte, en sculpture, en vêtement ou en toute forme de décoration. Tous ceux qui recherchent la beauté dans les moindres de leurs actes s'adressent à Corellon pour l'excellence qui leur permettra de concrétiser l'œuvre de leur rêve.

En tant que dieu de la connaissance, Ioun accorde la compréhension nécessaire pour atteindre l'excellence et la profonde maîtrise que la pratique d'une compétence permet d'atteindre. Parfois méprisé par les ignorants comme étant le patron des érudits, Ioun défend la vérité et l'apprentissage dans tous les domaines de pensée et d'action.

Puissance de l'excellence [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de l'excellence

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à vos tests de compétences pour lesquelles vous avez une formation.

Vous pouvez utiliser n'importe quel pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base.

Pouvoirs : *éclairs divins* (invocateur *MdJ2*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *coup vaillant* (paladin *MdJ*)

Excellence divine [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de l'excellence

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *excellence divine*.

Conduit divin : excellence divine Pouvoir de talent

Votre prière inspire l'excellence, en vous et vos alliés.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test de compétence
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au test de compétence. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et chaque allié dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests pour cette même compétence.

La folie

Ceux qui connaissent le nom de Tharizdun tentent de ne pas même y songer par crainte que cette pensée ne résonne dans leur esprit. Ses fidèles sont enclins à la méfiance sournoise, aux crises de rage ou aux obsessions bizarres. Perdus dans des délires et des tourments intérieurs, ils se prosternent devant une divinité qui n'existe que pour causer la fin et la mort de toutes choses.

Un dieu de la folie différent pourrait être celui dont les secrets sont trop lourds à supporter pour une âme mortelle. Ou alors la divinité revendique la folie comme un domaine parce qu'elle vient d'un endroit qui inspire la démence, tel que le Royaume Lointain, dont les bénédictions anormales submergent les mortels suffisamment désespérés et inconscients pour les rechercher. Une divinité de la folie non-alignée pourrait apparaître comme un sage sénile ou un bouffon gambadant. Il pourrait même y avoir une divinité bienveillante de la folie ou de l'invention qui offrirait de l'inspiration lors de crises de démence.

Puissance de la folie [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la folie

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Bluff.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, cet ennemi subit un malus de -1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *visions sanglantes* (invocateur *ID*)

Folie hystérique [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la folie

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *folie hystérique*.

Conduit divin : folie hystérique Pouvoir de talent

Pris dans l'embuscade tendue par la folie de votre dieu, votre ennemi bascule dans la démence.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : le prochain ennemi que vous touchez ce tour-ci avec un pouvoir ayant le mot-clé terreur se touche lui-même avec son attaque de base de corps à corps la première fois qu'il effectue une attaque à son prochain tour. Ceci a lieu après la résolution de son attaque normale.

La force

Particulièrement populaires chez les peuples barbares, les dieux de la force sont les patrons des guerriers et des chasseurs. De caractère violent et emporté, ces divinités agissent au lieu de réfléchir.

Éclaboussé de sang, Gruumsh s'épanouit dans le massacre d'adversaires plus faibles et méprise la stratégie et l'excellence. Il pense que le monde appartient à ceux qui peuvent broyer des crânes à mains nues ou briser les os d'un coup de dents. La force est un permis d'agir à sa guise, et Gruumsh est ravi lorsque ses adorateurs utilisent leur puissance pour détruire.

Kord agit comme le patron de la force pour tous ceux qui cherchent à éviter la destruction sauvage prônée par Gruumsh. Les athlètes, les soldats, les laboureurs et les autres qui rendent hommage à la puissance corporelle vénèrent Kord, de même que les faibles qui sont prêts à agir contre les forts.

Un dieu de la force n'est pas nécessairement aussi impulsif, et une telle divinité pourrait être d'alignement bon. Peut-être votre campagne a-t-elle de la place pour un dieu de la force et de la connaissance, patron des athlètes et d'un ascétisme tendant à la perfection physique. Un dieu de la force pourrait aussi être champion de la justice et prôner l'usage de la force au nom de ce qui est juste.

Puissance de la force [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la force

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *lumière de vengeance* (invocateur *MdJ2*), *coup sanctifié* (paladin *MdJ*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *bouclier de prêtre* (prêtre *MdJ*)

Force des dieux [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la force

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *force des dieux*.

Conduit divin : force des dieux Pouvoir de talent

Depuis votre dieu jusqu'à votre allié et à travers l'ennemi : une transmission de force et d'impact.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Force à son prochain jet de dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant.

La guerre

La guerre est une force puissante dans le monde, le test ultime de l'aptitude militaire. Un dieu de la guerre peut être un champion plein d'honneur qui adore les démonstrations de courage, un conquérant cruel qui se délecte des triomphes sanglants ou un juge sévère qui jauge les mortels par la façon dont ils affrontent leur heure ultime.

Baine règne sur le domaine de la guerre pour son aspect de conquête et ses structures militaires strictes. Il aime à la fois les plans de bataille bien préparés et les stratégies improvisées, les troupes massées et les minuscules unités tactiques. Baine embrasse tous les aspects de la guerre et la voit comme une fin en soi, un point de vue que beaucoup de ceux qui le vénèrent partagent.

Kord perçoit la guerre comme le champ sur lequel la force est testée. Il apprécie qu'elle soit une tempête sanguine, une passion qui brûle dans le cœur des vrais guerriers. Kord n'a pas la patience nécessaire à la stratégie et au subterfuge, et ceux qui portent son étendard au combat essaient simplement de confronter la force à la force, ou alors ils se tournent vers une autre puissance telle qu'Ioun, Bahamut, ou même Baine pour obtenir les tactiques dont ils ont besoin pour vaincre.

Si vous êtes un adepte d'un dieu de la guerre, vous considérez le combat comme le principal test de votre valeur et de votre dévotion. Et parfois, un poing dans le nez en dit plus long qu'un millier de mots doucereux.

Puissance de la guerre [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la guerre

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Histoire.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent contre une cible qui n'est pas en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque.

Pouvoirs : *coup revigorant* (paladin *MdJ*), *lien rétributif* (vengeur *MdJ2*), *bouclier de prêtre* (prêtre *MdJ*), *visions sanglantes* (invocateur *ID*)

Sentier de la guerre [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la guerre

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *sentier de la guerre.*

Conduit divin : sentier de la guerre — Pouvoir de talent

Vous encouragez vos amis à se plonger dans la gloire de la bataille.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un malus de-2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

L'hiver

La Reine Corneille règne sur l'hiver comme l'ordonnatrice indifférente de son commencement et de sa fin. Elle tire le voile blanc sur le monde avec une froide efficacité et laisse le monde se relever du cœur de l'hiver pour la simple raison que c'est là l'ordre naturel des choses. Les serviteurs de la Reine Corneille voient l'hiver comme un moyen pur et juste d'éliminer les faibles. Il constitue une période d'épreuves dont le monde émerge plus fort qu'avant.

Pour les mortels, l'hiver évoque généralement les ténèbres, la faim et la mort. Du coup, beaucoup adressent leurs prières à un dieu de l'hiver par crainte et dans l'espoir d'apaiser son courroux glacial. Ceux qui ajustent leur existence aux environnements hivernaux pourraient bénéficier de la protection d'un dieu de l'hiver bon. Dans des contrées où les saisons changent peu, le dieu de l'hiver pourrait être un dieu des hautes montagnes, là où la neige et la glace ne fondent jamais. Une divinité mauvaise de l'hiver pourrait rêver de couvrir le monde de glaces éternelles mais serait contrée dans ce projet par un dieu du soleil et de l'été à l'image de Pélor.

Puissance de l'hiver [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de l'hiver

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Endurance.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, les dégâts de ce pouvoir deviennent de froid (le pouvoir acquiert le mot-clé froid et perd les types de dégâts précédents). Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *lien de censure* (vengeur *ID*), *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *mains radiantes* (invocateur *ID*), *lance de la foi* (prêtre *MdJ*)

Voie de l'hiver [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de l'hiver

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *voie de l'hiver.*

Conduit divin : voie de l'hiver — Pouvoir de talent

Suite à votre prière, vous et vos alliés endurez le froid glacial de l'hiver.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie de résistance froid 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 11 : résistance froid 10.
Niveau 21 : résistance froid 15.

La justice

Le concept de justice est différent d'une personne à l'autre et les lois varient en fonction des dirigeants, mais l'idéal d'intégrité et le sens de ce qui est juste existe dans la plupart des sociétés, même lorsque ces valeurs y sont perçues comme des faiblesses. Deux dieux dressent l'étendard de la justice et le placent parmi leurs plus hautes vertus.

Bahamut conçoit la justice comme l'outil des bonnes intentions. Les lois et l'honneur existent pour la protection de ceux qui ne peuvent se protéger eux-mêmes et pour empêcher ceux qui détiennent le pouvoir de s'engager sur la voie du mal.

Érathis conçoit la justice comme la force qui pousse la civilisation en avant. Sans lois, sans la compréhension partagée de ce qui devrait être et ne pas être, la société sombre dans le chaos.

D'autres dieux de la justice auraient leur propre point de vue. Une divinité de la justice et de la mort pourrait ne se soucier que des justes récompenses et punitions à

distribuer aux âmes. Une divinité mauvaise de la justice pourrait être un juge impitoyable qui sanctionne en prenant les lois à la lettre et qui prend un malin plaisir à piéger des âmes sincères dans des détails légaux.

Puissance de la justice [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la justice

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intuition.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, chaque allié en péril dans un rayon de 10 cases de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *lien de censure* (vengeur *ID*), *suaire de l'infidèle* (invocateur *ID*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *coup vertueux* (paladin *ID*)

Justice expéditive [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la justice

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *justice expéditive*.

Conduit divin : justice expéditive Pouvoir de talent

Vous rétablissez l'équilibre en transperçant votre ennemi d'un éclat d'énergie divine.

Rencontre ✦ divine, radiant
Réaction immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un ennemi réduit votre allié à 0 point de vie ou moins, ou inflige des dégâts à un allié inconscient
Cible : l'ennemi déclencheur
Effet : la cible subit des dégâts radiants égaux à 5 + la moitié de votre niveau.

La liberté

Bien que Sehanine professe que les gens doivent suivre leur cœur sans restriction, Avandra est le symbole de la véritable liberté. Elle dirige le domaine non pour protéger les sentiments égoïstes des individus mais pour défendre le droit souverain de toute personne à contrôler son propre destin.

Avandra espère que les autres utiliseront leur liberté pour faire ce qui est juste, et elle s'oppose à toutes les tyrannies. Ses fidèles entretiennent les flammes de l'espoir dans les sociétés d'oppression et sont selon les cas les graines de la rébellion ou celles de la réforme pacifique.

Il serait inhabituel pour une divinité mauvaise de défendre la liberté, mais des aspects dangereux sont associés au domaine tels que l'anarchie, la violence et la débauche. Un dieu mauvais ou non-aligné qui promeut la liberté personnelle par-dessus tout autre idéal pourrait avoir ce domaine.

Puissance de la liberté [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la liberté

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Acrobatie.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, vous ou un allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus de +2 à son prochain jet de sauvegarde avant le début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup sanctifié* (paladin *MdJ*), *coup démonstrateur* (vengeur *ID*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *éclairs de vengeance* (invocateur *MdJ2*)

Voie de la liberté [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la liberté

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *voie de la liberté*.

Conduit divin : voie de la liberté Pouvoir de talent

Par la prière, vous rappelez à vos amis qu'ils sont toujours fondamentalement libres.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut choisir d'effectuer une tentative d'évasion contre une étreinte au prix d'une action libre ou d'effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qui immobilise, maîtrise ou ralentit et qu'un jet de sauvegarde annule.

La lune

Les gens donnent à la lune des significations très variées. Certains la voient comme un symbole des cycles programmés et du temps qui passe. D'autres la perçoivent comme un signe du changement, un symbole de magie ou un emblème de beauté et d'amour. Une divinité de la lune pourrait apparaître comme un chasseur dans l'ombre, un patron des célébrations nocturnes, ou un dieu de la malchance ou de la folie furieuse.

Sehanine tire de la lune son aspect d'ombres et de masques. Sa clarté permet à ses fidèles de voir les dangers dans le noir et son obscurité dissimule les menaces qu'ils constituent pour les autres.

Les fidèles de Sehanine voient ses bénédictions dans les phases de la lune. La pleine lune protège les croyants contre le mal. Un croissant effilé comme une lame augure positivement de leurs attaques. Et une lune sombre offre des opportunités pour se saisir de ce qu'on veut.

Puissance de la lune [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la lune

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux tests de Perception.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, cet ennemi subit un malus de -2 à la défense ciblée par le pouvoir. Le malus dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *lien de censure* (vengeur *ID*), *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *mains radiantes* (invocateur *ID*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*)

Béni de la lune [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la lune

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *béni de la lune*.

Conduit divin : béni de la lune Pouvoir de talent

La lumière guérisseuse de la lune luit en vous, croissante et décroissante.

Rencontre ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion ; la cible doit être en péril
Effet : la cible regagne des points de vie égaux à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme. Au début de chacun de vos tours de jeu, lancez un d8. Si le résultat est impair, la cible gagne autant de points de vie temporaires que le résultat, et si la cible dispose déjà de points de vie temporaires, l'effet prend fin. Si le résultat est pair, la cible regagne autant de points de vie que le résultat, et l'effet prend fin.
Niveau 11 : lancez un d10 à la place d'un d8.
Niveau 21 : lancez un d12 à la place d'un d8.

La mer

La mer est une force puissante dans le monde. On lui doit l'abondance de poissons, le danger des tempêtes, le moyen de commercer et d'explorer, et une étendue indomptée sur laquelle vaisseaux et marins disparaissent parfois sans laisser de trace. Un dieu de la mer peut ainsi être une entité protectrice qui bénit les peuples marins, un être monstrueux qui se délecte de la noyade des mortels ou une divinité inconstante qui aide ou maltraite selon son humeur. On perçoit ces trois aspects en Mélora.

Le règne de Mélora sur les mers est incontesté et ses caprices font office de loi absolue. Pourtant, elle n'exerce que peu de contrôle sur les vastes étendues d'eau du monde, préférant laisser les événements se dérouler naturellement. Lorsqu'elle est mise en colère, son courroux se déverse en interminables vagues de destruction ; lorsqu'on gagne sa sympathie, elle répand d'époustouflants trésors remontés des profondeurs de la mer.

Puissance de la mer [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la mer

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, vous pouvez choisir un effet : vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'un jet de sauvegarde annule, ou un ennemi touché par le pouvoir subit un malus de -2 à son prochain jet de sauvegarde effectué avant le début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *lien de censure* (vengeur *ID*), *éclairs divins* (invocateur *MdJ2*), *coup récupérateur* (prêtre *ID*), *coup vertueux* (paladin *ID*)

Emporté par la mer [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la mer

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *emporté par la mer*.

Conduit divin : emporté par la mer Pouvoir de talent

Votre prière fait apparaître une vague pour vous emporter, vous ou un allié, en lieu sûr.

Rencontre ✦ divine
Réaction immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur: vous ou un allié dans un rayon de 10 cases êtes tiré, poussé ou glissé
Cible : le personnage déclencheur pris dans l'explosion
Effet : vous glissez la cible de 2 cases.

La mort

La Reine Corneille a autorité sur la mort qui représente son rôle ultime dans le cosmos et dont elle constitue le symbole dépassionné.

S'ils sont fidèles à sa philosophie, les fidèles de la Reine Corneille présentent la mort comme la progression naturelle de l'âme vers sa destination ultime. La mort ne devrait être ni fascinante ni effrayante. Elle vient comme la nuit après le jour et tout aussi naturellement que l'hiver suit le départ de l'automne. Ceux qui échappent à ce destin en recourant à la non-vie ou à d'autres moyens extraordinaires doivent être confrontés à leur fin par la force.

D'autres divinités qui incorporent la mort dans leurs domaines la perçoivent probablement différemment. Un dieu de la mort mauvais pourrait être un tyran qui se délecte de la souffrance engendrée par la mort, alors qu'un dieu de la mort bon pourrait user de compassion pour guider les âmes vers le monde suivant, porter jugement sur les morts avec sévérité, veiller sur les portes éternelles ou protéger les sépultures.

Puissance de la mort [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la mort

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Religion.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi en péril avec, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *visions sanglantes* (invocateur *ID*)

Appel de la mort [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la mort

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *appel de la mort*.

Conduit divin : appel de la mort Pouvoir de talent

La mort vient à tous et votre dieu compte sur vous pour hâter cet instant.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : une créature en péril
Effet : si les points de vie actuels de la cible sont inférieurs ou égaux à 5 + la moitié de votre niveau, elle tombe à 0 point de vie. Sinon, vous pouvez utiliser un autre de vos pouvoirs de Conduit divin au cours de cette rencontre.

La nature sauvage

À la création du monde, les dieux ont modelé les forêts, les montagnes, les plaines et les déserts. Ces vastes paysages constituent le fondement de la vie. La nature sauvage est le royaume des esprits primaux comme des pouvoirs féeriques, ainsi que Mélora et Corellon en partagent l'influence.

Mélora se soucie de la nature sauvage du monde, de ses cycles et de la survie de ses nombreux êtres vivants : les animaux, les plantes et aussi les esprits qui sont la source du pouvoir primal. Les vues de Mélora sur la nature sont suffisamment ouvertes pour qu'il lui soit égal que quelqu'un se soucie plus des esprits primaux que d'elle. Il en est de la nature comme de ses autres domaines, la mer et la vie : Mélora se mêle peu de la nature tant que celle-ci n'est soumise à rien de radical. Ce n'est que lorsque des dangers véritablement dévastateurs émergent que Mélora mobilise ses ressources pour défendre le monde.

Corellon s'intéresse avant tout aux endroits sauvages de la Féerie et aux anciennes forêts à la surface du monde. Les lieux à la beauté naturelle, surtout les sites de splendeur en Féerie, sont particulièrement chers à son cœur et ses fidèles les protègent souvent en son nom.

Une divinité de la nature sauvage alternative pourrait être une puissance mauvaise ou non-alignée qui insiste sur le caractère impitoyable et cruel des contrées sauvages. Un dieu du subterfuge et de la nature sauvage serait le patron des êtres féeriques au caractère changeant et offrirait aux autres mortels une occasionnelle protection contre les humeurs de ces êtres mystérieux.

Puissance de la nature sauvage [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la nature sauvage

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Nature.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, vous et chaque allié qui vous est adjacent ignorent les terrains difficiles jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *coup récupérateur* (prêtre *ID*), *frappe solaire* (invocateur *MdJ2*), *coup vaillant* (paladin *MdJ*)

Emprise de la nature sauvage [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la nature sauvage

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *emprise de la nature sauvage*.

Conduit divin : emprise de la nature sauvage — Pouvoir de talent

Vous faites en sorte que l'environnement agrippe les créatures dans une zone. Des lianes s'enroulent autour d'eux, la terre s'affaisse sous eux, l'eau s'agite autour, selon ce qui est approprié à l'endroit.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Effet : la zone de l'explosion constitue un terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

La non-vie

La mort est la fin naturelle de toute vie mortelle, mais de tout temps certains mortels se sont rebellés contre cette fatalité. La non-vie offre à certains une manière de s'accrocher à l'existence bien après le moment prévu de leur passage dans l'au-delà. Pour la plupart, la non-vie est une terrible malédiction qui corrompt l'âme.

Vecna tient les secrets du domaine de la non-vie bien serrés contre son torse osseux. Il rêve d'un monde dans lequel quelques élus règnent sur des masses de morts-vivants aisément soumises à sa volonté. Bien que tous les morts-vivants ne déclarent pas allégeance à Vecna, le Manchot garde un œil discret sur les projets d'un nombre inconnu d'entre eux et nombreux sont ceux qui exécutent sa volonté à leur insu.

Un dieu de la non-vie mauvais pourrait également usurper la mort, devenant un redoutable maître de toutes les destinées après la vie. Plus rarement, un dieu de la non-vie bon ou non-aligné pourrait se préoccuper de la préservation des esprits ancestraux et de la protection des sites de sépultures.

Puissance de la non-vie [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la non-vie

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Religion.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, les dégâts de ce pouvoir deviennent nécrotiques (le pouvoir acquiert le mot-clé nécrotique et perd les types de dégâts précédents). Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *lien de censure* (vengeur *ID*), *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *éclats de cristal* (invocateur *MdJ2*), *lance de la foi* (prêtre *MdJ*)

Allié de la non-vie [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la non-vie

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *allié de la non-vie*.

Conduit divin : allié de la non-vie — Pouvoir de talent

À votre contact, la vie de votre ami commence à partir, mais il bénéficie d'un peu de la permanence de la non-vie.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : un allié
Effet : la cible perd une récupération mais gagne autant de points de vie temporaires que sa valeur de récupération + la moitié de votre niveau.

Le poison

Les paroles de Zéhir sont comme du venin et ses enseignements empoisonnent les esprits chaque fois que le sifflement de ses prêtres se fait entendre. Ses fidèles apprécient tous les types de poison : les toxines débilitantes ou celles qui détruisent le corps autant que les idées vénéneuses qui pourrissent l'esprit et vident le caractère.

Bien que les fidèles d'autres dieux peuvent utiliser du poison, Zéhir voit le poison même comme digne d'honneur. Ses croyants rendent hommage aux créatures venimeuses et récitent fréquemment des prières lorsqu'ils enduisent leurs objets de poison ou le font ingérer.

Dans votre campagne, le poison pourrait ne pas relever d'un dieu mauvais. Le poison représentant un danger caché, n'importe quelle divinité habituée à la discrétion et à la tromperie pourrait en faire son domaine. Mais il est probable que les dieux bons et ouverts s'en détournent.

Puissance du poison [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du poison

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Bluff.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez choisir de changer le type de dégâts en poison (le pouvoir acquiert le mot-clé poison et perd les types de dégâts précédents). Si vous faites ainsi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *éclats de cristal* (invocateur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*)

Poison originel [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du poison

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *poison originel*.

Conduit divin : poison originel Pouvoir de talent

Vos prières renforcent vos attaques venimeuses.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Distance** 5
Cible : une créature
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible avec des pouvoirs ayant le mot-clé poison.

La protection

Les dieux de la protection exercent leur influence divine pour minimiser les effets des désastres, pour guider ceux qui sont en péril vers un abri et pour détourner les mortels d'actes exagérément destructeurs. Certains dieux de la protection incitent leurs fidèles à engager les ennemis au combat, d'autres à œuvrer indirectement en protégeant leurs élus sous des cieux cléments, grâce à une chance inattendue ou derrière des champions inspirés.

C'est avec un esprit de solidarité que Bahamut et Moradin se partagent le domaine de la protection. Moradin insiste sur la défense du foyer, de la famille et du clan, tandis que Bahamut adopte une perspective plus large où la société et les bonnes gens doivent être protégés contre le mal lorsqu'il survient. Et quand le danger arrive, les fidèles de Moradin se reculent pour prendre position en terrain ferme tandis que les adeptes de Bahamut s'élancent pour abattre les menaces.

Puissance de la protection [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la protection

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Soins.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, un allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup démonstrateur* (vengeur *ID*), *bouclier de prêtre* (prêtre *MdJ*), *coup vaillant* (paladin *MdJ*), *éclairs de vengeance* (invocateur *MdJ2*)

Protection assurée [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la protection

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *protection assurée*.

Conduit divin : protection assurée Pouvoir de talent

Vous vous assurez qu'un moment de répit ne sera pas interrompu.

Rencontre ✦ divine
Action libre **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous ou un allié dans un rayon de 5 cases utilisez son second souffle
Cible : le personnage déclencheur
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Le soleil

L'influence et la brillance du soleil sont évidentes pour tous, un rappel quotidien de la puissance et de la bienveillance de Pélor. Le soleil est la lumière de tout ce qui pousse et se renouvelle. C'est la chaleur en hiver et l'assurance d'une bonne récolte en automne. Pélor étend sa lumière à tous comme il espère que ses fidèles étendent leur compassion à tous. Le soleil écarte aussi le voile de la nuit et les fidèles de Pélor y voient une métaphore de la lumière qu'ils doivent apporter aux actes sombres et aux cœurs noirs.

Les dieux du soleil règnent fréquemment sur des panthéons ou se tiennent à égalité au premier rang. Bien qu'elles soient habituellement décrites comme bienveillantes ou indifférentes, les divinités solaires ne sont pas nécessairement bonnes ou non-alignées. Un dieu du soleil mauvais pourrait être un tyran sanguinaire qui menace d'envoyer sécheresses et incendies si on ne l'apaise à coups de sacrifices.

Puissance du soleil [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du soleil

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intuition.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, cet ennemi acquiert vulnérabilité radiant 3 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, après résolution des effets du pouvoir. La vulnérabilité passe à 5 au niveau 11 et à 8 au niveau 21.

Pouvoirs : *lance de la foi* (prêtre *MdJ*), *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*), *frappe solaire* (invocateur *MdJ2*), *coup vertueux* (paladin *ID*)

Ennemi solaire [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du soleil

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *ennemi solaire*.

Conduit divin : ennemi solaire Pouvoir de talent

La lumière divine balaie vos ennemis en un signe de la radiance à venir.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : chaque cible acquiert vulnérabilité radiant 5, ou sa vulnérabilité aux dégâts radiants augmente de 5.

Le subterfuge

Astuce, tromperie, illusion, discrétion, voilà les outils des divinités qui ont autorité sur le domaine du subterfuge. Un dieu du subterfuge pourrait être un farceur irrépressible dont les mésaventures servent à illustrer les folies et les absurdités de la vie, un patron ténébreux des voleurs et des illusionnistes, ou un manipulateur dont les mensonges empoisonnent le monde.

Sehanine et Lolth exercent leur contrôle sur le domaine du subterfuge, une répartition délicate de pouvoir antérieure à la rébellion de Lolth. Bien que ce conflit ait pris fin il y a une éternité, les fidèles des deux divinités en ravivent les plaies année après année.

Pour Lolth, le subterfuge permet d'acquérir et de conserver le pouvoir. Pourquoi affronter des adversaires quand on peut les manipuler ?

Sehanine voit le subterfuge sous un jour plus séduisant. Il peut ravir autant que dévaster, et elle encourage ses fidèles à modérer l'un avec l'autre au cours de leur quête de destinée.

Puissance du subterfuge [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du subterfuge

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Larcin.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, vous ou un allié adjacent à cet ennemi pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre.

Pouvoirs : *lumière de vengeance* (invocateur *MdJ2*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*), *coup récupérateur* (prêtre *ID*)

Fortune du manipulateur [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du subterfuge

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *fortune du manipulateur*.

Conduit divin : fortune du manipulateur Pouvoir de talent

Vous altérez sournoisement le destin de votre adversaire et essayez de faire de son infortune votre fortune.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi dans un rayon de 5 cases effectue un jet de sauvegarde
Cible : l'ennemi déclencheur pris dans l'explosion
Effet : la cible subit un malus de -2 au jet de sauvegarde. Si ce dernier échoue, vous ou un allié pris dans l'explosion pouvez effectuer un jet de sauvegarde.

La tempête

La pluie battante, les vents hurlants, les nuages roulants et la grêle qui martèle sont autant d'humeurs de Kord. Les gens entendent son rire dans le tonnerre et craignent les éclairs de son sourire sauvage. Les marins cherchant des vents calmes et les fermiers qui espèrent une douce pluie supplient Kord de défouler son humeur ailleurs. Ils rivalisent de force et lèvent leur verre en son honneur pour lui faire savoir qu'ils n'oublient pas sa puissance, ni ne considèrent sa clémence pour acquise.

Tout comme Kord, un autre dieu des tempêtes sera probablement une divinité aux passions violentes. Un dieu des tempêtes bon pourrait être conçu comme un fléau du mal, tandis qu'un dieu mauvais du domaine déchaînerait les tempêtes par simple cruauté.

Puissance de la tempête [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la tempête

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez choisir de changer son type de dégâts en tonnerre (le pouvoir acquiert le mot-clé tonnerre et perd les types de dégâts précédents). Si vous faites ainsi, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts. Le bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Pouvoirs : *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *marque de justice* (prêtre *MdJ*), *coup vaillant* (paladin *MdJ*), *éclairs de vengeance* (invocateur *MdJ2*)

Sacrifice à la tempête [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la tempête

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *sacrifice à la tempête*.

Conduit divin : sacrifice à la tempête Pouvoir de talent

Si telle est la volonté de votre dieu, la tempête qui approche s'abattra comme une bénédiction.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Distance** 10
Cible : une créature
Effet : vous acquérez les vulnérabilités électricité 5 et tonnerre 5. Si la cible n'a de résistance ni à l'électricité ni au tonnerre, elle acquiert les vulnérabilités électricité 5 et tonnerre 5. Sinon, elle perd sa résistance à l'électricité ou au tonnerre. Ces effets durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les ténèbres

Les drows et les ténèbres vont de pair comme les araignées et les toiles, un fait sur lequel les prêtresses de la matronne des elfes noirs insistent souvent. Lolth ordonne à ses fidèles d'utiliser les ténèbres pour dissimuler leurs tromperies et leurs attaques. Aucune morsure de lame ou remarque tranchante n'est mieux assenée que depuis le couvert des ombres.

Zéhir voit les ténèbres sous un angle plus large. Il se délecte de l'obscurantisme issu de l'ignorance et des craintes tout comme de la mort de la lumière. Les adorateurs de Zéhir savent qu'ils peuvent se garder du courroux de leur patron en tuant dans le noir et en poussant des gens à se tourner vers le mal.

Les ténèbres ne sont pas nécessairement le domaine exclusif des dieux mauvais. Une divinité de la discrétion non-alignée ou bonne pourrait en faire sa sphère d'influence, de même qu'un dieu du repos et du rajeunissement.

Puissance des ténèbres [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine des ténèbres

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Discrétion.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, vous bénéficiez d'un camouflage contre la prochaine attaque effectuée contre vous avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup ardent* (paladin *ID*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *bouclier de prêtre* (prêtre *MdJ*), *visions sanglantes* (invocateur *ID*)

Absorbés par les ténèbres [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine des ténèbres

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *absorbés par les ténèbres*.

Conduit divin : absorbés par les ténèbres Pouvoir de talent

Vous faites que les ténèbres s'enroulent temporairement autour de vous et vos alliés.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

La terre

Moradin et Torog s'opposent pour bien des raisons, y compris dans leur revendications sur le domaine de la terre. Moradin voit la terre comme les fondations de la création et comme une source de stabilité, de richesse, et de force. Il honore la pierre comme étant l'ossature du monde et aime les montagnes en tant que grands symboles du domaine.

Torog a acquis son pouvoir sur la terre au cours de son emprisonnement en Outreterre. Il a d'abord tiré la puissance de la terre pour l'injecter en Outreterre et y établir des îles de permanence dans un royaume toujours changeant. Aujourd'hui, il continue à prélever dans le monde de surface, ratissant la terre pour la déverser dans la création incomplète de l'Outreterre où elle peut servir de prison durable, d'arme de confinement.

D'autres dieux de la terre sont souvent parmi les plus anciennes divinités, associés à la création du monde. Ils sont les tailleurs de montagnes, les dompteurs de pierre et les faiseurs de lois qui rendirent le travail des originels permanent. Un dieu de la terre pourrait personnifier la terre en tant qu'âme de l'enveloppe physique du monde. Beaucoup de dieux de la terre sont associés à la force, à la stabilité et au temps. D'autres ont pour aspects l'agriculture ou la richesse minérale. Les dieux de la terre mauvais sont souvent des êtres jaloux et destructeurs qui exigent d'être apaisés et s'offensent de l'exploration de l'Outreterre.

Puissance de la terre [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la terre

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, cet ennemi est ralenti jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup revigorant* (paladin *MdJ*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *coup récupérateur* (prêtre *ID*), *visions sanglantes* (invocateur *ID*)

Poigne de la terre [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la terre

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *poigne de la terre*.

Conduit divin : poigne de la terre Pouvoir de talent

Pendant quelques cours instants, vous vous abandonnez à la prise de votre dieu. Ceux qui vous entourent ressentent sa présence divine sous la forme d'une effrayante gravité.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : vous et chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous êtes immobilisé et les autres cibles sont ralenties.

Le tourment

Torog rampe dans les ténèbres sinistres de l'Outreterre. Son dos brisé est courbé, ses genoux et coudes ensanglantés à force de racler et creuser son chemin à travers la terre. Cette divinité torturée soulage sa rage contenue contre l'existence en incarnant le dieu du tourment. Patron des geôliers, des esclavagistes, des tortionnaires et des sadiques en tout genre, le Roi Rampant éprouve du plaisir à faire mal et à la douleur que ses adorateurs infligent.

Le domaine du tourment appartient typiquement aux divinités mauvaises, mais votre campagne pourrait recéler un dieu bon ou non-aligné qui serait soumis à la torture. Les mortels pourraient demander à un tel martyr divin de leur conférer la capacité à endurer les douleurs auxquelles ils sont confrontés ou de les soulager de leurs peines.

Puissance du tourment [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine du tourment

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, cet ennemi confère un avantage de combat au prochain allié qui l'attaque avant le début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs : *coup ardent* (paladin *ID*), *sceau astral* (prêtre *ID*), *coup dominateur* (vengeur *MdJ2*), *suaire de l'infidèle* (invocateur *ID*)

Tourment parfait [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine du tourment

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *tourment parfait*.

Conduit divin : tourment parfait — Pouvoir de talent

Votre prière prolonge la souffrance de vos ennemis.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : chaque cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

La tyrannie

Asmodée ne recherche rien de moins que la domination totale de toute forme d'existence, c'est pourquoi il protège jalousement son contrôle du domaine de la tyrannie. L'oppression, la coercition, la répression, voilà les outils du tyran. Ceux qui suivent Asmodée acceptent la domination de ses agents ou cherchent à acquérir du pouvoir pour eux-mêmes en écrasant les autres dans une poigne de fer.

Peu d'aventuriers se consacrent à l'impitoyable acquisition de pouvoir qu'exige le domaine de la tyrannie. Cependant, la tyrannie pourrait bien être le moindre de deux maux dans un environnement confronté à un danger encore plus grand, tel que des hordes démoniaques ou une invasion en provenance du Royaume Lointain.

Puissance de la tyrannie [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la tyrannie

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, les cibles du pouvoir subissent chacune un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, que l'attaque réussisse ou non.

Pouvoirs : *sceau astral* (prêtre *ID*), *lien de censure* (vengeur *ID*), *éclairs divins* (invocateur *MdJ2*), *coup affaiblissant* (paladin *MdJ*)

Maître de la tyrannie [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la tyrannie

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *maître de la tyrannie*.

Conduit divin : maître de la tyrannie — Pouvoir de talent

La faiblesse de vos ennemis vous procure de la force.

Rencontre ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les créatures en péril jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pour le MD : talents maléfiques

Le *Manuel des Joueurs* ne fournit de talents divins que pour les divinités bonnes et non-alignées. À l'inverse, ce livre présente des talents divins et de domaine adaptés aux dieux mauvais. Les personnages joueurs mauvais s'intégrant mal à la plupart des campagnes de D&D et au plaisir partagé d'une table de jeu, les talents de nature mauvaise tels que Tourment parfait se révèleront surtout utiles aux MD dans l'élaboration de PNJ mauvais. Les domaines d'orientation maléfique tels que la tyrannie sont également utiles pour construire des panthéons complets.

Dans de rares cas, un personnage joueur pourrait tenter le numéro d'équilibriste qui consiste à vénérer un dieu mauvais tout en restant lui-même non-aligné. Cette situation est riche en rebondissements et en possibilités d'interprétation, mais de telles intrigues finissent généralement avec un petit nombre de survivants. Vous devriez donc réfléchir soigneusement avant d'introduire de telles tensions dans une campagne.

Si vous voulez tenter de mener une campagne pleine de personnages joueurs mauvais, les nouveaux talents divins et de domaine se révèleront précieux. Ils illustrent parfaitement l'essence d'une incarnation du mal : ce n'est pas obligatoirement difficile d'être mauvais, mais c'est l'enfer d'être en compagnie de telles personnes.

La vengeance

Tiamat se dresse comme la reine de la vengeance. Elle exhorte ses fidèles à ne rien pardonner et à se venger de la moindre offense. Ses adorateurs pensent que le pouvoir n'inspire de respect que lorsqu'il est exercé et que la bonne manière d'acquérir du pouvoir est de faire chuter ceux qui possèdent ce que vous convoitez.

Un dieu de la vengeance tire probablement un plaisir disproportionné à se venger. Bien qu'un alignement mauvais soit le plus probable, un dieu de la vengeance pourrait être un seigneur non-aligné du conflit. Un dieu de la vengeance non-aligné pourrait exister dans un environnement dominé par le mal et où les forces du bien cherchent à rattraper des siècles d'injustice.

Puissance de la vengeance [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la vengeance

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi avec, cet ennemi subit 2 dégâts la première fois qu'il vous attaque, vous ou un allié, avant le début de votre tour de jeu suivant. Les dégâts passent à 3 au niveau 11 et à 4 au niveau 21.

Pouvoirs : *sceau astral* (prêtre *ID*), *lumière de vengeance* (invocateur *MdJ2*), *coup sanctifié* (paladin *MdJ*), *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*)

Petite vengeance [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la vengeance

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *petite vengeance*.

Conduit divin : petite vengeance — Pouvoir de talent

Vous canalisez l'essence de votre dieu et renvoyez votre douleur sur votre ennemi.

Rencontre ✦ divine
Réaction immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur: un ennemi dans un rayon de 10 cases vous met en péril
Cible : l'ennemi déclencheur pris dans l'explosion
Effet : la cible subit 1d8 dégâts.
Niveau 11 : 2d8 dégâts.
Niveau 21 : 3d8 dégâts.

La vie

Rares sont les divinités à ne pas s'intéresser au domaine de la vie, mais deux seulement en font une priorité.

Mélora défend le monde. Du moment qu'une chose a son origine dans le monde, qu'elle respire et se nourrit, elle défend son droit à l'existence. Pour autant, aucun être vivant n'a plus d'importance qu'un autre à ses yeux. Tous ont le droit de passer par le processus naturel qui consiste à lutter pour sa survie. Mélora ne contrôle pas les esprits primaux du monde, mais elle en reconnaît l'importance et s'est alliée aux anciens esprits à plusieurs reprises. Les peuples primitifs qui n'envisageraient jamais de vénérer une autre divinité accordent parfois à Mélora le statut de respectable allié des esprits primaux.

Pélor soutient la cause de la vie de deux manières différentes. Il veille sur la vie des champs et des fermes, des récoltes et des troupeaux. Comme ses prêtres aiment à dire, une bonne alimentation nourrit l'âme. Il se soucie aussi de la vie des gens bien et bénit ceux qui font preuve de compassion et soulagent la souffrance d'autrui.

Les autres centres d'intérêt des diverses divinités du domaine de la vie en teintent probablement l'interprétation. Il pourrait même y avoir une divinité chaotique mauvaise de la destruction et de la nature qui soutient la vie des bêtes voraces.

Puissance de la vie [Domaine]

Prérequis : toute classe divine, doit vénérer une divinité du domaine de la vie

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Soins.

Lorsque vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez au moins un ennemi avec, un allié dans un rayon de 10 cases de vous gagne 3 points de vie temporaires. Les points de vie temporaires gagnés passent à 5 au niveau 11 et à 8 au niveau 21.

Pouvoirs : *lumière de vengeance* (invocateur *MdJ2*), *coup revigorant* (paladin *MdJ*), *sceau astral* (prêtre *ID*), *vengeance radiante* (vengeur *MdJ2*)

Sursaut de vie [Divin]

Prérequis : aptitude de classe Conduit divin, doit vénérer une divinité du domaine de la vie

Avantage : vous disposez du pouvoir de Conduit divin *sursaut de vie*.

Conduit divin : sursaut de vie — Pouvoir de talent

Dans le monde mortel, la mort ne peut pas être complètement refusée. Mais elle peut être remise à plus tard.

Rencontre ✦ divine
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : une créature dans un rayon de 10 cases effectue un jet de sauvegarde contre la mort
Cible : la créature déclencheuse
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +10 au jet de sauvegarde contre la mort.

VOTRE DIVINITÉ ET VOUS

Chacune des divinités du panthéon de base a son propre point de vue et une personnalité unique, et il en va de même de ses adeptes. Cette section présente des conseils sur la manière d'ajuster les aptitudes et le comportement de votre personnage divin afin qu'il soit en accord avec le dieu dont il s'inspire.

Dans beaucoup de ces passages, les compétences dans lesquelles il est recommandé d'avoir une formation ne sont pas toutes dans la liste de classe de toutes les classes divines. Il est malgré tout possible de se former à cette compétence en prenant soit le talent Apprentissage ou un talent de multiclassage.



Avandra

Vous espérez devenir l'archétype de l'aventurier, un symbole ambulant de l'esprit de l'exploration ainsi que le souhaite Avandra. Au cours de vos voyages avec vos compagnons, vous servez de guide et représentez le groupe. Bien que vous adressiez vos prières et vos offrandes à Avandra, vous savez qu'il est plus important d'être décisif et d'agir. Rien n'est plus abject à vos yeux que l'oppression et l'esclavage et vous entreprenez de redresser de tels torts au nom d'Avandra.

Choisissez des pouvoirs, et surtout des utilitaires, qui permettent les déplacements ou qui influencent la chance. Formez-vous dans des compétences qui facilitent le voyage à la fois dans les contrées civilisées et sauvages telles que Connaissance de la rue, Diplomatie, Exploration et Nature.

Invocateur : vous réalisez d'après les histoires que vous avez lues que la liberté absolue est loin d'être idéale. Elle peut causer du tourment autant que de la joie, et avant l'ascension des dieux elle menait au chaos. Bien qu'Avandra pousse au changement, vous pensez qu'elle veut qu'il soit orienté. Parlant avec autorité, vous cherchez à apporter le changement pour le meilleur et à pousser les méchants à suivre la volonté des divinités bonnes.

Paladin : ceux qui s'attendent à ce qu'un paladin soit un soldat dépourvu d'humour et imbu de son bon droit vont être surpris en vous rencontrant. Tout en étant fiable et fort, vous êtes loin d'être prévisible et êtes parfois impétueux. Vous ne faites jamais de prisonnier car il vaut mieux être mort qu'asservi.

Prêtre : la liberté est au cœur de votre croyance. Vous savez mener vos alliés sans les dominer. Votre foi vous entraîne vers de nombreuses contrées et le monde est parsemé d'autels que vous avez élevés et consacrés, des simples comme des splendides.

Vengeur : vous vous limitez moins à un but unique que les autres vengeurs. Vous parcourez le monde et trouvez vos propres objectifs. Ceux qui mettent les autres en esclavage ou les enferment sont vos plus grands ennemis. Votre carrière pourrait débuter en combattant des brigands qui barrent une route et culminer en affrontant un archidiable qui réduit des peuples entiers en esclavage.

Bahamut

Votre philosophie exalte par-dessus tout la bonté et la droiture, l'honneur et le respect des règles. Le mal doit être combattu quelle que soit sa puissance et vous vous dresserez face à n'importe quelle force des ténèbres. Vous faites votre affaire de connaître les lois dans n'importe quel contrée que vous visitez. La loi peut dissimuler les œuvres du mal et vous ne vous référez qu'à la loi supérieure, la loi divine, celle établie par Bahamut.



Sélectionnez des pouvoirs qui protègeront vos alliés au mieux, voire des pouvoirs de froid pour imiter le gel du souffle de Bahamut. Les compétences qui dominent (telles que Intimidation) et de compréhension (telles que Diplomatie et Intuition) illustrent la force et la noblesse de votre divinité.

Invocateur : vous considérez Bahamut comme un fragment de Io, le géniteur des dragons. Aussi contradictoire que cela puisse paraître, vous rendez hommage à Tiamat pour la même raison. Les prières vous servent à reproduire la puissance de Io et le code de règles auquel vous adhérez est en fait plus proche des principes brutaux et fiers de Io que de la noblesse et de l'honneur de Bahamut.

Paladin : personne n'incarne la voie du paladin mieux que vous. Vous exécutez vos ennemis, mais avec justice et compassion. Et puisque vous devez vous dresser tel un parangon de loi et d'honneur, vous ne vous autorisez aucune faiblesse.

Prêtre : vous êtes prêt à risquer votre vie pour protéger les faibles. Votre pouvoir divin est une bénédiction et il est de votre devoir envers le monde de veiller à la sécurité de ceux qui n'ont pas votre chance. Vous aidez celui qui est le plus dans le besoin avant de penser à tout autre.

Vengeur : l'aptitude de Bahamut à sanctionner vous intrigue. Vous appliquez une justice rapide et sanglante à ceux qui transgressent. Votre lame ou arc en main, vous combattez avec la férocité d'un dragon.

Corellon

Servir Corellon, c'est servir l'enchantement, la magie de la beauté comme la beauté de la magie. Vous ressentez la bénédiction de Corellon chaque fois que vous trouvez et entretenez une source magique, ou que vous protégez ou créez du beau. Vous vous inspirez des choses exquises et cherchez le moyen d'introduire la magie dans le quotidien d'autrui.

En tant qu'adorateur de Corellon, vous préférez les pouvoirs qui soulignent la puissance de la magie. Choisissez des pouvoirs qui en jettent, surtout ceux qui infligent des dégâts radiants ou de force. Formez-vous en Arcanes, Diplomatie et Intuition.

Invocateur : vous avez reçu un don que vous n'êtes pas sûr de pouvoir un jour rembourser. Grâce à Corellon, vous pouvez prononcer des mots d'une

LEE MOYER (2)

telle beauté que vous captez l'attention des âmes les plus hideuses. Avec sa magie pour appuyer votre volonté, vous vous sentez poussé à partager la joie que votre esprit éprouve. Une si grande magie ne devrait jamais être conservée secrète.

Paladin : trop souvent, la brutalité dans toute sa laideur ravage les choses douces et admirables de l'existence. Vous avez choisi la voie du paladin non pour le sifflement de la lame qui fend l'air, mais pour le son du soupir que pousse une victime que vous venez de sauver en abattant son attaquant. Que la beauté se présente comme l'endroit le plus enchanteur ou le visage d'une belle âme, comment ne pas se dresser entre elle et la destruction ?

Prêtre : la splendeur du monde et des créations de ses peuples vous inspire, et vous espérez que vos actes inspireront d'autres personnes à éprouver ce que votre âme sait. Corellon est un dieu du renouveau, vous vous efforcez donc de restaurer et reconstruire partout où la destruction a semé le désarroi.

Vengeur : c'est dans un refuge enchanté que vous avez reçu votre formation et l'investiture de votre pouvoir divin. Vous n'avez pas eu besoin des conseils des autres pour savoir utiliser les dons de Corellon. Vous entendiez son appel dans les chants et votre chemin était inscrit dans le ciel étoilé : abattre ceux qui détruisent la beauté et déchirer les toiles tissées par les adeptes de Lolth pour l'attaquer au cœur de ses projets. La mort aussi peut être une œuvre d'art.



Érathis

Il n'y a que les lumières de la civilisation et de l'inventivité qui empêchent le monde de basculer dans le chaos et la barbarie. Vous créez de nouvelles sociétés et protégez celles que vous trouvez. Pour incarner les vertus du progrès, vous étudiez l'histoire des civilisations et vous vous formez à un artisanat.

Choisissez des pouvoirs qui encouragent le travail d'équipe en donnant des bonus aux alliés, que ce soit directement ou en affectant les ennemis. Prenez des compétences qui incitent à la coopération, telles que Diplomatie, et celles que vous utiliserez dans les zones civilisées, telles que Connaissance de la rue et Histoire.

Invocateur : lorsque les dieux sont forts, le monde est régi par la loi et de grandes cités s'élèvent. Vous vous efforcez de hisser le monde hors des ténèbres et de lui rendre sa gloire sous un règne divin. Les lois d'Érathis pavent la voie qui mène à la loi et à la prospérité pour tous.

Paladin : fidèle agressif et passionné que vous êtes, vous faites avancer le progrès des sociétés, vous vous aventurez dans les contrées sauvages pour en faire des villages qui seront à la fois sûrs et civilisés. Vous avez peut-être même l'ambition de régner en monarque un jour.

Prêtre : vous cherchez à forger des alliances, à élargir la capacité à comprendre, et espérez au bout du compte rassembler des groupes dispersés pour créer de nouvelles sociétés. Vous encouragez la construction de grands temples dotés d'autels à de nombreuses divinités dans les régions civilisées afin d'attirer plus de monde en ville.

Vengeur : plutôt que de rechercher de nouveaux endroits pour établir la civilisation, vous faites en sorte que les cités existantes tournent mieux. Fréquemment, cet effort implique de déposer ceux qui sont au pouvoir mais qui œuvrent contre les intérêts d'autrui (souvent des organisations criminelles).

Ioun



Être au service de Ioun signifie découvrir et partager des secrets. Pourtant, cette quête ne se cantonne pas aux bibliothèques abandonnées et aux livres empoussiérés. Votre soif de savoir vous entraîne à appréhender la réflexion stratégique, l'anticipation et la performance mentale sous toutes ses formes.

En tant qu'adorateur de Ioun, vous favorisez les pouvoirs de prescience et ceux qui infligent des dégâts psychiques. Choisissez de vous former à des compétences de connaissances (surtout Histoire), à Connaissance de la rue et à Intuition.

Invocateur : Ioun sait ce qui est dans votre esprit et votre cœur est tourné vers ses idéaux. Vous connaissez la paix de l'âme qui vient de la méditation et de l'étude. Si d'autres s'ouvrent à l'éveil, vous espérez qu'ils pourront vous rejoindre dans cette quiétude. Sinon, vous leur démontrerez leur erreur.

Paladin : la connaissance protège les gens bien contre les erreurs, mais pour s'engager dans le bon chemin encore faut-il avoir la sagesse de le percevoir et la force d'y rester. Vous savez que bien des gens trébucheront dans leur effort et c'est votre devoir de veiller à ce qu'ils ne chutent pas.

Prêtre : un secret meurt avec ceux qui le détiennent, alors que le savoir gagne en puissance lorsqu'il est partagé. Bien que vous affrontiez des adversaires mortels, l'ignorance est votre véritable ennemi. Vous parcourez un monde inconscient de son propre potentiel, alors vous vous efforcez de faire part de vos compétences et d'apprendre les leçons que d'autres peuvent vous enseigner. Vous espérez que votre exemple incitera les autres à s'engager sur le bon chemin.

Vengeur : le savoir est une arme et vous ne voulez surtout pas qu'on vous surprenne désarmé. Aucun secret n'est à l'abri de votre curiosité. D'un autre côté, ceux qui les détiennent non plus. Vecna et ses fidèles sont une maladie que votre lame peut éradiquer du monde. Vous contemplez l'avenir de vos ennemis et votre pronostic n'est pas bon.

LEE MOYER (3)

Kord



En tant que fidèle de Kord, vous êtes le cœur guerrier de votre groupe d'aventuriers, le personnage sur lequel les autres peuvent compter pour faire preuve de grand courage, pour prendre des risques et pour affronter fièrement un ennemi supérieur. Comme preuve de votre foi, vous devez agir avec bravoure et adresse et ne pas vous contenter de prier à un autel ou de porter une babiole religieuse. Vous ne vous encombrez pas de belles formules, surtout en vous adressant aux faibles. Ceux qui usent de subterfuge et de mots mielleux sont peut-être très doués, mais de tels actes sont fondamentalement lâches et indignes d'un véritable adepte des enseignements de Kord.

Vous préférez les attaques de corps à corps et les pouvoirs qui infligent des dégâts d'électricité ou de tonnerre. Choisissez de vous former dans des compétences physiques telles qu'Athlétisme, Acrobatie et Endurance.

Invocateur : autrefois, les batailles de Kord faisaient trembler le monde. Vous ressentez encore les vibrations de ces grands combats et vous connaissez instinctivement la puissance du seigneur des batailles. Quelle que soit l'apparence que vous vous donniez au cours de voyages ou de négociations, c'est dans une transe que vous plongez lorsque vous faites appel à la force de votre dieu en combat.

Paladin : il vous est facile en tant que paladin de suivre les enseignements de Kord, et votre code de l'honneur inclut ses préceptes. Bien que vous recherchiez la bataille et la gloire, vous n'êtes jamais cruel et vous accordez volontiers grâce à un adversaire qui reconnaît sa défaite.

Prêtre : vous criez de vaillants encouragements à vos alliés, les soutenant à la fois moralement et magiquement. Vous donnez l'exemple en vous lançant tête la première au combat et en exhortant vos alliés à vous suivre.

Vengeur : vous avez toujours les enseignements de Kord à l'esprit quand vous engagez un combat individuel. Vous veillez à ne vaincre votre adversaire qu'en comptant sur votre force et votre adresse, puis vous recherchez l'affrontement suivant qui sera votre prochaine victoire.

Mélora



Doté d'un lien fort avec vos instincts animaux, votre tempérament changeant alterne entre les aspects contradictoires de la nature. Parfois vous faites preuve de grâce et de calme, mais vous pouvez aussi être gagné par une rage sauvage lorsque vous êtes en danger. Vous ne vous sentez véritablement chez vous que dans la nature, et les lieux confinés tels que les tombeaux ou les tunnels artificiels vous sont pénibles.

Choisissez des pouvoirs qui font apparaître la sauvagerie qui est en vous et en vos alliés. Parmi vos compétences devraient figurer celles qui vous aident à survivre dans les contrées sauvages telles qu'Athlétisme, Endurance, Nature et Perception.

Invocateur : dans les rivières sinueuses, les jungles verdoyantes et les rouleaux des vagues de l'océan, vous percevez l'attention et le talent que les divinités ont mis dans la création du monde. Vous vénérez et protégez ces étendues sauvages, vous les considérez même tout aussi importantes dans les domaines des dieux que n'importe quel temple ou ville.

Paladin : en faisant appel à la force du chêne et à la puissance de l'avalanche, vous devenez un puissant protecteur de tous les êtres vivants. Vous restez vigilant, vous opposant à quiconque tente de détruire la nature ou massacrer les bêtes au-delà des besoins de survie.

Prêtre : vous êtes le chef de meute de votre groupe d'aventuriers et vous endossez à la fois la responsabilité et le pouvoir d'un alpha. Lorsque vous combattez, vous incitez vos alliés à se comporter en chasseurs impitoyables.

Vengeur : en tant que vengeur adorateur de Mélora, vous pourriez être membre d'une cabale d'élite consacrée à la traque de créatures aberrantes qui en sait long sur le Royaume Lointain et la manière de détecter son influence. Tant que le dernier rejeton aberrant issu de ce terrible lieu n'aura pas été tué, vous ne connaîtrez pas le repos.

Moradin



Votre détermination face aux épreuves n'est dépassée que par votre loyauté envers vos amis. Vous exercez votre inébranlable volonté à forger un monde meilleur. Le droit chemin est pavé d'ordre et de bonne volonté, et vous vous efforcez d'incarner ces traits, même dans les pires moments.

En tant qu'adorateur de Moradin, vous préférez les pouvoirs qui aident les alliés et qui vous protègent. Choisissez de vous former en Endurance, Exploration et Histoire.

Invocateur : Moradin a façonné votre âme pour exécuter sa volonté dans le monde et vous êtes déterminé à faire de grandes choses à partir des matériaux que la vie met entre vos mains. Vous êtes la clef de voûte dans ses plans, tandis que ceux qui vous entourent ont besoin d'être guidés à leur place avant de pouvoir accomplir leur rôle.

Paladin : tout ce qui vaut d'être fabriqué vaut d'être protégé, surtout l'amitié. La loyauté est votre héritage et vous ne brisez jamais les serments que vous forgez. Quoiqu'il arrive, vos alliés savent qu'ils peuvent compter sur vous.

Prêtre : entouré des vagues du chaos et de la destruction, vous vous dressez inébranlable comme un roc. Votre solidarité est une ancre pour vos alliés et un mur infranchissable face à la marée des ennemis. Vous savez que d'autres attendent de vous que vous les guidiez et votre main apaisante leur procure l'assurance dont ils ont besoin pour suivre leur propre voie.

Vengeur : de même qu'un forgeron bat le métal pour en éliminer les défauts ou un sculpteur taille la pierre pour en enlever le superflu, vous rendez le monde meilleur en en découpant les mauvaises parties. Et comme pour toute grande œuvre, personne ne regrettera les morceaux manquants une fois que vous aurez fini d'imprimer votre marque sur l'histoire.

Pélor

Pélor représente beaucoup de choses pour bien des gens, et vous devez faire de même. Vous êtes la lumière qui guide les autres hors de l'obscurité et vous apportez la rédemption à ceux qui la cherchent. Vous vous dressez contre les ténèbres et veillez à ce qu'elles soient remises

LEE MOYER (3)

à leur place. Vous servez Pélor au mieux lorsque vous aidez les autres et les protégez contre le mal.

En tant qu'adorateur de Pélor, sélectionnez des pouvoirs qui infligent des dégâts radiants ou qui soignent les alliés. Choisissez de vous former en Diplomatie, Nature et Soins.

Invocateur : votre âme est toujours emplie de la chaleur de l'été et le monde serait meilleur si tous pouvaient ressentir la joie que vous éprouvez. En semant les graines de l'empathie et de la bonne volonté, vous êtes convaincu d'obtenir une merveilleuse récolte. Lorsque vous êtes inévitablement confronté à une résistance occasionnelle, vous savez que la lumière de Pélor révèlera à vos ennemis leurs erreurs. Le soleil permet aux récoltes de pousser, mais il peut aussi les griller.

Paladin : chaque lever de soleil annonce une nouvelle journée, et chaque journée est l'occasion de recommencer à zéro. Pour autant, témoigner de la compassion à un ennemi ne justifie pas de laisser les innocents souffrir. Votre devoir est avant tout de protéger ceux qui ont choisi la voie de la lumière. Ce n'est qu'une fois l'innocence protégée du mal qu'un méchant mérite une seconde chance.

Prêtre : votre posture vertueuse est la lumière destinée à montrer la voie hors des ténèbres. Lorsque vos amis défaillent, vous êtes à leurs côtés et vous leur prodiguez les paroles réconfortantes et la gentillesse qui éclairent la vraie voie.

Vengeur : les prêtres de Pélor parlent souvent de faire preuve de compassion et de gentillesse, mais vous savez qu'il y a une différence entre compatir et pardonner. Ceux qui voient vraiment la lumière méritent sa chaleur. Tous les autres ne méritent que la morsure de l'acier. Quand le chemin sur lequel vous marchez vous paraît sombre, c'est seulement parce que vous vous tenez dans l'ombre projetée par la lumière de Pélor.

La Reine Corneille

La mort n'est pas une fin en soi mais une transition. En ce qui vous concerne, vous ne redoutez d'elle que le fait de devoir manquer des opportunités supplémentaires de servir la Reine Corneille. Tant que vous êtes en vie, vous vous efforcez d'aider les autres face à la mort, que ce soit en réconfortant une personne en deuil ou en aidant quelqu'un à trouver son chemin vers l'au-delà.

En tant qu'adorateur de la Reine Corneille, sélectionnez des pouvoirs qui infligent des dégâts nécrotiques ou qui inspirent la terreur. Choisissez de vous former en Intimidation, Intuition et Religion.

nvocateur : l'hiver s'est installé sur votre âme comme si de la glace coulait dans vos veines. Vous voyez la mort dans le visage de vos meilleurs amis et même des bébés étreints par leur mère semblent des chandelles vacillant dans d'infinies ténèbres. Vous portez le fardeau d'un pouvoir plus ancien que la Reine Corneille, et pourtant elle vous l'a confié car vous êtes son agent dans le monde. Vous êtes honoré de porter ce flambeau, mais il vous pèse parfois.



LEE MOYER (3)

Paladin : vous ne craignez pas votre propre mort, mais celle de vos amis est une toute autre affaire. Vous voyez dans leurs actes la main du destin et il est de votre devoir de les protéger jusqu'à ce que leur mort serve la providence. Vous ne savez pas comment tout cela doit se terminer, mais lorsque votre âme ira rejoindre la Reine Corneille, vous ne regretterez pas la manière dont vous l'avez servie.

Prêtre : peur et fierté, voilà les ennemis des grands actes. Vous tirez avantage de ces traits chez vos ennemis et vous les étouffez chez vos alliés. Vous guidez vos compagnons sur la voie de la grandeur, mais vous savez que leur histoire finira bien un jour.

Vengeur : vous êtes un tueur froid et sans pitié. La mort est le seuil que tout le monde doit franchir pour accomplir sa destinée ultime. Bien sûr, certains méritent d'effectuer ce passage plus tôt que d'autres. C'est là que vous intervenez.

Sehanine



La lueur de la lune, le craquement des feuilles d'automne, le truc du prestidigitateur, le baiser échangé par les amoureux... ce sont tous des signes de la bienveillance de Sehanine. Vous savez cela parce que vous pouvez sentir son sourire dans votre âme quand vous en êtes le témoin. Vous parcourez le monde en quête de votre destinée et interprétez ces augures comme des signaux qui vous guident sur votre chemin ombragé.

En tant qu'adorateur de Sehanine, sélectionnez des pouvoirs qui vous permettent d'échapper à la détection et aux ennuis. Choisissez de vous former en Bluff, Discrétion et Perception.

Invocateur : certains vous traiteraient de manipulateur, d'autres de voleur ou d'arnaqueur, mais encore faudrait-il qu'ils vous attrapent, et même alors qu'ils vous retiennent. Vous savez que le secret de la vie est de bien la vivre et vous utilisez les autres comme des pions ignorants dans des parties qui vous amusent. Avec, bien entendu, l'approbation de Sehanine. Si elle ne vous l'accordait pas, vous savez qu'elle récupèrerait les dons qu'elle vous a faits. D'ailleurs, vous feriez pareil à sa place.

Paladin : vous ne pouvez dire avec certitude où se situe la frontière entre le bien et le mal, mais progressant sur le chemin de la vie, vous veillez à ne pas basculer dans l'un ou l'autre fossé. Pourtant, il y a une chose que Sehanine et vous ne pouvez laisser de côté, la seule qui vaille de se détourner du chemin : l'amour. Que ce soit pour la passion entre deux êtres ou la camaraderie entre plusieurs, vous maintenez qu'elle en vaut le coup. Le bien et le mal n'ont aucun sens lorsque vous levez votre bouclier ou dégainez votre épée au nom de l'amour.

Prêtre : la vie est une farce que les dieux jouent aux âmes, mais au moins vous savez que c'en est une. Le destin, la vie, la mort... tous ces concepts n'ont guère de sens si on y pense. La vérité, c'est que chaque instant est ce qu'on en fait et pour vous, rien ne vaut que de le passer avec des amis. Ils ne voient pas toujours ce que vous trouvez si drôle, mais avec votre aide, eux aussi peuvent rire de la mort.

Vengeur : votre âme est toujours restée tapie dans l'ombre. Même au centre d'une pièce bondée, vous avez l'impression d'observer sans être vu. Seule la lune vous voit tel que vous êtes. Seule Sehanine a répondu à l'appel que vous ne pouviez émettre. Maintenant à son service, illuminé de son sourire, vous êtes sa lame cachée, et lorsqu'elle prend votre âme dans sa main, vous frappez.

HISTORIQUES DIVINS

La section sur les historiques dans le chapitre 3 du *Manuel des Joueurs 2* étoffe les bases de la création de personnage. Elle procure des amorces pour l'historique d'un personnage et ajoute des avantages de jeu qui reflètent ce que vous étiez avant de devenir un aventurier.

Voici plusieurs historiques que vous pouvez utiliser ou adapter à votre personnage divin. Après avoir choisi vos éléments d'historique, vous pouvez (avec l'accord de votre MD) sélectionner l'un des avantages d'historique suivants.

- vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests pour une compétence associée à votre historique.
- vous ajoutez une compétence associée à votre historique à votre liste de classe avant de choisir vos formations de compétences.
- vous choisissez une langue en rapport avec votre historique. Vous pouvez la parler, la lire et l'écrire couramment.
- si vous utilisez un univers de campagne proposant des avantages régionaux (tel que l'univers des ROYAUMES OUBLIÉS®), vous bénéficiez d'un avantage régional.

ANCIEN MEMBRE DE CULTE

Vous avez été membre d'un culte et avez vénéré un faux dieu avant de voir la vérité. Suiviez-vous un démagogue mortel ou le culte était-il dédié à une créature magique ou un danger surnaturel ? Le culte était-il maléfique ou simplement fourvoyé ? Comment vous êtes-vous échappé du culte et avec-vous trouvé votre voie ? Le culte existe-t-il encore ou a-t-il été écrasé, dispersé ? Croyez-vous encore secrètement aux principes du culte ou êtes-vous avide de vengeance envers ceux qui vous ont menti ?

Compétences associées : Connaissance de la rue, Discrétion

CONVERTI

Vous étiez membre d'un clergé dédié à une autre divinité mais quelque chose vous a fait changer d'allégeance. Quelle divinité vénériez-vous auparavant ? Était-ce un dieu mauvais ou une fausse idole ? Une tragédie ou un miracle vous a-t-il poussé à suivre un autre dieu ? Avez-vous perdu votre foi pour quelque raison, ou vous êtes-vous détourné de cette vie pour des raisons plus matérielles ? Avez-vous rencontré quelqu'un qui vous a fait changer d'avis ? Vos anciens alliés ont-ils bien accepté votre départ ou veulent-ils vous récupérer ?

Compétences associées : Intuition, Religion

GARDIEN DU TEMPLE

Vous avez grandi dans un temple. Vous y couriez pieds nus et jouiez à l'ombre de ses statues. Pourquoi l'orphelin ou la charge que vous étiez a-t-il été confié au temple ? Vos parents sont-ils encore en vie ? Qui s'est occupé de vous et cette personne vit-elle encore ? Où se temple se trouvait-il ? Y vénérait-on plus d'une divinité ? Y aviez-vous des rivaux parmi les adorateurs ou le clergé ?

Compétences associées : Religion, Soins

HÉRÉTIQUE

Vous vénérez le ou les mêmes dieux que d'autres de même foi, mais vous percevez ces divinités différemment. Vous croyez à une légende qui est en contradiction avec l'opinion commune sur vos dieux ou vous les honorez en pratiquant des rites auxquels les autres s'opposent. Que faites-vous ou croyez-vous que la plupart des gens rejettent ? Cherchez-vous à convertir ou venez-vous d'une secte hérétique ? Les autres fidèles vous pourchassent-ils ? Pourquoi vous êtes-vous engagé sur ce chemin difficile alors qu'une croyance plus ordinaire vous était ouverte ?

Compétences associées : Discrétion, Histoire

INCROYANT

Dans votre jeunesse, vous n'éprouviez guère de respect pour les dieux, mais quelque chose vous a fait changer d'avis. Vous ne savez toujours pas si vous pouvez faire confiance aux dieux auxquels vous adressez vos prières, mais vous ne pouvez vous détourner des pouvoirs qu'ils vous accordent. Que vous est-il arrivé dans le passé pour que vous vous méfiez de la religion ? Que s'est-il passé pour que vous recommenciez à croire ? Êtes-vous aujourd'hui un véritable croyant ou n'exécutez-vous le travail d'un dieu que pour ce que vous espérez y gagner ?

Compétences associées : Bluff, Intuition

INSPIRATION DIVINE

Suivre votre voie divine vous paraît aussi naturel que respirer. Vous n'avez jamais entendu l'appel de la religion parce qu'il a toujours été en vous. Même enfant, vous étiez le seul à entendre des voix et voir des signes que personne d'autre ne semblait comprendre. Avez-vous caché ce lien avec le divin ou les autres étaient-ils au courant ? Étiez-vous rejeté pour l'étrangeté de votre comportement ou la communauté se tournait-elle vers vous à cause de vos dons ?

Compétences associées : Intuition, Religion

MÛ PAR LE DÉSIR DE VENGEANCE

Vous suivez votre dieu non parce que vous croyez en ce qu'il représente mais parce que vous avez un ennemi en commun. De quel individu, nation ou race désirez-vous vous venger ? Que s'est-il passé qui vous rende si obsédé par le besoin de justice ? Comment d'autres fidèles sont-ils susceptibles de percevoir votre quête obsessionnelle ?

Compétences associées : Endurance, Intimidation

PÉNITENT

Vous avez fait quelque chose dont vous n'êtes pas fier, un crime qui vous hante encore aujourd'hui. Qu'avez-vous fait ? Étiez-vous déjà un adorateur de votre dieu lorsque vous avez commis cet acte ? En quoi le fait de vous consacrer à une divinité est-il une solution pour vous ? Ceux à qui vous avez causé du tort sont-ils morts ou vous recherchent-ils toujours ? Avez-vous vraiment fait quelque chose de terrible ou est-ce juste l'impression que vous en avez ?

Compétences associées : Discrétion, Larcin

KYLE ANDERSON

Touché par un ange

Aussi loin qu'il vous en souvienne, vous avez rencontré de dangereux immortels et un ange gardien vous a enseigné tout ce que vous deviez savoir au sujet de votre dieu. À quoi ressemblait l'ange qui veillait sur vous ? Est-il vivant ou mort ? Pourquoi vous a-t-il porté de l'intérêt ? Quels autres immortels sont susceptibles d'interférer dans votre vie ?

Compétences associées : Arcanes, Perception

Tradition familiale

Vous venez d'une longue lignée dont les membres se sont consacrés à la religion. La tradition croyante de votre famille s'étend-elle à tous ou ne concerne-t-elle que certains ? Les membres de la famille sont-ils contraints d'adopter cette tradition ou l'appel religieux est-il volontiers partagé par tous ? D'autres membres ont-ils déjà vénéré la même divinité ? Vous démarquez-vous d'une quelconque manière de la tradition ?

Compétences associées : Diplomatie, Histoire

Une religion étrangère

Vous avez découvert votre divinité dans une culture qui n'est pas la vôtre et vous la vénérez d'une manière que votre propre peuple ne connaît pas. Avez-vous été amené à votre foi en présence d'une autre race ou d'une autre culture ? Cet endroit était-il lointain ou sur un autre plan ? Quelles sont ces pratiques religieuses que d'autres peuvent trouver déconcertantes ?

Compétences associées : Diplomatie, une compétence pour laquelle une autre race bénéficie d'un bonus

Vétéran d'une guerre religieuse

Vous avez durement combattu pour une cause divine mais avez fini par vous détourner de cette vie. Pourquoi avez-vous pris les armes pour votre dieu ? La guerre est-elle terminée ou se bat-on encore pour elle ? Avez-vous laissé cet aspect de votre vie derrière vous ou les sentiments qui vous ont amené à vous battre pour votre religion brûlent-ils encore en vous ?

Compétences associées : Athlétisme, Intimidation

Vie de missionnaire

Vos parents ou vous êtes partis dans les contrées sauvages pour porter la parole de votre dieu. Avez-vous voyagé partout ou êtes-vous resté à un endroit pour prêcher à un groupe précis ? Avez-vous été accueilli avec bienveillance ou hostilité ? Comment avez-vous survécu au cours de vos voyages ? Avez-vous abandonné ce travail ou cherchez-vous encore à convertir ? Comptez-vous des amis chez des convertis dans des endroits lointains ?

Compétences associées : Endurance, Nature



NOUVEAUX TALENTS

Les talents sont un outil efficace pour décrire les expériences, l'entraînement et les talents particuliers à votre personnage. Deux prêtres humains de Pélor pourraient avoir des scores de caractéristiques et une liste de pouvoirs similaires, mais si l'un choisit des talents qui renforcent ses pouvoirs de guérison et l'autre opte pour des talents qui multiplient les options de son Conduit divin, leur jeu sera très différent.

Pour prendre un talent, il vous faut répondre à ses éventuels prérequis. Si vous veniez à perdre un prérequis, vous ne pourriez plus utiliser le talent correspondant jusqu'à ce que vous répondiez de nouveau au prérequis. Un talent ayant une classe comme prérequis n'est accessible que par les membres de cette classe, y compris les personnages qui ont rejoint cette classe par le biais d'un talent de multiclassage.

Talents d'échelon héroïque

Les talents de cette section sont disponibles aux personnages de tout niveau répondant aux prérequis.

Appel du protecteur

Prérequis : kalashtar, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque divin quotidien au cours de votre tour, vous pouvez tirer chaque allié dans un rayon de 5 cases de vous d'une case au lieu d'utiliser l'avantage normal lié à la manifestation de votre alliance.

Approbation divine

Prérequis : humain, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir de Conduit divin, vous pouvez aussi effectuer un jet de sauvegarde au prix d'une action libre.

Armure de colère flamboyante

Prérequis : invocateur, aptitude de classe Alliance de colère

Avantage : votre pouvoir *armure de colère* inflige des dégâts de feu et radiants et acquiert le mot-clé feu. La cible de votre *armure de colère* subit un malus de –1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure de vengeance

Prérequis : vengeur, aptitude de classe Censure rétributive, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : tant que vous êtes adjacent à la cible de votre *serment d'inimitié*, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses contre les autres créatures.

Assaut divin

Prérequis : demi-orque, paladin

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *assaut furieux*, un allié dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur de Force à ses jets de dégâts de corps à corps contre la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Attirance vengeresse

Prérequis : vengeur, aptitude de classe Censure collective

Avantage : lorsque vous utilisez *lien de censure*, augmentez le nombre de cases dont vous pouvez tirer la cible de 2.

Bénédiction d'Avandra

Prérequis : halfelin, prêtre

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *deuxième chance* et que l'attaque échoue, un allié dans un rayon de 5 cases de vous peut dépenser une récupération.

Bénédiction de Corellon

Prérequis : elfe, prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *précision elfique* et que l'attaque réussit, un allié dans un rayon de 5 cases de vous peut dépenser une récupération.

Bénédiction élémentaire

Prérequis : genasi, toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir racial associé à votre manifestation élémentaire, vous ou un allié dans un rayon de 5 cases de vous gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Force.

Bénédiction infernale

Prérequis : tieffelin, toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *courroux infernal*, un allié qui vous est adjacent regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Charisme et bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à son prochain jet d'attaque contre un ennemi qui vous a touché depuis votre dernier tour.

Camouflage protecteur

Prérequis : gnome, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez vos *représailles du protecteur*, vous pouvez également conférer un camouflage à l'allié qui a été touché par l'ennemi déclencheur. Le camouflage dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Canalisation de force

Prérequis : paladin

Avantage : après avoir utilisé un pouvoir de Conduit divin, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque de corps à corps effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant.



Canaliseur polyvalent

Prérequis : toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : choisissez une classe divine autre que la vôtre et un pouvoir de Conduit divin disponible comme aptitude de classe pour cette classe. Ajoutez ce pouvoir de Conduit divin à la liste de vos pouvoirs de Conduit divin disponibles.

Chance des fées

Prérequis : gnome, prêtre, pouvoir *chance divine*

Avantage : lorsque vous utilisez *chance divine*, vous conférez également un bonus de +1 à un allié dans un rayon de 5 cases.

Clarté d'esprit

Prérequis : kalashtar, toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *bastion de clarté mentale*, vous ou un allié pris dans l'explosion pouvez dépenser une récupération.

Conduit caché

Prérequis : gnome, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de Conduit divin, vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Courroux des anciens temps

Prérequis : nain, invocateur, aptitude de classe Alliance de colère

Avantage : lorsque vous utilisez votre *armure de colère* contre un ennemi plus grand que vous, ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts infligés par le pouvoir.

Courroux du roi des montagnes

Prérequis : goliath, invocateur, aptitude de classe Alliance de colère

Avantage : lorsque vous utilisez votre *armure de colère*, vous pouvez choisir que la cible se retrouve à terre après l'avoir poussée.

Courroux terrifiant

Prérequis : demi-orque, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *assaut furieux* contre la cible de votre *serment d'inimitié*, la cible subit un malus de -1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Déchaîner la bête

Prérequis : féral, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : si vous êtes en péril après que la cible de votre *serment d'inimitié vous a touché*, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* ou *sauvagerie griffe-effilée* au prix d'une réaction immédiate.

Défense groupée

Prérequis : demi-elfe, paladin

Avantage : les alliés bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les défenses contre les créatures que vous avez marquées.

Défi draconique

Prérequis : drakéide, paladin

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vous soumettez chaque ennemi ciblé par ce pouvoir à votre sanction divine. Cette sanction divine dure jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

WAYNE REYNOLDS

TALENTS D'ÉCHELON HÉROÏQUE

Toute classe divine	Autre prérequis	Avantage
Approbation divine	Humain, Conduit divin	Votre Conduit divin vous confère un jet de sauvegarde
Bénédiction élémentaire	Genasi	Vous ou un allié gagne des points de vie temporaires quand vous utilisez votre manifestation élémentaire
Bénédiction infernale	Tieffelin	Un allié regagne des points de vie lorsque vous utilisez *courroux infernal*
Canaliseur polyvalent	Conduit divin	Gagnez un pouvoir de Conduit divin d'une autre classe
Clarté d'esprit	Kalashtar	Vous ou un allié dépensez une récupération quand vous utilisez *bastion de clarté mentale*
Conduit caché	Gnome, Conduit divin	Votre Conduit divin confère un camouflage
Dévotion furieuse	Demi-orque, Conduit divin	+2 dégâts à vos pouvoirs divins après usage de votre Conduit divin
Discours sacré	Parler l'universel	Gagnez un succès supplémentaires au cours des défis de compétences utilisant Bluff, Diplomatie ou Intimidation
Éclipse de guérison	Éladrin	Confèrez des points de vie temporaire avec *éclipse féerique*
Foi du forgelier	Forgelier	*Opiniâtreté forgelière* affecte aussi un allié adjacent
Nimbe de lumière	—	Les alliés gagnent +1 aux attaques avec des pouvoirs radiants après votre utilisation d'un pouvoir radiant
Noirfeu éclatant	Drow	Les cibles de *noirfeu* acquièrent vulnérabilité radiant
Pourfendeur de démon	—	Les pouvoirs qui visent les morts-vivants visent aussi les élémentaires
Pourfendeur de diable	—	Les pouvoirs qui visent les morts-vivants visent aussi les immortels
Présence majestueuse	Déva	Les alliés adjacents gagnent résistance nécrotique 3 et radiant 3
Résistance de Kord	Goliath	*Endurance de la pierre* s'étend aux alliés adjacents
Sauvagerie sacrée	Féral, Conduit divin	Conduit divin vous confère +1 aux attaques de corps à corps si vous êtes en péril
Serviteur inconstant	Changelin ou doppelganger	+3 aux tests de Religion, choisissez vos talents dans n'importe quel domaine
Touche-à-tout religieux	Demi-elfe	Utilisez un pouvoir à volonté d'une autre classe divine comme pouvoir de rencontre
Vaurien béni	Halfelin	Dépensez une récupération avec *deuxième chance*

Talents d'invocateur	Autre prérequis	Avantage
Appel du protecteur	Kalashtar, Alliance protectrice	Tirez les alliés d'une case quand vous utilisez un pouvoir divin quotidien
Armure de colère flamboyante	Alliance de colère	*Armure de colère* gagne le mot-clé feu, la cible subit -1 aux jets de sauvegarde
Camouflage protecteur	Gnome, Alliance protectrice	Conférez un camouflage à un allié quand vous utilisez *représailles du protecteur*
Courroux des anciens temps	Nain, Alliance de colère	Gagnez un bonus aux dégâts quand vous utilisez *armure de colère* contre des ennemis plus grands
Courroux du roi des montagnes	Goliath, Alliance decolère	La cible d'armure *de colère* se retrouve à terre
Inquiétante malédiction	Alliance de malédiction	Les attaques des ennemis que vous touchez avec des pouvoirs de rencontre ou quotidiens subissent un -2 contre vous
Invocation de résistance	Humain	Un allié gagne +1 au prochain jet de sauvegarde quand vous utilisez un pouvoir divin
Invocation de travail d'équipe	Demi-elfe	Un allié gagne +1 aux défenses quand vous utilisez un pouvoir divin
Malédiction du pourfendeur de démon	Alliance de malédiction	Les élémentaux que vous touchez avec *malédiction funeste* confèrent un avantage de combat à votre allié
Malédiction infernale	Tieffelin	Vos attaques gagnent le mot-clé terreur quand vous utilisez *courroux infernal*
Préservation astrale	Déva, Alliance protectrice	Quand vous utilisez *représailles du protecteur*, les alliés à proximité gagnent +1 contre les attaques des créatures en péril
Protecteur féerique	Éladrin, Alliance protectrice	Téléportez un allié de 2 cases quand vous utilisez *représailles du protecteur*
Réprimande élémentaire	Genasi, Alliance protectrice	Un allié gagne des avantages quand vous utilisez *représailles du protecteur*
Réprimande mortelle	Alliance protectrice	Gagnez un bonus aux dégâts avec *représailles du protecteur*

Talents de paladin	Autre prérequis	Avantage
Assaut divin	Demi-orque	Un allié gagne un bonus aux dégâts contre la cible de votre *assaut furieux*
Canalisation de force	—	Vous gagnez +1 aux attaques de corps à corps après usage de Conduit divin
Défense groupée	Demi-elfe	Les alliés gagnent +1 aux défenses contre les créatures que vous marquez
Défi draconique	Drakéide	Votre *souffle de dragon* soumet vos ennemis à votre sanction divine
Défi élémentaire	Genasi	Votre *défi divin* inflige des dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre
Engagement du protecteur	Cha 15	Gagnez +1 aux attaques quand vous ou la cible êtes adjacent à un allié en péril
Exemple du forgelier	Forgelier	Les alliés peuvent effectuer un jet de sauvegarde contre les dégâts continus quand vous utilisez *opiniâtreté forgelière*
Féral béni	Féral	Gagnez un bonus aux dégâts d'attaques de corps à corps quand vous utilisez sauvagerie
Marque de l'infernal	Tieffelin	Vous pouvez utiliser sanction divine quand votre *courroux infernal* touche
Paladin dévoué	*Imposition des mains*	Gagnez 1 récupération, ajoutez votre modificateur de Charisme à *imposition des mains*
Persévérance divine	Humain	Vous gagnez +2 à votre prochaine attaque après avoir réussi un jet de sauvegarde
Puissant défi	*Défi divin*	*Défi divin* inflige des dégâts radiants supplémentaires
Récupération vertueuse	—	Gagnez résistance à tout quand vous dépensez une récupération
Solidité de la pierre	Goliath	Un allié gagne résistance à tout quand vous utilisez *imposition des mains* ou *Toucher de la vertu*

Talents de prêtre	Autre prérequis	Avantage
Bénédiction d'Avandra	Halfelin	Si un ennemi rate suite à *deuxième chance*, un allié peut dépenser une récupération
Bénédiction de Corellon	Elfe	Si vous touchez avec *précision elfique*, un allié peut dépenser une récupération
Chance des fées	Gnome, *chance divine*	*Chance divine* affecte aussi un allié
Détermination sacrée	Forgelier	Vos pouvoirs de guérison gagnent un bonus après *opiniâtreté forgelière*
Focaliseur de guérisseur	—	Ajoutez votre bonus de symbole sacré aux pouvoirs de guérison
Grâce défensive	*Compassion du guérisseur*	Gagnez un bonus aux défenses quand vous utilisez *compassion du guérisseur*
Guérisseur pacifiste	—	Vous gagnez un bonus à vos pouvoirs de guérison, mais vous êtes étourdi si vous blessez un ennemi en péril
Mot de guérison défensif	*Mot de guérison*	Votre *mot de guérison* confère un bonus aux défenses du bénéficiaire
Persévérance partagée	Humain	Quand vous conférez un jet de sauvegarde, votre allié gagne +1 au jet
Prêtre de combat nain	Nain, *mot de guérison*	Gagnez des points de vie temporaires quand vous utilisez *mot de guérison*
Soigneur de combat	*Mot de guérison*	Regagnez des points de vie quand vous utilisez *mot de guérison*
Souffle de vie	Drakéide	Votre *souffle de dragon* donne des points de vie temporaires aux alliés
Vitalité du noirfeu	Drow	Les alliés gagnent des points de vie temporaires quand ils touchent des ennemis sous votre *noirfeu*

Talents de vengeur	Autre prérequis	Avantage
Armure de vengeance	Censure rétributive, *serment d'inimitié*	+1 aux défenses contre les créatures autres que la cible de votre *serment d'inimitié*
Attirance vengeresse	Censure collective	Tirez la cible de 2 cases supplémentaires quand vous utilisez *lien de censure*
Courroux terrifiant	Demi-orque, *serment d'inimitié*	Utilisez *assaut furieux* pour pénaliser les attaques de la cible de votre *serment d'inimitié*
Déchaîner la bête	Féral, *serment d'inimitié*	Utilisez votre pouvoir racial en réaction immédiate quand vous êtes touché par la cible de votre *serment d'inimitié*
Destin féerique	Elfe, *serment d'inimitié*	Si vous touchez la cible de votre *serment d'inimitié* avec *précision elfique*, vous gagnez +2 dégâts contre la cible
Distraction divine	Censure collective, *serment d'inimitié*	Les alliés gagnent un bonus aux dégâts contre la cible de votre *serment d'inimitié* quand vous lui êtes adjacent
Esquive et coup	Halfelin, *serment d'inimitié*	Si la cible de votre *serment d'inimitié* rate suite à *deuxième chance*, vous gagnez +2 aux dégâts contre la cible
Inimitié astrale	Déva, *serment d'inimitié*	Le bonus de *mémoire d'un millier de vies* s'applique aussi aux dégâts contre la cible de votre *serment d'inimitié*
Marque du serment	*Serment d'inimitié*	Marquez la cible de votre *serment d'inimitié*
Noirfeu vicieux	Drow, *serment d'inimitié*	Utilisez *noirfeu* contre la cible de votre *serment d'inimitié* pour lui donner vulnérabilité à tous les dégâts
Opportuniste vengeur	Humain, *serment d'inimitié*	Gagnez une action de mouvement supplémentaire quand vous réduisez la cible de votre *serment d'inimitié* à 0 point de vie
Poursuite des fées	Éladrin, *serment d'inimitié*	Téléportez-vous de 5 cases de plus avec *éclipse féerique* si vous finissez adjacent à la cible de votre *serment d'inimitié*
Représailles psychiques	Kalashtar, *serment d'inimitié*	Utilisez *bastion de clarté mentale* pour changer la cible de votre *serment d'inimitié*
Serment rapprochant	Censure de poursuite, *serment d'inimitié*	Décalez-vous plus près de la cible de votre *serment d'inimitié* après l'avoir touchée avec une attaque à distance
Visage railleur	Changelin ou doppelganger, *serment d'inimitié*	Utilisez *change-forme* pour gagner un avantage de combat contre la cible de votre *serment d'inimitié*

Défi élémentaire

Prérequis : genasi, paladin

Avantage : lorsque vous infligez des dégâts à une créature en utilisant votre *défi divin*, vous pouvez changer le type des dégâts de radiant à acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. Choisissez à chaque fois que vous infligez des dégâts avec *défi divin*.

Destin féerique

Prérequis : elfe, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *précision elfique* pour relancer un jet d'attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié* et que l'attaque réussit, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre cette cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le bonus passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

Détermination sacrée

Prérequis : forgelier, prêtre

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *opiniâtreté forgelière*, ajoutez votre modificateur de Force aux points de vie regagnés par les cibles de vos pouvoirs de guérison de prêtre jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dévotion furieuse

Prérequis : demi-orque, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de Conduit divin, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec des pouvoirs d'attaque divins jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Discours sacré

Prérequis : toute classe divine, parler l'universel

Avantage : lorsque vous utilisez Bluff, Diplomatie, ou Intimidation dans un défi de compétences, vous gagnez un succès supplémentaire pour compléter le défi la première fois que vous réussissez un test avec l'une de ces compétences.

Distraction divine

Prérequis : vengeur, aptitude de classe Censure collective, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous êtes adjacent à la cible de votre *serment d'inimitié*, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de dégâts contre cette cible.

Le bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

Éclipse de guérison

Prérequis : éladrin, toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féerique*, un allié adjacent à votre espace de départ ou d'arrivée gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur d'Intelligence et peut se décaler d'une case au prix d'une action libre.

Engagement du protecteur

Prérequis : Cha 15, paladin

Avantage : lorsque vous ou votre cible êtes adjacents à un allié en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Esquive et coup

Prérequis : halfelin, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque la cible de votre *serment d'inimitié* rate une attaque parce que vous l'avez obligée à relancer son jet avec votre pouvoir racial de *deuxième chance*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le bonus passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

Exemple du forgelier

Prérequis : forgelier, paladin

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *opiniâtreté forgelière*, chaque allié dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde contre un des effets qui infligent des dégâts continus et qu'un jet de sauvegarde annule.

Féral béni

Prérequis : féral, paladin

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* ou *sauvagerie griffe-effilée*, vos pouvoirs divins de corps à corps bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Focaliseur de guérisseur

Prérequis : prêtre

Avantage : lorsque vous soignez avec un pouvoir de guérison de prêtre, ajoutez le bonus d'altération de votre symbole sacré aux points de vie regagnés par le bénéficiaire.

Foi du forgelier

Prérequis : forgelier, toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *opiniâtreté forgelière*, un allié adjacent gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution et peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qui inflige des dégâts continus et qu'un jet de sauvegarde annule.

Grâce défensive

Prérequis : prêtre, pouvoir *compassion du guérisseur*

Avantage : lorsque vous utilisez *compassion du guérisseur*, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Guérisseur pacifiste

Prérequis : prêtre

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir divin qui permet à une cible de dépenser une récupération, la cible regagne 1d6 + votre modificateur de Charisme points de vie supplémentaires. Les points de vie supplémentaires passent à 2d6 + votre modificateur de Charisme au niveau 11, et à 3d6 + votre modificateur de Charisme au niveau 21.

Également, chaque fois que vous infligez des dégâts à un ennemi en péril, vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Inimitié astrale
Prérequis : déva, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*
Avantage : si vous utilisez votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* pour augmenter le résultat d'un jet d'attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux au bonus obtenu grâce au pouvoir racial.

Inquiétante malédiction
Prérequis : invocateur, aptitude de classe Alliance de malédiction
Avantage : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir d'attaque divin de rencontre ou quotidien à votre tour, chaque cible touchée par le pouvoir subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Invocation de résistance
Prérequis : humain, invocateur
Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque divin de rencontre ou quotidien au cours de votre tour, un allié dans un rayon de 10 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à son prochain jet de sauvegarde avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Invocation de travail d'équipe
Prérequis : demi-elfe, invocateur
Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque divin de rencontre ou quotidien au cours de votre tour, un allié dans un rayon de 10 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Malédiction du pourfendeur de démon
Prérequis : invocateur, aptitude de classe Alliance de malédiction
Avantage : si vous touchez une créature d'origine élémentaire avec votre pouvoir *malédiction funeste*, cette cible confère également un avantage de combat au prochain allié qui l'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Malédiction infernale
Prérequis : tieffelin, invocateur
Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *courroux infernal*, toutes les attaques que vous effectuez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant gagnent le mot-clé terreur.

Marque de l'infernal
Prérequis : tieffelin, paladin
Avantage : si une attaque augmentée par votre pouvoir racial *courroux infernal* réussit, vous soumettez également la cible à votre sanction divine. Celle-ci dure jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Marque du serment
Prérequis : vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*
Avantage : lorsque vous utilisez *serment d'inimitié*, vous pouvez marquer la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mot de guérison défensif
Prérequis : prêtre, pouvoir *mot de guérison*
Avantage : lorsque vous utilisez votre *mot de guérison*, la cible bénéficie également d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur de Charisme contre la prochaine attaque effectuée contre elle.

Nimbe de lumière
Prérequis : toute classe divine
Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir divin de rencontre ou quotidien qui a le mot-clé radiant, vous pouvez créer un périmètre de lumière vive dans une explosion de proximité 1. Le périmètre dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les alliés pris dans le périmètre bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque de leurs pouvoirs radiants.

Noirfeu éclatant
Prérequis : drow, toute classe divine
Avantage : lorsque vous touchez une cible avec votre pouvoir racial *noirfeu*, la cible acquiert une vulnérabilité aux dégâts radiants égale à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Noirfeu vicieux
Prérequis : drow, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*
Avantage : chaque fois que vous touchez la cible de votre *serment d'inimitié* avec votre pouvoir racial *noirfeu*, elle acquiert une vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Dextérité jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Opportuniste vengeur
Prérequis : humain, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*
Avantage : la première fois que vous réduisez la cible de votre *serment d'inimitié* à 0 point de vie au cours d'une rencontre, vous gagnez une action de mouvement supplémentaire que vous devez utiliser avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Paladin dévoué
Prérequis : paladin, pouvoir *imposition des mains*
Avantage : lorsque vous utilisez *imposition des mains* sur un allié, cet allié regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Charisme.
Lorsque vous sélectionnez ce talent, votre nombre de récupérations augmente de 1.

Persévérance divine
Prérequis : humain, paladin
Avantage : lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochain jet d'attaque effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Persévérance partagée
Prérequis : humain, prêtre
Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir qui permet à un allié d'effectuer un jet de sauvegarde, celui-ci bénéficie d'un bonus de +1 à son jet.

Pourfendeur de démon

Prérequis : toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir divin qui vise normalement les morts-vivants, vous pouvez aussi viser les créatures d'origine élémentaire.

Pourfendeur de diable

Prérequis : toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir divin qui vise normalement les morts-vivants, vous pouvez aussi viser les créatures d'origine immortelle.

Poursuite des fées

Prérequis : éladrin, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féerique*, vous pouvez vous téléporter de 5 cases supplémentaires tant que vous terminez adjacent à la cible de votre *serment d'inimitié*.

Présence majestueuse

Prérequis : déva, toute classe divine

Avantage : les alliés adjacents bénéficient de résistances nécrotique 3 et radiant 3. Les résistances passent à 5 au niveau 11 et à 10 au niveau 21.

Préservation astrale

Prérequis : déva, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez *représailles du protecteur*, chaque allié dans un rayon de 2 cases de vous bénéficie d'un bonus de +1 à toutes les défenses contre les attaques effectuées par les créatures en péril jusqu'à la fin de la rencontre.

Prêtre de combat nain

Prérequis : nain, prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : lorsque vous utilisez *mot de guérison* sur un allié, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution.

Protecteur féerique

Prérequis : éladrin, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez *représailles du protecteur*, vous pouvez également téléporter de 2 cases l'allié qui a été touché par l'ennemi déclencheur.

Puissant défi

Prérequis : paladin, pouvoir *défi divin*

Avantage : chaque fois que votre *défi divin* inflige des dégâts à sa cible, elle subit des dégâts radiants supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Récupération vertueuse

Prérequis : paladin

Avantage : chaque fois que vous dépensez une récupération, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Représailles psychiques

Prérequis : kalashtar, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *bastion de clarté mentale*, vous pouvez faire de l'ennemi déclencheur la nouvelle cible de votre *serment d'inimitié* au prix d'une action libre.

Réprimande élémentaire

Prérequis : genasi, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir *représailles du protecteur*, vous conférez également un bonus à l'allié attaqué par l'ennemi déclencheur en fonction de votre manifestation élémentaire actuelle.

Âme de terre : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la Vigueur et aux jets de sauvegarde jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Âme de feu : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au Réflexes et de résistance feu 5 jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Âme d'orage : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la Vigueur et de résistance électricité 5 jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Âme d'eau : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Âme de vent : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 à la vitesse de déplacement et de résistance froid 5 jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Réprimande mortelle

Prérequis : invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez *représailles du protecteur*, ajoutez votre modificateur d'Intelligence au jet de dégâts de l'attaque qui bénéficie du bonus du pouvoir.

Résistance de Kord

Prérequis : goliath, toute classe divine

Avantage : tant que votre pouvoir racial *endurance de la pierre* est actif, les alliés adjacents bénéficient de la même résistance que celle que vous confère le pouvoir.

Serment rapprochant

Prérequis : vengeur, aptitude de classe Censure de poursuite, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous réussissez une attaque à distance contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité au prix d'une action libre, à condition de finir ce décalage plus près de la cible.

Sauvagerie sacrée

Prérequis : féral, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de Conduit divin alors que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Serviteur inconstant
Prérequis : Changelin ou doppelganger, toute classe divine

Avantage : vous pouvez sélectionner des talents de domaine dans n'importe quel domaine, pas seulement ceux qui sont associés à votre divinité.

De plus, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +3 aux tests de Religion.

Soigneur de combat
Prérequis : prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : lorsque vous utilisez *mot de guérison*, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Force.

Solidité de la pierre
Prérequis : goliath, paladin

Avantage : lorsque vous utilisez *imposition des mains* ou *Toucher de la vertu* sur un allié, il bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Souffle de vie
Prérequis : drakéide, prêtre

Avantage : votre pouvoir racial *souffle de dragon* vise uniquement les ennemis. Les alliés pris dans la décharge de votre *souffle de dragon* gagnent un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Force.

Touche-à-tout religieux
Prérequis : demi-elfe, toute classe divine

Avantage : choisissez un pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1 et d'une classe divine autre que la vôtre. Dorénavant, vous pouvez au choix utiliser ce pouvoir ou le pouvoir que vous avez gagné avec votre trait racial Dilettante comme pouvoir de rencontre (mais vous ne pouvez pas utiliser les deux au cours de la même rencontre).

Vaurien béni
Prérequis : halfelin, toute classe divine

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *deuxième chance* et que l'attaque de votre ennemi vous rate, vous pouvez dépenser une récupération.

Visage railleur
Prérequis : Changelin ou doppelganger, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : si vous utilisez votre pouvoir racial *change-forme* pour prendre l'apparence de la cible de votre *serment d'inimitié*, vous obtenez un avantage de combat contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vitalité du noirfeu
Prérequis : drow, prêtre

Avantage : lorsque n'importe quel allié réussit une attaque contre un ennemi qui est sous l'effet de votre pouvoir racial de *noirfeu*, cet allié gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Talents d'échelon parangonique
Un personnage doit être au moins de niveau 11 pour pouvoir choisir un talent de cette section.

Alliance appuyée
Prérequis : niveau 11, invocateur, aptitude de classe Alliance de malédiction

Avantage : augmentez la distance dont vous poussez la cible de votre manifestation d'alliance de 1.

Alliance de garde
Prérequis : niveau 11, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez votre manifestation d'alliance pour glisser un ennemi, aucun ennemi ne peut bénéficier d'un avantage de combat contre un allié jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Assoiffé de sang
Prérequis : niveau 11, vengeur

Avantage : au cours du premier round de combat, les attaques de votre arme de vengeur infligent 1[A] dégâts supplémentaires.

Attaque relancée
Prérequis : niveau 11, For 17, paladin

Avantage : lorsque vous dépensez une récupération, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Brasier de l'invocateur
Prérequis : niveau 11, invocateur

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts avec les pouvoir d'attaque divins ayant le mot-clé feu ou le mot-clé radiant. Quand vous êtes en péril, ce bonus de talent passe à +4.

Au niveau 21, le bonus talent passe à +3 (ou +6 quand vous êtes en péril).

Chance supérieure
Prérequis : niveau 11, prêtre, pouvoir *chance divine*

Avantage : votre *chance divine* passe de « personnelle » à « proximité explosion 1 » et affecte également les alliés pris dans l'explosion.

Colère concentrée
Prérequis : niveau 11, invocateur, aptitude de classe Alliance de colère

Avantage : lorsque vous utilisez votre *armure de colère* et que l'ennemi déclencheur est le seul pris dans l'explosion, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaires avec ce pouvoir.

Au niveau 21, ces dégâts supplémentaires passent à 2d6.

Conseils du dévoué
Prérequis : niveau 11, vengeur, pouvoir *soutien divin*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *soutien divin*, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 au second jet d'attaque.

Contrôle de l'invocateur

Prérequis : niveau 11, invocateur

Avantage : lorsqu'un ennemi rate un jet de sauvegarde contre un effet imposé par un de vos pouvoirs d'attaque divins, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque que vous effectuez contre cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Coup critique revigorant

Prérequis : niveau 11, toute classe divine

Avantage : la première fois que vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque divin au cours d'une rencontre, un allié adjacent à vous ou à la cible regagne un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Sagesse.

Défi contagieux

Prérequis : niveau 11, paladin, pouvoir *défi divin*

Avantage : lorsque vous réussissez une attaque contre une cible marquée par votre *défi divin*, vous exercez également votre sanction divine sur un ennemi adjacent à celle-ci. Cette sanction divine dure jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Défi persistant

Prérequis : niveau 11, Cha 15, paladin, pouvoir *défi divin*

Avantage : une fois par rencontre, si vous ne parvenez pas à engager la cible de votre *défi divin* à votre tour, vous pouvez maintenir ce *défi divin* comme si vous l'aviez engagée.

Écran de la foi

Prérequis : niveau 11, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de Conduit divin, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Élan vengeur

Prérequis : niveau 11, vengeur, aptitude de classe Censure collective, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsqu'un allié réussit une attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 3 + 3 par allié adjacent à cette cible.

Emprise de la censure

Prérequis : niveau 11, vengeur, aptitude de classe Censure de poursuite, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible de votre *serment d'inimitié* et que vous la touchez avec un pouvoir de vengeur, elle ne peut pas se décaler pour s'éloigner de vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

QU'EST-CE QU'UN EXARQUE?

Un exarque est le champion ou l'agent d'un dieu, d'un seigneur démon ou d'un autre être de grande puissance. Plus d'un chemin mène au titre d'exarque ; un exarque peut être quelqu'un qui a choisi la destinée épique correspondante, un monstre légendaire, un archange ou une âme damnée ou exaltée au grand pouvoir. Presque tout personnage épique pourrait devenir un exarque, quel que soit le choix de sa destinée. Cependant, les personnages qui prennent les destinées épiques d'élu, de demi-dieu ou de saint sont naturellement adaptés à devenir exarques.

Le nombre et la nature exacte des exarques d'une divinité varient grandement de l'une à l'autre. La plupart des divinités ont un ou deux exarques à leur service ; d'autres n'en ont aucun et quelques-unes telles Pélor ou Moradin en ont sensiblement plus. Ainsi, Moradin est le chef de l'armée lumineuse connue sous le nom de Morndinsamman, dans les rangs de laquelle figurent les exarques Berronar, Clangeddin, Dugmaren, Dumathoin, Gorm, Haela, Marthammor, Sharindlar et Vergadain. À l'autre extrême, Avandra n'a pas pris d'exarque à son service depuis une éternité. Elle choisit d'interagir directement avec ses fidèles et guide ses serviteurs mortels lors de leurs combats contre ses ennemis, non par lâcheté mais parce qu'elle croit qu'il faut laisser les mortels régler eux-mêmes leurs problèmes.

Choisir de devenir un exarque est le résultat d'un accord entre un personnage et son dieu. Parfois c'est le candidat qui contacte la divinité et lui propose ses services, d'autres fois c'est le dieu qui apparaît au personnage prometteur et lui offre son patronage. On attend généralement d'un élu ou d'un saint qu'il serve comme exarque ; les personnages d'autres destinées sont généralement libres de rechercher ou refuser le patronage à leur guise, bien qu'il arrive que des dieux manipulent des demi-dieux prometteurs pour qu'ils se retrouvent à leur service.

Un exarque ne bénéficie d'aucun pouvoir spécial en plus de ceux qui lui reviennent de par sa nature ou destinée épique. Cependant, un exarque peut accéder à son dieu et, en sa présence, il doit recevoir ses conseils voire lui en donner. De plus, la majorité des divinités prennent des nouvelles de leurs exarques de temps à autre. Un exarque en mission ou en aventure dans le monde mortel pourrait être contacté au moyen d'un rêve ou d'une vision, recevoir la visite d'un ange messager ou d'une manifestation physique, ou être occasionnellement convoqué au dominion de son dieu. Certaines divinités surveillent étroitement les affaires de leurs exarques tandis que d'autres les laissent exercer leur propre jugement. Bien qu'un exarque n'ait pas la capacité innée d'attirer l'attention de son dieu, la plupart des dieux dotent en réalité leurs exarques de rituels, d'objets magiques ou de pouvoirs spéciaux qui leur permettent de communier avec eux en cas de nécessité.

Grâce salvatrice

Prérequis : niveau 11, toute classe divine

Avantage : lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde, vous pouvez choisir de ne pas mettre fin à l'effet contre lequel vous avez réussi le jet pour permettre à un allié dans un rayon de 5 cases d'effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Guérison étendue

Prérequis : niveau 11, prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : l'explosion de votre *mot de guérison* augmente de 5.

TALENTS D'ÉCHELON PARANGONIQUE

Toute classe divine	Autre prérequis	Avantage
Coup critique revigorant	—	Votre coup critique sur un pouvoir divin permet à un allié de regagner des points de vie
Écran de la foi	Conduit divin	Gagnez des points de vie temporaires avec Conduit divin
Grâce salvatrice	—	Conférez à un allié un jet de sauvegarde avec bonus au lieu de réussir le vôtre
Lumière pénétrante	—	Les ennemis vulnérables à radiant subissent des dégâts supplémentaires quand vous n'utilisez pas un pouvoir radiant
Radiance adhérente	—	Vos pouvoirs radiants interdisent le camouflage
Sombre adversaire	Conduit divin	Vous et vos alliés gagnez une résistance nécrotique quand vous utilisez Conduit divin

Talents d'invocateur	Autre prérequis	Avantage
Alliance appuyée	Alliance de malédiction	Poussez d'1 case de plus quand vous utilisez votre manifestation d'alliance
Alliance de garde	Alliance protectrice	Un allié que vous glissez avec votre manifestation d'alliance ne donne pas un avantage de combat
Brasier de l'invocateur	—	+2 dégâts aux pouvoirs d'invocateur de feu ou radiants (+4 si en péril)
Colère concentrée	Alliance de colère	Gagnez des dégâts supplémentaires si votre *armure de colère* affecte une seule cible
Contrôle de l'invocateur	—	+2 aux attaques contre les ennemis qui ratent un jet de sauvegarde contre vos pouvoirs divins
Pas de la fatalité	Alliance de malédiction	Les cibles de votre *malédiction funeste* gagnent vulnérabilité 5 aux attaques de terreur

Talent de paladin	Autre prérequis	Avantage
Attaque relancée	For 17	Gagnez +2 aux attaques après avoir dépensé une récupération
Défi contagieux	*Défi divin*	Placez votre sanction divine sur un ennemi adjacent à la cible que vous avez défié
Défi persistant	Cha 15, *défi divin*	Maintenez votre *défi divin* même si vous n'attaquez pas la cible
Honneur à l'adversaire	—	Gagnez des points de vie temporaires quand un ennemi marqué par vous vous inflige des dégâts
Toucher salvateur	Cha 15, *imposition des mains* ou *Toucher de la vertu*	Conférez un jet de sauvegarde avec bonus quand vous utilisez *imposition des mains* ou *Toucher de la vertu*
Vertu infatigable	*Serment ardent*, *Toucher de la vertu*, ou *imposition des mains*	Gagnez une utilisation supplémentaire de *serment ardent*, *Toucher de la vertu*, ou *imposition des mains* quand vous atteignez une étape

Talents de prêtre	Autre prérequis	Avantage
Chance supérieure	*Chance divine*	Passez *chance divine* de personnelle à proximité explosion 1
Guérison étendue	*Mot de guérison*	Augmentez l'explosion de votre *mot de guérison de 5*
Pouvoir compatissant	*Compassion du guérisseur*	Chaque cible de votre compassion du guérisseur peut effectuer un jet de sauvegarde
Purification divine	*Renvoi des morts-vivants*	Chaque allié pris dans l'explosion peut effectuer un jet de sauvegarde
Renvoi rapide	*Renvoi des morts-vivants*	Utilisez *renvoi des morts-vivants* au prix d'une action mineure au lieu d'une action simple
Vaisseau de radiance	—	Utilisez un pouvoir radiant pour augmenter votre *mot de guérison*

Talents de vengeur	Autre prérequis	Avantage
Assoiffé de sang	—	Au premier round de combat, les attaques d'arme infligent des dégâts supplémentaires
Conseils du dévoué	*Soutien divin*	La cible de votre *soutien divin* gagne +3 au second jet d'attaque
Élan vengeur	Censure collective, *serment d'inimitié*	Gagnez des points de vie temporaires quand un allié touche la cible de votre *serment d'inimitié*
Emprise de la censure	Censure de poursuite, *serment d'inimitié*	En cas d'avantage de combat et d'attaque réussie, la cible ne peut pas se décaler
Serment de représailles	Censure rétributive, *serment d'inimitié*	Gagnez +1 à la prochaine attaque contre la cible de votre *serment d'inimitié* après l'avoir ratée

Honneur à l'adversaire

Prérequis : niveau 11, paladin

Avantage : lorsqu'une créature portant votre marque vous inflige des dégâts, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Lumière pénétrante

Prérequis : niveau 11, toute classe divine

Avantage : lorsque vous touchez une cible qui a vulnérabilité aux dégâts radiants avec une attaque qui n'inflige pas de dégâts radiants, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à cette vulnérabilité.

Pas de la fatalité

Prérequis : niveau 11, invocateur, aptitude de classe Alliance de malédiction

Avantage : chaque cible de votre *malédiction funeste* acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts infligés par des attaques de terreur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoir compatissant

Prérequis : niveau 11, prêtre, pouvoir *compassion du guérisseur*

Avantage : chaque cible de votre *compassion du guérisseur* peut effectuer un jet de sauvegarde.

Purification divine

Prérequis : niveau 11, prêtre, pouvoir *renvoi des morts-vivants*

Avantage : lorsque vous infligez des dégâts à au moins un ennemi mort-vivant avec votre *renvoi des morts-vivants*, chaque allié pris dans l'explosion du pouvoir peut effectuer un jet de sauvegarde.

Radiance adhérente

Prérequis : niveau 11, toute classe divine

Avantage : une cible que vous touchez avec un pouvoir d'attaque divin ayant le mot-clé radiant perd tout éventuel camouflage ou camouflage total et ne peut disposer de camouflage ou de camouflage total jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renvoi rapide

Prérequis : niveau 11, prêtre, pouvoir *renvoi des morts-vivants*

Avantage : vous pouvez utiliser *renvoi des morts-vivants* au prix d'une action mineure à la place d'une action simple.

Serment de représailles

Prérequis : niveau 11, vengeur, aptitude de classe Censure rétributive, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : si votre attaque échoue contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au prochain jet d'attaque que vous effectuerez contre elle avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Sombre adversaire

Prérequis : niveau 11, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de Conduit divin, vous et chaque allié dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'une résistance aux dégâts nécrotiques égale à 5 + votre modificateur de Sagesse jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Toucher salvateur

Prérequis : niveau 11, Cha 15, paladin, pouvoir *imposition des mains* ou pouvoir *Toucher de la vertu*

Avantage : lorsque vous utilisez *imposition des mains* ou *Toucher de la vertu* sur un allié, ce dernier peut effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Vaisseau de radiance

Prérequis : niveau 11, prêtre

Avantage : si vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque de prêtre qui a le mot-clé radiant, la cible de votre prochain *mot de guérison* avant la fin de votre tour de jeu suivant regagne 2d6 points de vie supplémentaires.

Vertu infatigable

Prérequis : niveau 11, paladin, pouvoir *serment ardent*, *Toucher de la vertu* ou *imposition des mains*

Avantage : chaque fois que vous atteignez une étape, vous gagnez une utilisation supplémentaire de *serment ardent*, *Toucher de la vertu* ou *imposition des mains* pour ce jour.

Talents d'échelon épique

Un personnage doit être au moins de niveau 21 pour pouvoir choisir un talent de cette section.

Aura de l'invocateur

Prérequis : niveau 21, invocateur

Avantage : après avoir utilisé un pouvoir de Conduit divin et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi dans un rayon de 2 cases de vous qui vous touche ou tout ennemi qui termine son tour de jeu dans un rayon de 2 cases de vous subit des dégâts radiants égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse. Aucun ennemi ne peut subir ces dégâts plus d'une fois par tour.

Avantage radiant

Prérequis : niveau 21, prêtre

Avantage : lorsque vous infligez des dégâts radiants à un ennemi, il confère un avantage de combat à vous et vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Champion pieux

Prérequis : niveau 21, paladin, pouvoir *Toucher de la vertu* ou *imposition des mains*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *Toucher de la vertu* ou votre *imposition des mains*, vous pouvez viser une ou deux créatures. Si vous visez deux créatures avec *imposition des mains*, vous dépensez une seule récupération et chaque cible regagne le nombre de points de vie normalement prévus pour ce pouvoir.

Colère du croisé

Prérequis : niveau 21, For 21, Sag 15, paladin, pouvoir *force divine*

Avantage : lorsque vous utilisez *force divine*, le prochain ennemi que vous attaquez avant la fin de votre tour de jeu suivant est soumis à votre sanction divine jusqu'à la fin de la rencontre.

Tant que la cible est soumise à votre sanction divine, ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que votre sanction divine lui inflige.

Colère irraisonnée

Prérequis : niveau 21, invocateur, aptitude de classe Alliance de colère

Avantage : lorsque vous utilisez votre *armure de colère*, vous pouvez viser chaque ennemi pris dans l'explosion en plus de l'ennemi déclencheur.

Compagnie vertueuse

Prérequis : niveau 21, Cha 21, Sag 15, paladin, pouvoir *force d'âme*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *force d'âme*, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme pour chaque allié qui réussit un jet de sauvegarde accordé par ce pouvoir.

Concentration vertueuse

Prérequis : niveau 21, vengeur, aptitude de classe Censure collective, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : quand vous êtes adjacent à la cible de votre *serment d'inimitié*, vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre celle-ci.

Courroux infatigable

Prérequis : niveau 21, For 21, Cha 15, paladin, pouvoir *force divine*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *force divine*, l'effet s'applique à toutes les attaques que vous effectuez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Faveur protectrice

Prérequis : niveau 21, Cha 21, For 15, paladin, pouvoir *force d'âme*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *force d'âme*, vous pouvez viser chaque allié pris dans l'explosion.

Glorieux canaliseur

Prérequis : niveau 21, toute classe divine, aptitude de classe Conduit divin

Avantage : vous pouvez utilisez un pouvoir de Conduit divin deux fois par rencontre, mais pas deux fois le même.

Guérison partagée

Prérequis : niveau 21, prêtre

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir qui permet à un allié de dépenser une récupération, vous pouvez à la place lui redonner des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération tandis que la récupération est dépensée par vous ou un autre allié consentant dans un rayon de 5 cases de vous.

Guérison réactive

Prérequis : niveau 21, prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : vous pouvez utiliser votre *mot de guérison* au prix d'une réaction immédiate, déclenchée lorsqu'un allié dans un rayon de 5 cases tombe à 0 point de vie ou moins. L'allié déclencheur doit être la cible du *mot de guérison*.

Guérisseur béatifique

Prérequis : niveau 21, prêtre, formé en Soins

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de guérison divin, ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie que regagne le bénéficiaire.

Guérisseur suprême

Prérequis : niveau 21, prêtre, pouvoir *mot de guérison*

Avantage : lorsque vous utilisez votre *mot de guérison*, vous pouvez soigner deux cibles au lieu d'une (soit deux alliés, soit un allié et vous).

Icône d'espoir

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Avantage : les alliés en péril dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Icône de pureté

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Avantage : vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts nécrotiques égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Inimitié partagée

Prérequis : niveau 21, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsque vous utilisez *serment d'inimitié*, la cible donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Inspiration des réprimandes

Prérequis : niveau 21, invocateur, aptitude de classe Alliance protectrice

Avantage : lorsque vous utilisez *représailles du protecteur*, un allié dans un rayon de 10 cases de vous bénéficie d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence à son prochain jet d'attaque contre l'ennemi déclencheur.

Invocation dévastatrice

Prérequis : niveau 21, invocateur

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'invocateur, chaque ennemi dans un rayon de 5 cases de la cible du coup critique subit des dégâts égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse. Le type de dégâts est le même que celui infligé par le coup critique.

TALENTS D'ÉCHELON ÉPIQUE

Toute classe divine	Autre prérequis	Avantage
Glorieux canaliseur	Conduit divin	Vous pouvez utiliser Conduit divin deux fois par rencontre
Icône d'espoir	—	Les alliés en péril gagnent +1 aux jets de sauvegarde
Icône de pureté	Formation en Religion	Vous gagnez résistance nécrotique
Maîtrise divine	—	Regagnez l'utilisation d'un pouvoir de rencontre divin quand vous dépensez un point d'action
Radiance punitive	—	Vos coups critiques augmentent la vulnérabilité de la cible aux dégâts radiants
Santé divine	—	Vous gagnez résistance au poison

Talents d'invocateur	Autre prérequis	Avantage
Aura de l'invocateur	—	Gagnez une aura infligeant des dégâts après votre Conduit divin
Colère irraisonnée	Alliance de colère	Visez tous les ennemis pris dans l'explosion quand vous utilisez *armure de colère*
Inspiration des réprimandes	Alliance protectrice	Un allié gagne un bonus d'attaque contre la cible de vos *représailles du protecteur*
Invocation dévastatrice	—	Infligez des dégâts supplémentaires aux ennemis près de la cible lors d'un coup critique avec votre pouvoir d'invocateur
Malédiction insupportable	Alliance de malédiction	Augmentez la distance dont vous poussez la cible avec *malédiction funeste*
Malédiction supérieure	Alliance de malédiction	Les cibles que vous touchez avec un pouvoir de rencontre ou quotidien divin sont poussées d'une case

Talents de paladin	Autre prérequis	Avantage
Champion pieux	*Toucher de la vertu* ou *imposition des mains*	Visez deux alliés avec *Toucher de la vertu* ou *imposition des mains*
Colère du croisé	For 21, Sag 15, *force divine*	Placez votre sanction divine sur le prochain ennemi que vous attaquez après *force divine*; ajoutez votre modificateur de Sag aux dégâts infligés par votre sanction
Compagnie vertueuse	Cha 21, Sag 15, *force d'âme*	Donnez des points de vie temporaires à chaque allié qui réussit un jet de sauvegarde conféré par *force d'âme*
Courroux infatigable	For 21, Cha 15, *force divine*	*Force divine* dure plus longtemps
Faveur protectrice	Cha 21, For 15, *force d'âme*	Visez chaque allié pris dans l'explosion de *force d'âme*
Vérité du paladin	—	Ignorez les résistances et les immunités quand vous attaquez un adversaire marqué par vous

Talents de prêtre	Autre prérequis	Avantage
Avantage radiant	—	Les ennemis à qui vous infligez des dégâts radiants donnent un avantage de combat
Guérison partagée	—	Vous ou un allié consentant pouvez dépenser une récupération à la place de la cible
Guérison réactive	*Mot de guérison*	Utilisez *mot de guérison* en réaction pour sauver un allié mourant
Guérisseur béatifique	Formation Soins	Ajoutez votre bonus de Charisme aux guérisons que vous conférez avec vos pouvoirs divins
Guérisseur suprême	—	Vous soignez deux cibles au lieu d'une avec *mot de guérison*
Renvoi épique	*Renvoi des morts-vivants*	Augmentez l'explosion de 2, et la cible est poussée même sur un échec

Talents de vengeur	Autre prérequis	Avantage
Concentration vertueuse	Censure collective, *serment d'inimitié*	Les alliés gagnent +1 aux attaques contre la cible de votre *serment d'inimitié* quand vous y êtes adjacent
Inimitié partagée	*Serment d'inimitié*	La cible de votre *Serment d'inimitié* donne un avantage de combat temporaire
Poing du ciel	*Serment d'inimitié*	La cible de *Serment d'inimitié* subit-2 aux jets de sauvegarde
Torrent céleste	*Serment d'inimitié*	Votre coup critique contre la cible de votre *serment d'inimitié* permet aux alliés de relancer leur jet d'attaque contre elle
Vengeance ravivée	*Serment d'inimitié*	En cas d'échec, gagnez +5 dégâts contre la cible

Maîtrise divine

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Avantage : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez également l'usage d'un pouvoir de rencontre divin que vous avez utilisé au cours de cette rencontre.

Malédiction insupportable

Prérequis : niveau 21, invocateur, aptitude de classe Alliance de malédiction

Avantage : chaque fois que votre *malédiction funeste* vous permet de pousser une cible, vous pouvez ajouter la moitié de votre modificateur d'Intelligence au nombre de cases dont elle est poussée.

Malédiction supérieure

Prérequis : niveau 21, invocateur, aptitude de classe Alliance de malédiction

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir d'attaque divin de rencontre ou quotidien à votre tour, vous pouvez pousser d'une case chaque cible touchée par le pouvoir (au lieu d'appliquer l'effet normal de votre manifestation d'alliance).

Poing du ciel

Prérequis : niveau 21, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : la cible de votre *serment d'inimitié* subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde.

Radiance punitive

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque divin qui a le mot-clé radiant, la cible et chaque ennemi dans un rayon de 5 cases de celle-ci acquiert vulnérabilité radiant 10 (ou sa vulnérabilité actuelle aux dégâts radiants augmente de 10) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renvoi épique

Prérequis : niveau 21, prêtre, pouvoir *renvoi des morts-vivants*

Avantage : lorsque vous utilisez *renvoi des morts-vivants*, la taille de l'explosion augmente de 2 et chaque cible est poussée même en cas d'échec.

Rites religieux

Les peuples du monde et des plans vénèrent les divinités de diverses façons. Certaines pratiques courantes sont presque universelles quelle que soit la culture.

- ✦ Lorsqu'on vous démontre que vous avez tort, faites deux copies de la vérité que vous avez découverte, gardez-en une et emmenez l'autre à un temple de Ioun.
- ✦ Après avoir prélevé des fruits, des herbes ou du bois d'une forêt, tracez au sol une étoile afin que la magie de Corellon puisse remplacer ce que vous avez pris.
- ✦ Invoquez le nom de Bahamut lorsque vous jurez de traîner quelqu'un en justice.
- ✦ Lorsque vous concluez une alliance ou un accord commercial, entrecroisez vos doigts comme les dents de deux rouages pour former le symbole d'Érathis.
- ✦ Gravez le symbole d'Avandra sur un chemin pour indiquer un passage sûr ou sur un bâtiment pour indiquer un havre.
- ✦ Hurlez vers les cieux pendant les tempêtes pour démontrer votre courage à Kord.
- ✦ Portez des bijoux en or le jour et en argent la nuit pour satisfaire Pélor comme Sehanine.
- ✦ Enterrez une plume de corneille avec un corps pour éviter que la non-vie s'en empare.

Santé divine

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Avantage : vous bénéficiez d'une résistance au poison égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Aucune maladie de niveau 30 ou moins ne peut vous infecter.

Torrent céleste

Prérequis : niveau 21, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : la première fois au cours d'une rencontre que vous réussissez un coup critique contre la cible de votre *serment d'inimitié*, chaque allié peut effectuer un second jet d'attaque et utiliser le résultat de son choix à la prochaine attaque qu'il effectue contre cette cible avant le début de votre tour de jeu suivant.

Vengeance ravivée

Prérequis : niveau 21, vengeur, pouvoir *serment d'inimitié*

Avantage : lorsqu'un de vos pouvoirs de vengeur échoue contre la cible de votre *serment d'inimitié*, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vérité du paladin

Prérequis : niveau 21, paladin

Avantage : lorsque vous attaquez une créature que vous avez marquée, vous ignorez ses résistances et ses immunités.

Talents de multiclassage

Certains de ces talents ont pour prérequis le multiclassage parangonique dans une classe spécifique. Pour être admissible à de tels talents, vous devez avoir choisi le multiclassage parangonique (*Manuel des Joueurs*, page 209).

Canaliseur divin [Multiclassage]

Prérequis : Sag 13, formé en Religion

Avantage : choisissez une classe divine autre que la vôtre et un pouvoir de Conduit divin disponible comme aptitude de classe pour celle-ci.

Si vous n'avez pas déjà l'aptitude de classe Conduit divin, vous pouvez utiliser le pouvoir de Conduit divin sélectionné une fois par jour.

Si vous avez déjà l'aptitude de classe Conduit divin, ajoutez le pouvoir de Conduit divin sélectionné à votre liste de pouvoirs de Conduit divin disponibles.

Vous êtes considéré comme ayant l'aptitude de classe Conduit divin dans le but de répondre aux prérequis. Si vous gagnez des pouvoirs de Conduit divin en prenant des talents divins, vous pouvez les utiliser à la place du pouvoir accordé par ce talent, mais cela ne change pas votre limite normale sur les utilisations du Conduit divin.

Spécial : ce talent compte comme un talent de multiclassage spécifique pour la classe choisie.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Canaliseur divin	Sag 13, formation en Religion	Choisissez un pouvoir divin d'une autre classe
Conduit d'invocation	N'importe quel talent d'invocateur multiclassé, multiclassage parangonique d'invocateur	Invocateur : *armure de colère* ou *représailles du protecteur* 1/rencontre
Conduit de bravoure	N'importe quel talent de paladin multiclassé, multiclassage parangonique de paladin	Paladin: *force d'âme* ou *force divine* 1/rencontre
Conduit de foi	N'importe quel talent de prêtre multiclassé, multiclassage parangonique de prêtre	Prêtre : *chance divine* ou *renvoi des morts-vivants* 1/rencontre
Conduit de vengeance	N'importe quel talent de vengeur multiclassé, multiclassage parangonique de vengeur	Vengeur : *abjuration des morts-vivants* ou *soutien divin* 1/rencontre
Gardien des secrets divin	Sag 13, Int 13	Invocateur : formation en Arcanes, Histoire, ou Religion, Magie rituelle
Guérisseur divin	Sag 15	Prêtre: formation en Soins, savoir de soigneur
Héros de la foi	Sag 15	Vengeur : formation dans une compétence de classe, *serment d'inimitié* 1/rencontre
Soldat de vertu	Sag 15	Paladin : formation dans une compétence de classe, *toucher de la vertu* 1/jour

Conduit d'invocation [Multiclassage invocateur]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage d'invocateur, multiclassage parangonique en tant qu'invocateur

Avantage : vous gagnez les pouvoirs de Conduit divin d'invocateur *armure de colère* et *représailles du protecteur*. Si vous n'avez pas déjà l'aptitude de classe Conduit divin, vous pouvez utilisez un seul pouvoir de Conduit divin une fois par rencontre, et vous êtes considéré comme ayant l'aptitude de classe pour ce qui est de répondre au prérequis.

Conduit de bravoure [Multiclassage paladin]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de paladin, multiclassage parangonique en tant que paladin

Avantage : vous gagnez les pouvoirs de Conduit divin de paladin *force d'âme* et *force divine*. Si vous n'avez pas déjà l'aptitude de classe Conduit divin, vous pouvez utilisez un seul pouvoir de Conduit divin une fois par rencontre, et vous êtes considéré comme ayant l'aptitude de classe pour ce qui est de répondre au prérequis.

Conduit de foi [Multiclassage prêtre]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de prêtre, multiclassage parangonique en tant que prêtre

Avantage : vous gagnez les pouvoirs de Conduit divin de prêtre *chance divine* et *renvoi des morts-vivants*. Si vous n'avez pas déjà l'aptitude de classe Conduit divin, vous pouvez utilisez un seul pouvoir de Conduit divin une fois par rencontre, et vous êtes considéré comme ayant l'aptitude de classe pour ce qui est de répondre au prérequis.

Conduit de vengeance [Multiclassage vengeur]

Prérequis : n'importe quel talent de multiclassage de vengeur, multiclassage parangonique en tant que vengeur

Avantage : vous gagnez les pouvoirs de Conduit divin de vengeur *abjuration des morts-vivants* et *soutien divin*. Si vous n'avez pas déjà l'aptitude de classe Conduit divin, vous pouvez utiliser un seul pouvoir de Conduit divin une fois par rencontre, et vous êtes considéré comme ayant l'aptitude de classe pour ce qui est de répondre au prérequis.

Gardien des secrets divin [Multiclassage invocateur]

Prérequis : Sag 13, Int 13

Avantage : vous êtes formé dans la compétence Arcanes, Histoire ou Religion.

Vous gagnez l'aptitude de classe d'invocateur Magie rituelle.

De plus, vous pouvez manier les focaliseurs d'invocateur.

Guérisseur divin [Multiclassage prêtre]

Prérequis : Sag 15

Avantage : vous êtes formé dans la compétence Soins.

Vous gagnez l'aptitude de classe de prêtre Savoir de soigneur.

De plus, vous pouvez manier les focaliseurs de prêtre.

Héros de la foi [Multiclassage vengeur]

Prérequis : Sag 15

Avantage : vous êtes formé dans l'une des compétences de classe du vengeur.

Une fois par rencontre, vous pouvez utiliser le pouvoir *serment d'inimitié*. Vous ne regagnez pas l'usage du pouvoir si la cible tombe à 0 point de vie.

De plus, vous pouvez manier les focaliseurs de vengeur.

Soldat de vertu [Multiclassage paladin]

Prérequis : Sag 15

Avantage : vous êtes formé dans l'une des compétences de classe du paladin.

Une fois par jour, vous pouvez utiliser le pouvoir *toucher de la vertu*.

De plus, vous pouvez manier les focaliseurs de paladin.

DESTINÉES ÉPIQUES

Bien des personnages divins d'échelon épique peuvent anticiper l'exaltation ou la damnation d'après la mort ; en tant que puissants exécutants des causes divines dans le monde mortel, ils figurent naturellement parmi les favoris des dieux. Les destinées épiques suivantes proposent des voies qui emmènent le héros divin du monde mortel aux dominions au-delà.

ANGE EXALTÉ

Votre sagesse, votre courage et votre dévotion vous ont acquis un honneur qui n'a été accordé qu'à une poignée de mortels depuis la création du monde : vous êtes transformé en ange.

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Par la faveur des dieux, vous transcendez votre mortalité et rejoignez les armées des anges. Votre chair et votre sang sont transformés en substance immortelle et, bien que vous ayez toujours l'apparence d'un mortel, votre esprit luit à l'intérieur de votre corps perfectionné tel un feu glorieux dans un vase de cristal. En tant qu'ange, vous ne vieillissez plus et toutes les infirmités dues à votre caractère mortel s'effacent. Le temps passant, vous apprenez progressivement à endosser l'apparence et les pouvoirs des anges.

Vous êtes étroitement lié au dieu qui est à l'origine de votre élévation. Vous pouvez continuer de poursuivre les quêtes et les objectifs de votre vie de mortel, mais de temps à autre votre divinité vous convoque pour mener des missions spécifiques ou vous confie des tâches importantes, que vous devez naturellement accepter. Parce que vous étiez autrefois mortel, vous pouvez reprendre votre apparence mortelle à volonté et ainsi dissimuler votre nature immortelle. Cette aptitude fait de vous un serviteur précieux puisque vous pouvez vous rendre où d'autres anges ne peuvent. Ainsi, les anges exaltés remplissent souvent le rôle d'espions ou de conseillers sur des sujets importants, sans jamais révéler leur véritable nature.



CONCEPT ART HOUSE LLC

IMMORTALITÉ

Même les saints et autres âmes élevées connaissent l'amertume de la mort, mais ce sort vous a été épargné. Dès le moment de votre ascension, vous avez été immortel. Vous parcourez le monde pendant un temps, agent pour l'une des causes chères à votre divinité. Mais, un jour, vous êtes appelé à servir votre patron dans les dominions astraux et vous partez, abandonnant derrière vous les affaires liées à votre vie de mortel.

APTITUDES D'ANGE EXALTÉ

Nature séraphique (niveau 21) : votre origine devient immortelle et vous cessez de vieillir. Vous parlez l'universel, gagnez les résistances feu 15 et radiant 15. Vous êtes immunisé aux attaques de terreur.

Une paire d'ailes d'ange vous pousse, que vous pouvez manifester ou dissimuler au prix d'une action mineure. Lorsque vos ailes sont manifestées, vous pouvez voler à une vitesse égale à votre vitesse de déplacement + 2, mais vous devez vous poser à la fin de chacun de vos tours de jeu. Si votre tour de jeu se termine alors que vous volez encore, vous descendez rapidement et vous vous posez sans subir de dégâts de chute. Tant que vos ailes sont dissimulées, votre nature séraphique l'est aussi et vous ressemblez au mortel que vous fûtes.

Si vous aviez déjà des ailes pour une autre raison (telle que la voie parangonique âme favorite, cf. page 23), ces ailes d'ange remplacent les précédentes.

Résurrection illuminée (niveau 24) : une fois par jour, à votre mort, votre corps disparaît dans une déflagration de radiance. Chaque ennemi dans un rayon de 10 cases subit 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants et est aveuglé (sauvegarde annule). Vous réapparaissez dans une colonne de lumière à la fin de la rencontre avec tous vos points de vie et sans aucun effet néfaste.

Forme séraphique (niveau 30) : les attaques contre vous subissent un malus de -2 tant que vous n'êtes pas en péril. De plus, lorsque vos ailes d'ange sont manifestées, vous avez vol stationnaire (vous n'avez plus besoin de vous poser à la fin de votre tour de jeu.)

POUVOIR D'ANGE EXALTÉ

Armées séraphiques — Ange exalté Utilitaire 26

Vous volez sur une courte distance tandis qu'une armée d'anges mineurs apparaît pour transporter vos camarades en lieu sûr.

Rencontre ✦ divine
Action de mouvement **Proximité** explosion 10
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous volez de votre vitesse + 2 et vous vous posez, puis au prix d'une action libre, les alliés visés peuvent voler de 8 cases et se poser sans que le déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité.

Avatar de justice

Votre unique raison d'être est d'équilibrer les plateaux de la justice en punissant les méchants et récompensant les bons.

Prérequis : niveau 21, talent Justice expéditive

Vous êtes un dieu de la justice incarné dans une forme mortelle. Vous avez passé toute votre vie à vous battre pour la justice, mais vous savez maintenant ce que vous êtes. Votre conscience de vous-même se fond avec la vérité divine et votre conscience ne fait plus qu'un avec le concept de justice. Dans les années à venir, les gens se souviendront que votre être de chair et de sang était un champion radieux qui combattait le mal et un exemple lumineux d'une vie droite et courageuse bien vécue. Mais à l'heure d'aujourd'hui, c'est à vous de construire cette légende.

Votre véritable identité est peut-être Bahamut ou quelque autre divinité active, ou même un dieu défunt tel qu'Amoth. D'ailleurs, même des avatars de divinités dormantes, d'imposteurs divins ou de principes cosmiques apparaissent parfois dans le monde. Quelle que soit la divinité dont vous êtes l'incarnation, vous saisissez votre destin en tant que grand exécuteur des lois et protecteur du bon droit. En devenant la justice même, la connaissance divine vous guide sur le droit chemin.

Immortalité

Votre chemin pourrait vous amener à éliminer une source majeure d'injustices telle qu'un dieu mauvais. Les dieux maléfiques et leurs adorateurs se moquent de la justice et se complaisent dans la cruauté, le vol et le meurtre. En détruire un rapproche la balance de la justice de l'équilibre.

Réunification divine : au cours de votre quête de destinée, vous commencez à changer. Vous ne prenez plus les décisions, vous exécutez tout simplement la volonté de la justice. Lorsque votre adversaire final est vaincu, vous abandonnez votre enveloppe mortelle qui tombe en poussière argentée et est emportée par le vent. Votre âme trouve son chemin jusqu'à votre être éternel et se réunit avec, lui apportant toutes les joies, les peines, la sagesse et la compassion que vous avez acquises au cours de vos années de vie. Votre existence mortelle est peut-être terminée, mais en tant que dieu de la justice vous vous souvenez bien des leçons apprises en vivant dans le monde et ces souvenirs de mortel tempèrent vos jugements.

Aptitudes d'avatar de justice

Esprit de justice (niveau 21) : augmentez vos scores d'Intelligence et de Sagesse de 2.

Juste conséquence (niveau 21) : lorsqu'un ennemi vous touche ou touche un allié qui vous est adjacent, le prochain allié qui attaque cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque.

Juste résurrection (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous débutez votre tour mort ou mourant, vous revivez. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril. Chaque allié dans un rayon de 10 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et chaque ennemi dans un rayon de 10 cases subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Représailles instantanées (niveau 30) : chaque fois qu'un ennemi dans un rayon de 5 cases de vous réussit un coup critique contre vous ou un de vos alliés, l'ennemi subit des dégâts égaux aux dégâts qu'il a infligé.

Pouvoir d'avatar de justice

Mot de redressement Avatar de justice Utilitaire 26

Vous estimez une attaque injuste et en inversez les effets.

Quotidien ✦ divine, guérison
Réaction immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un allié dans un rayon de 10 cases est touché par une attaque
Cible : l'allié déclencheur
Effet : la cible ne subit aucun dégât de l'attaque qui a déclenché le pouvoir et gagne un nombre de points de vie égal aux dégâts qu'elle aurait dû subir.

Symboles de justice

Vous pourriez choisir d'utiliser comme insigne des symboles qui représentent la justice. Voici quelques-uns des symboles les plus courants utilisés par les avatars de justice:

- ✦ plateaux de balance
- ✦ flammes (surtout argentées ou blanches)
- ✦ armes à double tranchant (telles que épées ou haches d'armes)
- ✦ yeux fermés ou bandés

AMELIA STONER

Avatar de l'espoir

D'une conviction inébranlable, vous pensez que l'espoir porte tout le monde, même aux heures les plus sombres. Par vos paroles et vos actes, vous répandez l'espoir partout où vous passez.

Prérequis : niveau 21, talent L'espoir demeure

En tant qu'avatar de l'espoir, vous êtes un aspect d'un dieu de l'espoir qui a choisi de s'incarner pendant un temps dans un corps mortel. Vous savez maintenant que vous êtes à la fois votre divinité et votre propre enveloppe mortelle. Lorsque vous parlez, lorsque vous agissez, c'est votre dieu qui s'exprime et agit à travers vous. Quel que soit votre nom, vous êtes un phare d'espoir dans un monde obscur.

La peine ne supporte pas votre présence ; vous apportez l'optimisme et la vertu là où règnent le désespoir et la tristesse. Vous êtes un ennemi de tous les dieux du mal car ils sont destructeurs d'espoir. Vous êtes particulièrement véhément envers les diables et les démons, les premiers pour leurs pratiques malveillantes et les seconds pour leurs intentions stupidement destructrices. Il est vrai que vous avez été le témoin de scènes terribles au cours de vos voyages, telles que meurtres, cruauté, esclavage, guerres, mais ces horreurs n'ont servi qu'à fortifier votre détermination. Grâce à votre pouvoir, les points de lumière qui percent la mer de ténèbres brûlent plus vivement pour un temps.

Immortalité

Vous avez toute votre vie mené des combats contre le désespoir, apportant la lumière aux recoins les plus sombres du monde. Votre expérience vous a enseigné que les gens n'ont besoin que d'un peu d'inspiration pour trouver l'espoir, alors vous avez pris sur vous de montrer l'exemple, de devenir une légende qui inspirera les gens pour les siècles à venir.

Réunification divine : lorsque vous accomplissez votre quête de destinée, votre âme jaillit en une flamme dorée qui consume votre forme mortelle et vous vous réunissez avec votre personne immortelle.

Aptitudes d'avatar de l'espoir

Volonté immuable (niveau 21) : augmentez vos scores de Sagesse et de Charisme de 2.

Créer des avatars

La plupart des divinités n'ont incarné qu'une poignée d'avatars au cours des âges du monde, et bien que certaines ne l'aient jamais fait, quelques-unes (Moradin et Avandra par exemple) s'incarnent à chaque génération du genre mortel. La création d'un avatar affaiblit un dieu pendant un certain temps et peut le rendre vulnérable à ses ennemis. Se trouver à deux endroits en même temps est difficile, même pour un dieu. Par le passé, de puissants diables ou des mortels maléfiques ont réussi à piéger, contraindre ou corrompre des dieux à travers leurs avatars. C'est cependant extrêmement difficile puisque la divinité peut à tout moment mettre fin à son incarnation et rejoindre sa véritable enveloppe.



WAYNE REYNOLDS

Courage inébranlable (niveau 21) : vous êtes immunisé aux effets de terreur. De plus, vous et tout allié dans un rayon de 5 cases bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Résurrection optimiste (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous débutez votre tour mort ou mourant, vous revivez. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril et chaque allié dans un rayon de 10 cases gagne 20 points de vie temporaires.

Triomphe du cœur (niveau 30) : une fois par jour, vous pouvez choisir que le résultat d'un seul jet de d20 effectué par un allié soit un 20. Ceci ne nécessite aucune action de votre part, mais vous devez néanmoins être conscient.

Pouvoir d'avatar de l'espoir

Élévation de l'esprit Avatar de l'espoir Utilitaire 26

Vous invoquez une entité séraphique qui inspire espoir et inflexibilité mentale à un de vos alliés afin de résister aux tentatives de contrôle.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action mineure **Distance** 10

Effet : vous invoquez une silhouette séraphique dans une case à portée. Elle reste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'elle est dans l'espace d'un allié, ce dernier bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses et ne peut pas être dominée. Si un allié est affecté par un effet de domination qu'un jet de sauvegarde annule alors que la silhouette est dans son espace, l'effet prend immédiatement fin. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacez la silhouette de 5 cases.

Maintien (mineure) : la silhouette persiste.

Avatar de la guerre

Vous savez que la paix ne peut pas durer et que lorsqu'elle échouera, vous serez là pour prendre la relève.

Prérequis : niveau 21, talent Sentier de la guerre

Vous entendez l'appel du combat car vous êtes le dieu de la guerre. Le temps d'une vie mortelle, vous vous êtes incarné sous forme humanoïde et avez partagé l'existence et la conscience d'un héros mortel. Lorsque vous parlez, vos paroles sont celles de votre identité divine véritable. Lorsque vous agissez, vous agissez comme votre essence divine vous l'indique. Vous existez pour défendre les causes qui valent qu'on se batte pour elles, pour donner aux peuples du monde un exemple lumineux de bravoure et d'excellence et pour enseigner aux gens comment survivre dans un monde plein de ténèbres et de conflits.

En tant qu'avatar de la guerre, vous êtes probablement l'incarnation de Bahamut, Kord, Baine ou peut-être d'un dieu de la guerre défunt tel que Tuern. Pour autant, la guerre est une force cosmique qui semble avoir sa propre conscience directrice et vous pourriez en fait être l'incarnation du principe de la guerre ou un héros éternel revenu participer à tous les conflits engendrés dans le monde mortel.

La vie d'aventurier vous a ouvert les yeux sur le fait que le conflit et le mal sont partout. Vous avez voyagé à travers bien des contrées, civilisées ou sauvages, et la fragilité de la paix est leur seule constante. D'autres travaillent dur à arrêter la guerre, mais vous pensez que c'est là l'état naturel du monde. Vous reconnaissez que le conflit est partout et vous l'acceptez. Les machinations des usurpateurs, des tyrans et des seigneurs de guerre pousseront toujours la civilisation vers la violence et la destruction, mais parfois c'est précisément cette force destructrice qui permet l'émergence des civilisations les plus puissantes et les plus durables.

Immortalité

Pour un avatar de la guerre, la route vers l'immortalité est semée de dangers. À cause de son désir de conflit, un avatar de la guerre s'engage dans de nombreuses épreuves mortelles. L'histoire relate comment plusieurs sont tombés au cours de batailles épiques et il est possible que votre destin soit de forger la légende d'un héros qui n'aura réussi qu'en ayant une belle mort. Le défi ultime consiste à porter le combat aux dieux et aux originels. Que vous espériez ravir son pouvoir à Baine et conquérir Chernoggar, son plan natal, ou faire pleuvoir la destruction sur des originels survivants, votre ambition est de porter une guerre qui n'a pas eu d'égal depuis des millénaires.

Réunification divine : lorsque votre quête finale est accomplie et que votre dernier adversaire gît vaincu à vos pieds, votre incarnation mortelle se termine. Votre corps tombe en poussière grise qui se disperse au son des corbeaux qui croassent et des bannières qui battent dans le vent glacial. L'ascension de votre âme l'emmène aux dominions astraux pour rejoindre votre être divin, emportant avec elle les souvenirs d'une vie entière : des batailles remportées, d'autres perdues, des actes de bravoure, des actes de lâcheté.

Aptitudes d'avatar de la guerre

Puissance par le conflit (niveau 21) : augmentez vos scores de Force et soit d'Intelligence soit de Charisme de 2.

Maître du champ de bataille (niveau 21) : vous ne conférez jamais d'avantage de combat.

Invocateur de guerre (niveau 24) : votre pouvoir de Conduit divin *sentier de la guerre* donne un bonus de +4 aux jets de dégâts en plus du bonus de +2 aux jets d'attaque.

Seigneur de la guerre (niveau 30) : votre première attaque qui réussit lors de chaque rencontre inflige 25 dégâts supplémentaires.

Pouvoir d'avatar de la guerre

Susciter le conflit Avatar de la guerre Utilitaire 26

Vous brandissez votre arme ou votre focaliseur et lâchez un cri de guerre énergique, invoquant vos pouvoirs de bataille. Votre cri et votre pouvoir divin lancent vos alliés contre les adversaires à proximité.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut effectuer une attaque à volonté au prix d'une action libre. Si la cible dispose d'un pouvoir d'attaque de rencontre divin inutilisé, elle peut à la place choisir d'utiliser ce pouvoir au prix d'une action libre.



WAYNE REYNOLDS

Avatar de la liberté

Tyrannie, esclavage, oppression... voici vos adversaires. Vous combattez ceux qui se croient au-dessus des autres.

Prérequis : niveau 21, talent Voie de la liberté

Vous êtes l'incarnation d'une divinité de la liberté et de la libération. Chaque mot que vous prononcez et chaque action que vous entreprenez est en parfait accord avec sa volonté parce que vos choix sont ses choix. Un jour viendra où vous abandonnerez votre forme mortelle et rejoindrez votre essence éternelle dans les dominions célestes, mais d'ici là vous êtes un champion, un maître et un exemple pour tous ceux qui sont chers à votre cœur et à celui de votre divinité.

En tant qu'avatar de la liberté, vous incarnez les aspects de la libération qui correspondent à votre divinité. Vous pourriez être Avandra ou Mélora sous forme mortelle.

Quelle que soit votre identité divine, vous pensez que l'état naturel des races mortelles est d'être libre de toute oppression. Vous combattez toute force qui recherche l'asservissement des autres et vous vous dressez contre les divinités avides de guerre et de domination telles qu'Asmodée et Baine. Vous pensez que la liberté de choix constitue la liberté suprême pour toute créature mortelle et que le destin n'est pas écrit d'avance. Vous inspirez les malheureux avec des mots de liberté et vous les aidez à renverser leurs méprisables maîtres.



MATIAS TAPIA

Immortalité

Alors que les tribulations de votre existence arrivent à leur terme et que votre quête de destinée se conclut, vous êtes prêt à vous libérer des chaînes de la mortalité et de la corporalité. De grandes luttes vous attendent partout dans le cosmos et l'immortalité est le moyen de poursuivre votre combat contre les forces de l'oppression dans l'univers. Tant que la tyrannie s'exprimera quelque part, la liberté sera partout menacée.

Réunification divine : à la conclusion de votre quête de destinée, vous abandonnez votre incarnation d'alors. Dans des éclats de lumière dorée et des claquements de tonnerre, votre âme monte vers les dominions célestes pour rejoindre votre divinité. Vous êtes de nouveau Avandra, Mélora ou un esprit cosmique de la révolution, mais vous vous souvenez encore de votre identité mortelle. Pour les éternités à venir, le souvenir mortel de vos expériences et de vos compagnons influenceront vos pensées et vos actes divins.

Aptitudes d'avatar de la liberté

Liberté de corps et d'esprit (niveau 21) : augmentez vos scores de Dextérité et de Sagesse de 2.

Libération de l'esprit (niveau 21) : les alliés adjacents bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets dominé, immobilisé, maîtrisé et ralenti.

Résurrection libératrice (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous débutez votre tour mort ou mourant, vous revivez. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril et chaque allié dans un rayon de 10 cases met fin à tout effet immobilisé, maîtrisé ou ralenti qui l'affectait.

Agent de la liberté (niveau 30) : vous ne pouvez pas être dominé, immobilisé, maîtrisé, pétrifié ou ralenti. Vos ignorez les terrains difficiles et pouvez vous décaler de votre vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement.

Pouvoir d'avatar de la liberté

Chaînes brisées Avatar de la liberté Utilitaire 26

Brandissant votre arme ou votre focaliseur, vous proclamez haut et fort que vous ne tolèrerez pas l'oppression. Vos alliés réagissent en se libérant de leurs maux.

Quotidien ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**

Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsqu'un allié débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases, il peut effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet qui l'affecte et qu'un jet de sauvegarde annule.

Avatar de la mort

Vous savez la vie fugace alors que la mort est éternelle. Vos ennemis feraient bien de s'en souvenir lorsqu'ils vous font face.

Prérequis : niveau 21, talent Appel de la mort

Vous êtes l'incarnation mortelle de la divinité qui règne sur la mort. Vous n'êtes pas seulement Jozan le prêtre : vous êtes la Reine Corneille qui prend un temps la forme de Jozan. Votre corps est une simple enveloppe, un vaisseau temporaire pour l'inimaginable puissance d'une âme de dieu. Vous êtes né pour être la forme mortelle de la Reine Corneille, et au fur et à mesure que votre compréhension et votre pouvoir grandissent, il en va de même de la lumière (ou des ténèbres) qui est en vous, à la vue de tous. Vous n'aviez peut-être pas réalisé quelle était votre véritable nature auparavant, mais aujourd'hui vous savez exactement ce que vous êtes.

En tant qu'avatar de la mort, vous incarnez l'aspect de la mort de votre divinité. Selon toute probabilité, il s'agit de la Reine Corneille, mais à de rares occasions des avatars de dieux morts, dormants ou imposteurs apparaissent. Vous pourriez ainsi être un avatar du dieu défunt Nérull ou de quelque autre divinité de la mort contestant l'influence de la Reine Corneille.

Pour vous, le bien et le mal ne sont que des mots car la mort rend toutes les causes insignifiantes. Vous fixez les orbites vides de morts anciens, étendez votre regard sur les plaines peuplées d'âmes de la Gisombre et vous tenez sur les sanglants champs de bataille. En toutes ces circonstances, vous ne ressentez ni peine, ni remord, seulement une sinistre impression de sidération en voyant la stupidité des mortels face à l'inévitable. Partir à l'aventure est une manière amusante de vous distraire avant que la vie n'atteigne son terme.

Immortalité

Le sort de votre enveloppe mortelle vous importe peu car vous savez que vous rejoindrez votre véritable être un jour. Après tout, même les dieux finissent par mourir. Par le passé, une ou deux anciennes incarnations se sont retournées contre la Reine Corneille et ont utilisé leurs pouvoirs pour prolonger leurs existences mortelles. C'est à vous de voir si vous embrassez votre fin avec joie, résignation ou défiance.

Les avatars sont utiles à plein de choses

Les dieux créent les avatars pour bien des raisons. Certaines divinités veulent vivre l'expérience de la mortalité et tirer enseignement des épreuves des mortels. Certains utilisent leurs avatars comme agents et champions pour combattre leurs ennemis dans le monde. D'autres envoient des avatars comme enseignants et modèles pour leurs fidèles. De même, des dieux différents pourraient choisir d'incarner leurs avatars en secret ou au contraire d'annoncer leur arrivée, pour vivre leur incarnation avec la pleine conscience de leur véritable nature ou pour permettre à leurs vaisseaux mortels de vivre pleinement leur vie avant de réaliser leur nature.



Réunification divine : lorsque vous avez mené à bien votre quête finale, le but de votre incarnation actuelle est accompli. Les vents de l'oubli emportent votre corps dans le néant, libérant votre âme pour qu'elle puisse retourner à son origine divine. Vous rejoignez la divinité dont vous étiez l'incarnation et vous reprenez votre existence dans l'éternité.

Aptitudes de l'avatar de la mort

Perspicacité du mortel (niveau 21) : augmentez vos scores d'Intelligence et de Sagesse de 2.

La mort vient pour tous (niveau 21) : vos pouvoirs ignorent les résistances nécrotique de 20 ou moins.

Résurrection funeste (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous débutez votre tour mort ou mourant, vous revivez. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril et chaque ennemi dans un rayon de 10 cases acquiert vulnérabilité nécrotique 15 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mort annoncée (niveau 30) : les ennemis qui terminent leur tour adjacents à vous et qui ont 25 points de vie ou moins meurent.

Pouvoir d'avatar de la mort

Mort inévitable Avatar de la mort Utilitaire 26

De l'énergie sombre tournoie autour de vous et ensuite éclate en une explosion qui entoure vos ennemis, maintenant leurs blessures ouvertes.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : la cible acquiert vulnérabilité 10 à tous les dégâts et ne peut pas regagner de points de vie grâce aux pouvoirs de guérison et à la régénération (sauvegarde annule les deux).

WILLIAM O'CONNOR

Avatar de vie

Malgré la guerre, le chaos et la haine, la vie persiste et vous veillerez à ce qu'elle ne défaille jamais.

Prérequis : niveau 21, talent Sursaut de vie

Vous êtes l'incarnation d'un dieu, deux êtres, mortel et immortel, unis dans la même chair. Vous existez dans le but de combattre les adversaires de votre Moi divin dans le monde mortel, d'apporter de l'inspiration et de l'espoir à tous ceux qui vénèrent votre être divin et peut-être même d'apprendre une chose ou deux sur ce qu'évoluer dans le monde que vous avez aidé à bâtir à l'aube des temps signifie. En même temps, vous êtes aussi la personnalité mortelle que vous avez toujours été au cours de cette vie et vous êtes destiné à devenir une partie du dieu que vous avez si bien servi.

Les avatars représentent de nombreux aspects différents des dieux, mais vous incarnez spécifiquement le principe vital, l'esprit moteur de vie de votre divinité. Pour vous, toute vie est sacrée et vous en êtes le protecteur divin. Votre temps passé en tant qu'aventurier vous a enseigné à quel point la vie peut être précaire, que ce soit celle d'un papillon se débattant pour échapper à son cocon ou celle d'une civilisation vivant à la frontière de contrées peuplées d'orques et de gobelins. Vous détestez prendre la vie de quelqu'un, mais vous admettez que la nature du monde est telle qu'il faut parfois tuer pour ne pas être tué.

Immortalité

En tant qu'avatar de vie, vous pourriez être béni d'une incroyablement longue vie. Votre vocation pourrait vous amener à vous retirer dans un monastère ou un temple pour vivre dans l'anonymat, protégeant une petite communauté du mal. Vous pourriez être destiné à guérir le monde d'une grande maladie, à combattre une peste magique ou à mettre fin à quelque corruption ou caricature de vie qui met en danger l'ordre naturel. Ou vous pourriez être poussé à vous aventurer à travers les plans pour apporter un exemple d'espoir et de guérison partout où vous passez.

Réunification divine : après avoir complété votre quête de destinée et vécu les années qui vous étaient allouées, vous êtes rappelé à votre véritable Moi. Vous allongeant dans une paisible prairie verte ou une clairière, vous laissez votre corps se désagréger et nourrir les vignes en fleurs et les insectes. Votre âme rejoint votre identité divine et se souvient de l'incroyable puissance et compréhension qui est celle des dieux. Mais une part de votre être mortel subsiste puisque vos souvenirs, vos amours et vos périples sont maintenant également ceux de votre dieu.

Aptitudes d'avatar de vie

Sagesse de la vie (niveau 21) : augmentez vos scores de Constitution et de Sagesse de 2.

Persistance débridée (niveau 21) : lorsque vous obtenez un 20 sur un jet de sauvegarde, chaque allié dans votre ligne de mire peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'un jet de sauvegarde annule.

RALPH BEISNER



Résurrection vitale (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous débutez votre tour mort ou mourant, vous revivez. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril et chaque allié dans un rayon de 10 cases peut dépenser une récupération.

Persistance de la vie (niveau 30) : vous et tout allié dans un rayon de 5 cases peut utiliser son second souffle au prix d'une action mineure. Si un personnage peut déjà utiliser son second souffle au prix d'une action mineure, alors il peut l'utiliser au prix d'une action libre. Lorsque vous ou un allié dans un rayon de 5 cases utilise votre second souffle, vous récupérez deux fois plus de points de vie.

Pouvoir d'avatar de vie

Source de vie Avatar de vie Utilitaire 26

Formant un cercle de vos doigts, vous faites apparaître une sphère d'énergie divine qui aide durablement vos alliés et vous à récupérer de vos blessures.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie de régénération égale à 5 + votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de la rencontre.

Avatar des tempêtes

Vous chevauchez la nature en furie, apportant vent, tonnerre et éclairs avec vous. Là où vous allez, la tempête va.

Prérequis : niveau 21, talent Sacrifice à la tempête

Vous êtes deux êtres en même temps : un grand héros mortel et un dieu des tempêtes. Vous avez toujours su que vous étiez différent des gens qui vous entouraient, mais vous comprenez maintenant ce que vous êtes et pourquoi votre cœur chante lorsque les éclairs zèbrent l'air et le tonnerre gronde au loin. Vous êtes destiné à parcourir le monde sous forme mortelle le temps d'une seule courte vie, une inspiration pour ceux qui vénèrent votre identité vraie et un terrible adversaire pour ceux qui s'opposent à vous. Et une fois votre incarnation terminée et votre réunification avec votre être immortel effectuée, les gens se souviendront de vos actes pendant les siècles à venir et y verront la main du divin.

En tant qu'avatar des tempêtes, vous êtes probablement une incarnation de Kord. Cependant, des dieux des tempêtes mineurs ou des puissances dormantes s'incarnent parfois en avatars, alors vous pourriez être le vaisseau mortel de quelque autre divinité ou même un principe cosmique des tempêtes et de la destruction.

Le tonnerre et l'électricité sont vos armes et vous les maniez avec toute la furie et la colère de la plus violente des tempêtes. Où que vos alliez, les tempêtes suivent dans votre sillage. Elles sont à vos ordres et vous utilisez leur pouvoir pour abattre votre vengeance sur vos ennemis.



Immortalité

La longévité est rarement importante pour un avatar des tempêtes. Vous êtes conscient que la vie et la civilisation sont des choses fugaces de ce monde, et que tout ce qui existe peut être balayé sans laisser la moindre trace par assez de vent et de pluie. Vous pourriez vous enfoncer loin de la civilisation pour vivre à l'écart ou pour profiter pleinement de votre communion avec les forces primitives de l'univers. Vous pourriez même défier le Chaos Élémentaire et affronter les originels pour l'autorité sur les tempêtes.

Réunification divine : lorsque vous avez accompli votre quête finale, votre existence mortelle prend fin et vous retournez à votre forme divine. Votre corps disparaît dans une déflagration aveuglante, bondissant dans les nuages orageux qui se sont accumulé au-dessus. Votre ascension est marquée par une tempête à la puissance spectaculaire. Bien que votre vie mortelle ait cessé, vos souvenirs, vos passions et vos luttes font maintenant partie intégrante de votre être divin.

Aptitude d'avatar des tempêtes

Force de la tempête (niveau 21) : augmentez vos scores de Constitution et de Force de 2.

Main de tempête (niveau 21) : lorsque vous utilisez un pouvoir d'électricité ou de tonnerre, vous pouvez choisir de transformer ses dégâts en dégâts d'électricité ou de tonnerre (si vous le faites, le pouvoir gagne le mot-clé du second type de dégâts s'il ne l'avait déjà).

Résurrection tonnante (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous débutez votre tour mort ou mourant, vous revivez. Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril et chaque ennemi dans un rayon de 5 cases subit 2d10 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre et est poussé de 2 cases.

Coureur de vents (niveau 30) : vous bénéficiez d'une vitesse de vol égale à votre vitesse de déplacement + 2 et vous avez le vol stationnaire.

Pouvoir d'avatar des tempêtes

Assembler l'orage Avatar des tempêtes Utilitaire 26

Vous vous tenez au cœur de l'orage, entouré de grondements de tonnerre et d'éclairs qui crépitent qui laissent les adversaires alentour vulnérables.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui termine son tour de jeu dans un rayon de 5 cases acquiert vulnérabilité tonnerre 10 et électricité 10 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

KIERAN YANNER

Saint

Vous êtes le serviteur mortel parfait d'un dieu, un exemple lumineux de tout ce qui est cher à votre divinité.

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

En reconnaissance de votre foi, de votre courage et de votre piété, vous êtes élevé à la sainteté. Du jour où vous vous engagez sur cette voie, vous pouvez revendiquer le titre de saint. Que ce soit par des rêves, des augures ou des apparitions d'anges, votre divinité annonce votre sainteté à tous ses fidèles de par le monde. Ceux qui partagent votre foi vous tiennent en grande estime tandis que les ennemis de votre dieu vous considèrent naturellement comme le plus terrible des adversaires. Vous pourriez être un grand croisé, un puissant prophète ou un sage respecté. Vous représentez un exemple sans tache des valeurs et des voies de votre divinité.

Immortalité

Dans le monde mortel, vous ne vivez que les années que la nature et le destin vous accordent. Vous pourriez attendre un âge vénérable ou vous pourriez mourir jeune en héros ou en martyr. Lorsque vient l'heure de votre dernier souffle, vous accueillez le moment avec joie car vous vous rendez en présence de la divinité que vous avez si longtemps et si bien servi. Votre corps est préservé et semble simplement endormi alors que même les blessures les plus horribles s'effacent lentement pour que votre corps reste un symbole impérissable de grâce divine.

Votre immortalité se trouve au-delà de ce monde, là où vous vous tenez parmi les plus hautes âmes qui ont été élevées pour vivre vie après vie dans les dominions divins. Dans le dominion de votre divinité, vous avez un nouveau corps, immortel celui-là. Vous vous joignez à sa cour céleste pour y être son conseiller précieux et écouté. Partout dans le monde, on vous considère comme l'exemple même de la dévotion et de l'honneur. Lorsque les gens font face à des épreuves et des difficultés semblables à celles que vous avez affrontées au cours de votre vie de mortel, ils sont rassérénés par votre exemple.

Aptitudes de saint

Sainte grâce (niveau 21) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la Vigueur, aux Réflexes et à la Volonté ainsi que d'une résistance nécrotique égale à 15 + votre modificateur de Sagesse. Vous ne pouvez pas être dominé ; toute attaque ou effet qui vous dominerait vous hébète à la place.

Toucher sanctifié (niveau 24) : lorsque vous permettez à une créature adjacente de dépenser une récupération, le bénéficiaire peut également effectuer un jet de sauvegarde. Lorsque vous permettez à une créature adjacente d'effectuer un jet de sauvegarde, celle-ci peut aussi dépenser une récupération. Lorsque vous utilisez la compétence Soins, toute créature à laquelle vous permettez d'effectuer un jet de sauvegarde ou que vous stabilisez en réussissant votre test peut dépenser une récupération.

Halo doré (niveau 30) : une lumière sacrée émane de votre visage. Votre halo procure une lumière vive dans un rayon de 5 cases et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation. Vous pouvez éteindre ou rallumer votre halo au prix d'une action libre. De plus, lorsque vous utilisez un pouvoir de guérison divin, le bénéficiaire regagne 25 points de vie supplémentaires.



MAZIN KASSIS

Saints des ténèbres

Bien qu'il soit rare qu'un saint serve un dieu mauvais, ceux qui le font sont des êtres particulièrement redoutables. Au niveau 21, un saint des ténèbres bénéficie de résistance radiant à la place de nécrotique.

Pouvoir de saint

Résurrection sanctifiée — Saint Utilitaire 26

Un halo apparaît autour de votre tête, brillant d'une lumière dorée. Un allié tombé au combat est relevé et soigné par une lumière divine.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : un allié mort ou mourant pris dans l'explosion
Effet : la cible est restaurée au maximum de ses points de vie, annule un seul effet à laquelle elle est soumise et qu'un jet de sauvegarde annule, et se relève. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

Élu

Votre divinité fait de vous le vaisseau vivant de son pouvoir dans le monde mortel.

Prérequis : niveau 21, toute classe divine

Votre divinité vous choisit pour être son agent dans le monde mortel. Vous veillez sur ses adorateurs, protégez les sites sacrés et œuvrez à confronter ses adversaires. Pour vous préparer à cette tâche, elle vous confère une étincelle d'énergie divine qui vous donne des pouvoirs comparables à ceux d'un demi-dieu. Tout comme la destinée épique de demi-dieu détaillée dans le *Manuel des Joueurs*, cette étincelle divine augmente vos aptitudes et vous confère une grande résistance physique. Cependant votre pouvoir utilitaire de destinée épique est spécifique à la divinité que vous servez.

Contrairement à un demi-dieu, vous êtes engagé au service d'un dieu particulier. Certains pourraient vous laisser libre de vous occuper des causes qui leur sont chères à votre guise en se reposant sur le bon sens dont vous avez fait preuve au cours de votre carrière d'aventurier. D'autres divinités pourraient vous confier des missions d'importance particulière à leurs yeux, s'assurant que leurs intérêts vous sont toujours prioritaires.

Toutes les divinités n'ont pas le pouvoir ou l'envie d'élever une personne au rang d'élu. Certaines peuvent élever plusieurs élus à la fois, mais la plupart n'en ont qu'un. Elles confèrent le plus souvent cet honneur au plus fidèle de leurs adorateurs, mais de rares dieux prennent plaisir à choisir des mortels indignes ou inconstants comme agents mortels.

Immortalité

L'élu vit souvent des siècles. Cependant, au fur et à mesure que vous gagnez en puissance, le feu divin placé dans votre âme transforme inévitablement votre corps. Lorsqu'il ne reste plus aucune trace de votre nature mortelle, il est temps pour vous de rejoindre votre dieu dans les dominions astraux et d'y défendre ses causes. Un autre mortel méritant peut désormais être élevé à votre place.

Alliés divins vont avec ennemis divins

Comme vous pourriez vous y attendre, les ennemis de votre divinité sont aussi les vôtres. Vous, par contre, êtes une cible beaucoup plus accessible. Puisque très peu d'êtres peuvent sérieusement envisager de défier Pélor, pour ne citer que lui, détruire son élu constitue un objectif beaucoup plus réaliste et réalisable. La plupart des divinités n'attaquent pas directement les élus des autres, mais elles peuvent tout à fait ordonner à leur propre élu ou à leurs serviteurs de le faire pour elles.

Aptitudes d'élu

L'élu a les mêmes aptitudes que la destinée épique demi-dieu.

Étincelle divine (niveau 21) : augmentez deux valeurs de caractéristiques de votre choix de 2.

Rétablissement divin (niveau 24) : lorsque vous tombez à 0 point de vie ou moins pour la première fois de la journée, vous en regagnez un nombre égal à la moitié de vos points de vie maximum.

Miracle divin (niveau 30) : lorsque vous utilisez votre dernier pouvoir de rencontre, vous regagnez immédiatement l'usage de l'un d'entre eux. Cette aptitude vous permet de ne jamais vous retrouver à cours de pouvoirs de rencontre.

Pouvoirs d'élu

Chaque élu dispose d'un pouvoir utilitaire de niveau 26 spécifique qui lui est accordé par sa divinité. Les pouvoirs associés aux dieux bons, loyaux bons ou non-alignés sont décrits ci-dessous.

Ailes enveloppantes Élu de Bahamut Utilitaire 26

Il n'y a aucune honte à s'abriter sous les ailes du Dragon de Platine.

Quotidien ✦ divine, guérison
Action mineure **Corps à corps 1**
Effet : vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril. Un allié qui vous est adjacent regagne également un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril.

Cornes de la lune Élu de Sehanine Utilitaire 26

La déesse bénit et maudit, parfois d'un même souffle.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : au début de chacun de vos tours de jeu et jusqu'à la fin de la rencontre, au prix d'une action libre, vous choisissez un allié et un ennemi dans votre ligne de mire. L'allié bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. L'ennemi subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Élan sauvage Élu de Mélora Utilitaire 26

Mélora, dans son aspect sauvage, bénit ceux qui peuvent tuer eux-mêmes leurs proies.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et un allié dans un rayon de 5 cases réussissez un coup critique avec vos pouvoirs d'attaque quotidiens sur un résultat de 18-20.

Duel de force Élu de Kord Utilitaire 26

Fort ? Digne de récompense ? Kord en jugera.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Corps à corps 1**
Cible: vous et un ennemi
Effet : les cibles se touchent simultanément avec une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. Si votre attaque inflige plus de dégâts que celle de l'ennemi, vous pouvez entreprendre une action simple au prix d'une action libre. Tout jet d'attaque que vous effectuez avec cette action simple bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4.

Équilibre céleste — Élu de Pélor Utilitaire 26

Contre les plus puissants ennemis, il y a toujours un espoir : l'éternelle présence de Pélor.

Quotidien ✦ divine, guérison
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : une créature un rayon de 10 cases dépense un point d'action
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut dépenser une récupération et bénéficie d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de la rencontre.

Forge de la création — Élu de Moradin Utilitaire 26

La ferveur des anciens ateliers de la création de Moradin vous inspire ainsi que vos alliés alors que vous martelez vos adversaires.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et tout allié qui réussit au moins une attaque regagnez l'usage de votre second souffle si vous l'aviez déjà utilisé au cours de la rencontre, une récupération, ainsi que l'usage d'un pouvoir d'objet magique quotidien.

Hautes arcanes — Élu de Corellon Utilitaire 26

La maîtrise des arcanes de Corellon vous permet de choisir, pour vous et vos alliés, entre accroître votre attaque ou améliorer vos défenses.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, au début de chacun de ses tours de jeu, la cible peut choisir de bénéficier soit d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque avec focaliseur, soit d'un bonus de +4 à la Vigueur, aux Réflexes et à la Volonté jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Hymne au progrès — Élu d'Érathis Utilitaire 26

La froide efficacité d'Érathis inspire vos camarades à effectuer ce qui est nécessaire.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible réussit un coup critique avec ses attaques à volonté sur un résultat de 16-20.

La liberté c'est la vie — Élu d'Avandra Utilitaire 26

Vous émettez des rubans de symboles brillants qui vous relient à vos alliés en une rivière de lumière céleste.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et tout allié dans un rayon de 20 cases bénéficient d'un bonus de +10 aux jets de sauvegarde.

La mort est imminente — Élu de la Reine Corneille Utilitaire 26

L'aile de la reine projette son ombre sur votre combat.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous ou un de vos alliés doit avoir raté un jet de sauvegarde contre la mort au cours de la rencontre.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

WILLIAM O'CONNOR



Prescience exacte — Élu de Ioun Utilitaire 26

Des indices d'action et d'intention se répandent comme des fils aériens que seuls vous et vos alliés pouvez percevoir. Suivez leur trace et percez les voiles du temps.

Quotidien ✦ divine
Action mineure **Distance** 10
Cible : un allié
Effet : la cible peut entreprendre une action simple supplémentaire à son tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : choisissez un allié différent à portée. Celui-ci peut entreprendre une action simple supplémentaire à son tour de jeu suivant. Vous ne pouvez pas choisir un allié pour cible plus d'une fois au cours d'une rencontre.

NOUVEAUX RITUELS

D'innombrables rites mineurs figurent dans les différentes saintes écritures abritées dans les temples et autels du monde. Les rituels en revanche sont des puissantes cérémonies magiques capables de manifester et modeler des effets magiques impressionnants et durables. Bien que tout personnage disposant du talent Lanceur de rituels soit capable de maîtriser et d'effectuer les rituels présentés ici, la plupart sont associés à la compétence Religion et par conséquent plus facilement accessibles aux personnages divins.

LES RITUELS PAR NIVEAU

Niv	Rituel	Compétence-clé
1	Création d'eau bénite	Religion
3	Lamentation du voleur	Arcanes ou Religion
4	Vigile de fer	Religion
12	Temple sanctifié	Religion
12	Sceau de justice	Religion
16	Adjuration	Religion
20	Secours	Religion
25	Apaiser l'esprit	Soins

Adjuration

Empli d'autorité vertueuse, vous commandez à une entité immortelle de se mettre à votre service.

Niveau : 16
Catégorie : coercition
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 8 heures ou jusqu'à libération
Compétence-clé : Religion
Coût des composantes : 3 000 po
Prix d'achat : 7 500 po

Vous commandez à une créature immortelle dont le niveau n'excède pas le votre. Le sujet de ce rituel doit vous voir et vous entendre et rester dans un rayon de 5 cases pendant tout le temps d'incantation du rituel. Comme la plupart des créatures ne se soumettent pas à ce rituel de leur plein gré, vous devez habituellement rendre la créature sans défense ou la maîtriser au moyen d'un rituel de Cercle magique. Si vous ne l'en empêchez pas, la créature peut partir à tout moment. Enfin, vous devez être capable de communiquer avec elle ou le rituel échoue automatiquement.

Pour déterminer l'étendue de votre autorité sur le sujet, vous engagez un défi de compétence spécial pendant le temps d'incantation du rituel. Les DD sont égaux au niveau de la cible + 10. La compétence principale est Religion ; chaque fois que vous ou un allié réussissez un test de Religion au cours du défi, vous ou un allié pouvez utiliser Arcanes, Diplomatie, Histoire ou Intimidation pour un test ultérieur. Une fois que vous avez accumulé 3 échecs ou 10 succès, le défi prend fin. Consultez la table suivante et appliquez l'effet correspondant au nombre de succès que vous avez obtenus.

Nombre de succès	Effet
0 ou 1	La créature a autorité sur vous et peut vous donner un ordre auquel vous devez obéir, une tâche qui ne demande pas plus d'une journée d'effort.
2 ou 3	Vous avez une autorité fugitive sur la créature. Vous pouvez lui ordonner d'effectuer une tâche qui ne demande pas plus de 5 minutes.
4 ou 5	Vous avez une autorité modérée sur la créature. Vous pouvez lui ordonner d'effectuer une tâche qui ne demande pas plus d'une journée d'effort.
6 ou 7	Vous avez une autorité significative sur la créature. Vous pouvez lui ordonner d'effectuer une tâche qui ne demande pas plus d'une semaine d'effort.
8 ou 9	Vous avez une grande autorité sur la créature. Vous pouvez lui ordonner d'effectuer une tâche qui ne demande pas plus d'un mois d'effort.
10	Vous avez une autorité absolue sur la créature. Vous pouvez lui ordonner d'effectuer une tâche qui ne demande pas plus d'une année et un jour d'effort.

Lorsque la tâche décrite est effectuée, la créature (ou vous) est libérée de son obligation. Vous pouvez exiger tout type de service qui ne force pas la cible à obéir à des ordres multiples, à engager un combat, ou qui assurerait sa mort (la cible peut engager le combat pour accomplir sa tâche si elle le souhaite, mais elle ne peut pas y être contrainte). Si la tâche est impossible, telle qu'ordonner à une créature qui ne peut pas voler de s'élever dans le ciel, la créature ignore l'ordre.

Apaiser l'esprit

Le souvenir de la mort s'estompe au fur et à mesure que l'esprit s'ancre plus fermement dans la chair.

Niveau : 25
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 2 heures
Durée : instantané
Compétence-clé : Soins (aucun test)
Coût des composantes : 25 000 po
Prix d'achat : 70 000 po

Vous désignez une créature adjacente qui est affectée par un malus de mort semblable à celui qu'inflige le rituel rappel à la vie. Vous réduisez le malus de mort du sujet de 1.

Création d'eau bénite

L'eau scintillante que vous créez semble dépourvue de toute impureté.

Niveau : 1
Catégorie : création
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 24 heures
Compétence-clé : Religion (aucun test)
Coût des composantes : Spécial
Prix d'achat : 50 po

Ce rituel infuse de la radiance astrale dans une petite quantité d'eau ordinaire. Le coût dépend du niveau de l'eau bénite que vous choisissez de créer. Vous ne pouvez pas créer d'eau



bénite d'un niveau supérieur au vôtre. Outre ses effets sur les morts-vivants et les démons, l'eau bénite est de l'eau pure sous tout rapport. Un examen et un test de Religion ou d'Arcanes DD 15 permettent de la distinguer de l'eau normale.

Eau bénite Niveau 1+

Les morts-vivants et les démons réagissent mal au contact de ce liquide.

Niv 1	20 po	Niv 16	1 800 po
Niv 6	75 po	Niv 21	9 000 po
Niv 11	350 po	Niv 26	45 000 po

Objet alchimique

Pouvoir (consommable ✦ radiant) : action mineure. Effectuez une attaque : distance 3/6 ; +4 contre Réflexes ; 1d10 dégâts radiants à une créature morte-vivante ou un démon.

Niveau 6 : +9 contre Réflexes ; 1d10 dégâts radiants.

Niveau 11 : +14 contre Réflexes ; 2d10 dégâts radiants.

Niveau 16 : +19 contre Réflexes ; 2d10 dégâts radiants.

Niveau 21 : +24 contre Réflexes ; 3d10 dégâts radiants.

Niveau 26 : +29 contre Réflexes ; 3d10 dégâts radiants.

Lamentation du voleur

Ceux qui ont des intentions criminelles découvrent que leurs talents les trahissent lorsqu'ils entrent dans la zone protégée par cette magie.

Niveau : 6
Catégorie : protection
Temps d'incantation: 1 heure
Durée : 24 heures ou plus (spéciale)
Compétence-clé : Arcanes ou Religion
Coût des composantes : 140 po, plus 2 récupérations
Prix d'achat : 360 po

Les créatures dans la zone protégée subissent un malus de -5 aux tests de Discrétion et de Larcin.

Vos tests d'Arcanes ou de Religion déterminent la taille de la zone protégée.

Résultat du test de compétence	Zone protégée
9 ou moins	Explosion 1
10–19	Explosion 3
20-29	Explosion 5
30-39	Explosion 8
40 ou plus	Explosion 12

L'effet protecteur dure 24 heures, mais vous (et aucun assistant) pouvez le prolonger de 24 heures supplémentaires par récupération supplémentaire que vous dépensez juste avant la fin de la durée en cours. Vous n'avez pas besoin d'être dans la même zone ou même sur le même plan pour prolonger la durée. Si vous étendez la durée du rituel pendant un an et un jour sans interruption, l'effet devient permanent.

Sceau de justice

Certaines leçons s'apprennent mieux par la souffrance. Votre magie garantit que la créature coupable ne continue ses offenses qu'au prix d'un grand danger.

Niveau : 12
Catégorie : coercition
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanent
Compétence-clé : Religion (aucun test)
Coût des composantes : 1 000 po
Prix d'achat : 2 600 po

Vous tracez un sceau sur le sujet du rituel, le sujet devant être consentant ou sans défense pendant son temps d'exécution. Une fois le rituel accompli, désignez une action ou un type de comportement que le sceau interdit et sélectionnez une des sanctions suivantes ou une autre que vous aurez établie avec le MD. Lorsque le sujet effectue l'action interdite ou adopte l'attitude interdite, le sujet est affecté par la sanction pendant les prochaines 24 heures. Voici des exemples de sanctions :

Ineptie : lorsque le sujet réussit un jet sur un d20, il doit recommencer le jet et utiliser le second résultat.

Faiblesse de la chair : le sujet acquiert vulnérabilité 10 à tous les dégâts.

Malédiction de solitude : le sujet est aveuglé et assourdi.

Quelle que soit la distance, vous savez lorsque le sujet déclenche la sanction ou lorsque la sanction est levée. Le rituel de Rémission peut mettre fin au Sceau de justice en utilisant deux fois votre niveau comme malus au test de Soins

REBECCA GUAY

Secours

Un site sacré dédié à votre divinité est toujours ouvert pour ceux qui sont dans le besoin.

Niveau : 20
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 8 heures
Durée : permanent jusqu'à utilisation
Compétence-clé : Religion (aucun test)
Coût des composantes : 5 000 po, plus 4 récupérations et un focus de valeur 5 000 po
Prix d'achat : 25 000 po

Vous devez effectuez ce rituel dans un lieu saint, un temple ou autre site d'importance religieuse aux yeux de votre divinité. Secours accorde le focus du rituel avec le site, reliant les deux jusqu'à ce que le rituel soit utilisé. Après le temps d'incantation, la créature tenant le focus peut dépenser une action simple pour activer l'effet du rituel : à la fin du tour de jeu suivant de la créature, elle et jusqu'à huit créatures consentantes dans sa ligne de mire se téléportent jusqu'au lieu saint auquel le focus a été accordé et le rituel est utilisé. Secours traverse toutes les distances et toutes les frontières planaires.

Tout effet ou état préjudiciable qui empêche la téléportation empêche également ce rituel de fonctionner (mais ne l'utilise pas).

Focus : des perles de prières, un livre sacré ou quelque autre objet d'importance religieuse.

Temple sanctifié

Un temple brillant apparaît dans la zone, accueillant les cœurs purs et terrifiant ceux qui ne connaissent que la corruption.

Niveau : 12
Catégorie : création
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : 8 heures
Compétence-clé : Religion (aucun test)
Coût des composantes : 520 po
Prix d'achat : 1 300 po

Le rituel Temple sanctifié crée un temple translucide lumineux associé à votre divinité. En se matérialisant autour de vous, le temple occupe une explosion de proximité 7. La structure incorpore autant d'éléments artistiques que vous désirez : l'extérieur est garni d'icônes, de vitraux et autres éléments décoratifs, tandis que l'intérieur contient un autel, des statues et d'autres objets appropriés en rapport avec votre foi.

Le temple est confortable et les créatures qui s'y trouvent se sentent proches de votre dieu. Il est immunisé aux dégâts. On y accède par la porte d'entrée (qui est la seule). Les murs, y compris la porte sont des obstacles solides. Le temple et tout ce qu'il contient (y compris les objets retirés du temple) disparaissent à la fin de la durée du rituel.

Les démons et les morts-vivants ne peuvent pas en franchir le seuil. Toute créature prise dans l'explosion (excepté vous) à la matérialisation du temple est déplacée jusqu'à l'espace extérieur à celui-ci le plus proche. S'il n'y a pas assez d'espace pour accommoder le temple et les créatures déplacées, le rituel ne peut pas être effectué.

Vigile de fer

Vous n'avez besoin que de méditation et de prière pour vous sustenter.

Niveau : 4
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 8 heures
Compétence-clé : Religion (aucun test)
Coût des composantes : 35 po
Prix d'achat : 170 po

Vous invoquez votre dévotion à votre dieu et la laissez vous laver de votre fatigue et de vos besoins. Vigile de fer satisfait les besoins du corps en nourriture et en eau et vous permet de rester conscient et alerte pendant que vous prenez un repos prolongé pendant la durée du rituel.

GLOSSAIRE

Ce bref glossaire contient les termes de jeu qui apparaissent dans ce livre et qui sont définis dans un autre livre que le *Manuel des Joueurs*.

Attaquer des objets : avec la permission du MD, vous pouvez utiliser un pouvoir qui attaque normalement des créatures pour attaquer des objets. Cf. le *Guide du Maître*, page 65, pour les moyens d'endommager des objets.

Perception des vibrations : si vous avez perception des vibrations, vous pouvez clairement voir les créatures ou objets situés dans un rayon précis, même s'ils sont invisibles, dissimulés ou hors de ligne d'effet, mais vous et eux doivent être en contact avec le sol ou une substance identique telle que l'eau ou une toile. Sinon, vous utilisez votre vision normale.

Stationnaire : si vous avez une vitesse de vol et que vous pouvez être stationnaire, vous pouvez rester en l'air sans vous déplacer au cours de votre tour de jeu. Vous pouvez également vous décaler et effectuer des attaques d'opportunité en volant.

Vision aveugle : une créature qui a vision aveugle est en mesure de percevoir les créatures et objets situés dans un rayon précis et dans sa ligne d'effet, même s'ils sont invisibles ou dissimulés. Sinon, la créature compte sur sa vision normale.

Vision lucide : si vous avez vision lucide, vous pouvez voir les créatures ou objets invisibles dans un rayon précis tant qu'ils sont dans votre ligne de mire.

Vol (mode de déplacement) : si vous avez une vitesse de vol, vous pouvez parcourir en volant un nombre de cases inférieur ou égal à cette vitesse au prix d'une action de mouvement. Pour rester en l'air, vous devez vous déplacer d'au moins 2 cases au cours de votre tour de jeu ou vous vous écrasez à la fin de votre tour de jeu. En vol, vous ne pouvez pas vous décaler ou effectuer d'attaque d'opportunité, et vous vous écrasez si vous vous retrouvez à terre. Cf. le *Guide du Maître*, page 47, pour plus d'informations sur le vol.

À PROPOS DES CONCEPTEURS

ROB HEINSOO fut à la tête de la conception du jeu de rôle D&D® 4e édition pour laquelle il a participé au supplément *L'Art de la Guerre*™ et au *Guide des Joueurs des* Royaumes Oubliés®. Il a par ailleurs participé aux *Jeux des Dragons*™ et à Dungeons & Dragons *Inn Fighting*™.

RICHARD BAKER est un concepteur de jeu récompensé qui a écrit une quantité d'aventures et de suppléments pour D&D, dont le *Manuel des Plans*™, *Intervention Divine*™, et le *Draconomicon*™ 2. Rich est aussi l'auteur de romans à succès dans l'univers des Royaumes Oubliés, dont *Swordmage* et *Corsair* dans la série des Blades of the Moonsea.

ROBERT J. SCHWALB travaille pour Wizards of the Coast en tant concepteur freelance; il a récemment participé à *L'Art de la Guerre*™, au *Draconomicon*™, et au *Manuel des Joueurs*® 2. Robert vit au Tennessee avec sa femme dont la patience est incroyable, Stacee, et sa tribu de chats-garous diaboliques. Là où il est cependant le plus heureux, c'est enchaîné à son bureau, exécutant le dur labeur que lui infligent ses sombres maîtres de Seattle.

LOGAN BONNER a laissé les Grandes Plaines du Kansas pour Seattle lorsqu'il obtint un travail à Wizards of the Coast. Il a participé à la conception du *Guide des Joueurs des* Royaumes Oubliés® et du *Comptoir de l'Aventure*™, ainsi que divers *Plans de Donjon D&D*™ et *Jeux de figurine D&D*®.



Déchaînez la Fureur des Dieux

Dans une terre dévastée par les monstres et en proie à la tyrannie, vous vous dressez tel un champion de la foi, un phare de lumière rayonnant dans un monde de ténèbres. Avec vos armes et vos prières, vous luttez contre le mal et le chaos. Animé par une résolution sans faille, vous frappez, encore et encore, jusqu'à ce que l'écho de vos coups retentisse jusqu'aux cieux.

Ce supplément Dungeons & Dragons® présente des options inédites pour les personnages divins : nouveaux pouvoirs, talents, voies parangoniques et destinées épiques taillés sur mesure pour les classes d'invocateur, de paladin, de prêtre et de vengeur. *Intervention Divine*™ contient également des règles pour les domaines divins, ainsi que des options de création et des aptitudes de classe qui permettront aux joueurs d'incarner une nouvelle version de leurs classes divines favorites.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique*®

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D*™

GET MORE AT
D&D INSIDER™
www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

Licensed by: Hasbro™

PLAY FACTORY